

GO!

# POWER

공·략·왕



ARC

## 펌프 잇 업 3rd O.B.G

- PS 슈퍼 로봇대전 α
- PS 아쿠타쿠아
- PS 브리컨다인 -그랜드 에디션-
- DC 구원의 반 -재림조-
- DC 사쿠라대전

2000

© BANPRESTO



# 8

# Contents

펌프 잇 업 3rd O.B.G	1
슈퍼 로봇대전 $\alpha$	95
아콩카구아	201
브리컨다인 -그랜드 에디션-	215
구원의 반 -재림조-	237
사쿠라대전	245

OLDIES BUT GOODIES

# PUMP <sup>IT UP</sup>

STOMP YOUR FEET

## The O.B.G. The 3RD Dance Floor

장르 댄스 시뮬레이션

제작사 안다미로

발매일 발매중

뭐... 새삼 펌프가 뭔지 설명할 필요도, 하는 법에 대해 주절 주절 설명할 필요도 없다고 본다. 설마 게임 파워 독자들 중 모르는 사람이 있을 것이라고 생각되지는 않으므로. 그렇지만 하는 법만이라도 간단히 설명해보자면, 화살표가 올라가다가 '칸' 안에 들어가면 살포시 밟아주면 된다. 자 이제 '본격 하드코어 클리어 가이드 펌프 3rd 특집 족보 대공개편'을 시작해보도록 하자.

# 3rd O.B.G에서 달라진 점

일어진 몇몇 버그를 수정하고 크래이지 죽보가 추가된 3.04 버전이 전 국적으로 설치되었다. 아마도 거의 모든 업소가 3.04 버전으로 바뀌었을 것이라고 생각하고, 변경점도 3.04 버전에 맞추어서 설명한다.

## ◆ 스테이지 클리어 후 로딩 화면이 추가.

- 스테이지가 지난 때마다 점점 아래로 내려가는 사신이 아랫하지만 결국 아무것도 아니다.

## ◆ 퍼펙트 판정이 좋아졌다.

- 난이도가 어렵지 않은 곡은 올 퍼펙트를 노려보자.

## ◆ 곡 선택 시간이 20초에서 30초로 늘어났다.

- 히든 커맨드를 걸 시간적 여유를 제공하고자 하는 인디미로의 배려인 듯.

## ◆ 게이이지의 변화

- 게이이지가 빨간색이 되면 바로 게이이지 부분에 DANGER가 뜨고, 게이이지가 비어에 달은 후 몇 개의 미스민으로도 Stage break가 걸린다(죽는대).

## ◆ 2인 플레이시 죽보의 특이점

- 2nd 버전까지의 2인용은 1인용의 죽보를 두명이 나눠서 한다는 느낌 있었는데, 3rd에서는 좀더 본격적인 2인 플레이를 지원한다. 그것을 증명하는 것이 바로 '동료 발린 발아주기'. 곡에 따라 한사람에게 3~4개의 커맨드가 한번에 나오기 때문에 동료가 와서 발아주기 않으면 안되는 경우가 생긴다. 물론 그 경우에는 동료의 죽보는 아무것도 나오지 않거나 하나 정도의 커맨드만 주닌다. 주로 논스톱 리믹스에서 많이 발견된다.

## ◆ 히든 모드의 추가

Random Vanish, Random Accel, Crazy의 세가지 모드 추가(히든 모

드 설명 참조).

## ◆ 버그

전국 모드 사용자



로 취소하면 게임오버가 되는 버그가 있다. 같은 커맨드를 한번 더 입력하는 방식으로 취소를 하자.

## ◆ Bonus Stage 등장 조건

- 기판 세팅에서 4스테이지로 설정되어 있는 경우 무조건 등장한다. 3스테이지로 설정된 경우는 게임 난이도에 따라 등장 조건이 다르다(표 참조).

난이도	조건
Easy	보너스 스테이지 없음
Normal	A드 - A등급 이상, 더블 - S등급 이상을 받아야 한다.
Hard	A드 - B등급 이상, 더블 - A등급 이상을 받아야 한다.

## ◆ 배틀 시스탯의 변화

- 배틀이 대폭 변경되어, 진정한 '배틀'이 되었다. 배틀은 총 3스테이지로 구성되어, 곡 선택 조건은 아직 밝혀진바 없다. 대전의 열쇠는 바로 콤보, 콤보의 숫자에 따라 상대에게 'ATTACK'을 할 수 있다. 어택이 시작되면 상대방의 화면에 다양한 히든 모드들이 걸리게 된다. 공격 방식은 콤보 수에 따라 2배속, 랜덤, 배너쉬, 서든 랜덤 등으로 나눌 수 있다.

## ◆ MISS 콤보 추가

- 일정 이상 MISS가 나면 콤보 처리가 된다. 플레이어 입장에서 보면 상당히 악모르는 시스탯. 기판 설정에서 Stage break를 off로 설정했을 경우에는 200이 넘는 MISS 콤보를 구경할 수 있다.

# 히든 모드

## ◆ 4배속 모드(Vanish Mode)



하살표가 스텝존 두박자 아래에서 사라지는 모드. DDR이나 바나나 시리즈의 히든 모드와 비슷하다. 성공시 효과음과 함께 화면 가장자리에 V가 세이는 검은 미크가 생긴다.

## ◆ 2배속 모드(2X Mode)



노트가 올라오는 속도가 두 배가 된다. 죽보 자체가 두 배로 길어지는 것이기 때문에 입력 타이밍은 같다. 펌퍼짐의 경우 곡들의 BPM이 대부분 느리기 때문에 오히려 2배속 모드가 더 쉬운 경우가 많다.

## ◆ 4배속 모드(4X Mode)



노트가 올라오는 속도가 네 배가 된다. 익숙한 곡이 아니라면 참부러 4배속 걸면 폭사하게 된다. 나머지는 2배속 모드와 동일.

## ◆ 8배속 모드(8X Mode)



노트가 올라오는 속도가 8배가 된다. 이쯤 되면 거의 눈으로 보고 밟는 것은 불가능하다. 곡 전체를 거의 외우지 않으면 플레이 자체가 불가능. 여기에 히든 모드를 덧붙여서 걸어도 어차피 마친가지니 폼 나게 히든도 걸어버리자.

### ◆미러 모드(Mirror Mode)



노트가 반전되어서 올라온다. 이름 그대로 노트를 거울에 비춰보는 것처럼 올라온다는 뜻. 곡에 실증이 났다가나, 화면을 안보고 백백(Back Play)의 약어를 즐기는 사람이라면 미러 모드를 사용하도록 하자.

### ◆랜덤 모드(Random Mode)



노트가 기존의 배치와는 전혀 다르게 무작위로 나온다. 2개의 노트가 동시에 나오던 부분에서 종종 하나의 노트만 나오곤 하는데, 이것은 두 노트가 랜덤이 되어서 겹치는 경우가 있기 때문. 최고수들을 위한 모드이니 넣음은 금물. 2nd에서는 더블 모드에서 랜덤을 걸고 플레이할 때 2p쪽은 랜덤이 걸리지 않는 버그가 있었지만, 3rd에서는 양쪽이 모두 랜덤으로 나온다.

### ◆커플 모드(Couple Mode)



1P와 2P의 노트가 좌우 대칭으로 올라온다. 커플 플레이를 위한 모드. 1P와 2P의 노트가 둘 사이에 집중되는 부분에선 낫거나 장면을 가끔 감상할 수 있다.

### ◆싱크로 모드(Syncro Mode)



2인 플레이시 1P, 2P의 노트가 똑같이 나온다. 즉 1인 플레이의 노트를 둘이서 같이 즐길 수 있다. DDR의 VS MODE와 동일.

### ◆논스텝 모드(Nonstep Mode)



노트가 전혀 나오지 않는다. DDR 3rd의 스텝스 모드와 같은 종류. 2nd에서는 박자를 맞추려는 배려로 최초의 노트라도 나왔지만, 3rd에서는 그것마저 나오지 않는다.

### ◆유니온 모드(Union Mode)



다블의 축보에 미러 모드 상태의 축보가 겹쳐서 나오는 모드이다. 즉, 2인이 함께 플레이하는 모드로 한명은 앞을 보고, 한명은 뒤를 보고 플레이하기에 알맞다.

모드 선택에서 다블 플레이를 선택한 후 커맨드를 입력해야만 발동된다. 리믹스 더블로도 가능.

### ◆리믹스 더블 모드(Remix-Double Mode)



논스텝 리믹스를 더블로 즐길 수 있는 모드. 모드 선택에서 논스텝 리믹스를 선택한 후 길어야한다. 발동 후에도 효과음만 날 뿐 아무 변동이 없지만, 게임을 시작하면 새로운 축보를 접할 수 있다.

### ◆전곡 선택 모드(Select All Mode)



최근 공개된 전곡 선택 모드. 3.04 버전에서만 가능하고, 모드 선택 후 가운데 발판 8엔터로 컨스를 하면 게임 오버가 되는 버그가 있다. 이 모드는 모드 선택의 화면에서 입력하면 발동된다. 이지, 하드 모드의 전곡을 고를 수 있는 모드. 한번 했던 곡도 다시 할 수 있다. 가장 많이 사용하는 모드.

### ◆랜덤 배너시 모드(Random Vanish Mode)



3rd에서 새로 등장한 모드. 이름 그대로 랜덤이 배너시 모드가 걸린 모드. 엄밀히 말하면 랜덤 서트이라고 할 수 있다. 노트가 정상적으로 나오다가 사라진 후 2각자 전에 랜덤이 걸린 상태로 등장한다. 배속을 걸고 하면 난이도 200배!

### ◆랜덤 액셀 모드(Random Accel Mode)



역시 3rd에서 새로이 추가된 히든 모드로, 이름 그대로 배속이 무작위로 걸린다. 노트를 보고 하려고 하면 폭사하기 쉬우므로 주의하자. 더블에서는 1P에만 랜덤 액셀 모드가 걸린다.

### ◆크레이지 모드(Crazy Mode)

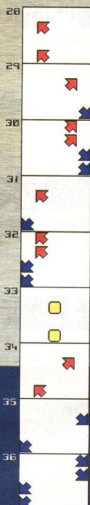
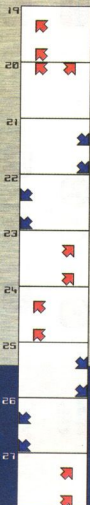
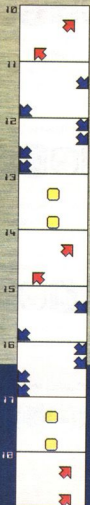


DDR의 SSR모드와 같은 초 고난이도의 모드. 퍼포를 모르는 순수 스텝퍼를 위한 모드로, 하드 세 번째 스테이지, 하드 보너스 스테이지, 논스텝 리믹스 두 번째 스테이지에서만 사용이 가능하다. 3.04 버전에서 '해지는 기회와 Final Audition Z' 두곡의 크레이지 모드가 추가되었다. 총 10곡이 크레이지 모드로 플레이 가능.



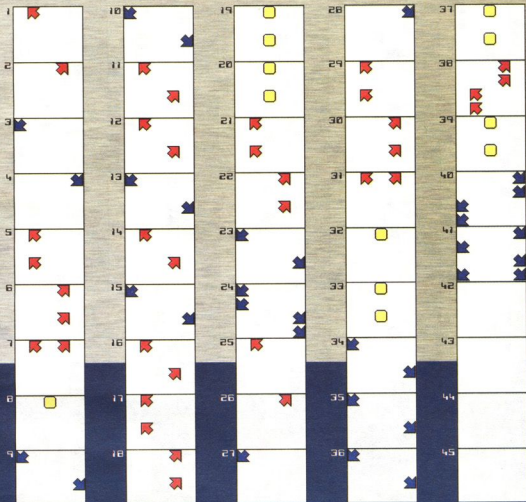


# 1st Stage



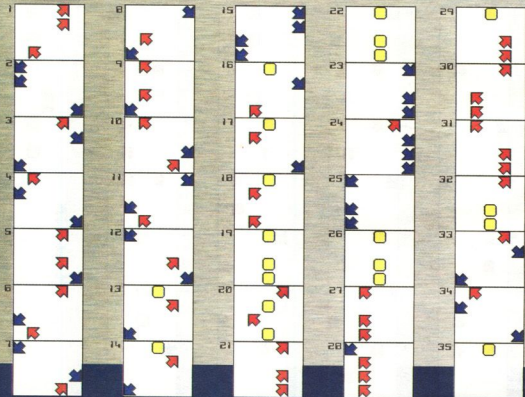
## 1st Stage





1st Stage

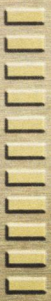
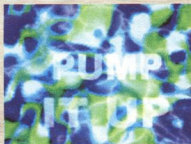




1st Stage

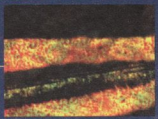
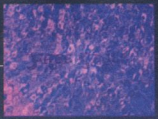






1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	32
5	12	19	26	33
6	13	20	27	34
7	14	21	28	35

1st Stage



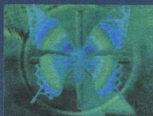


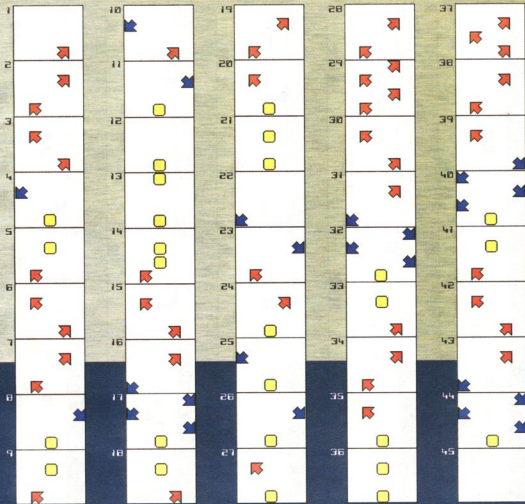
## 2nd Stage



1	9	17	25	33
2	10	18	26	34
3	11	19	27	35
4	12	20	28	36
5	13	21	29	37
6	14	22	30	38
7	15	23	31	39
8	16	24	32	40

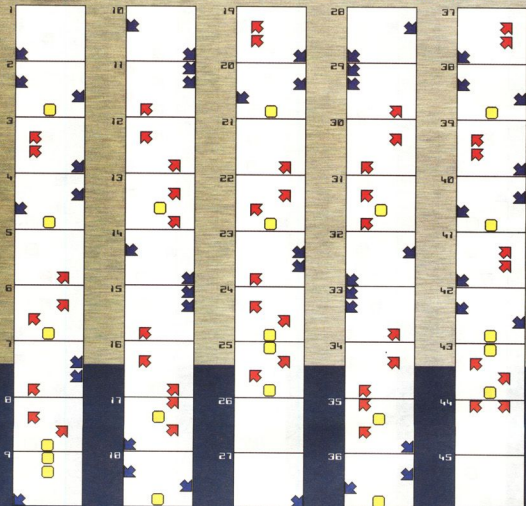
2nd Stage





2nd Stage





2nd Stage



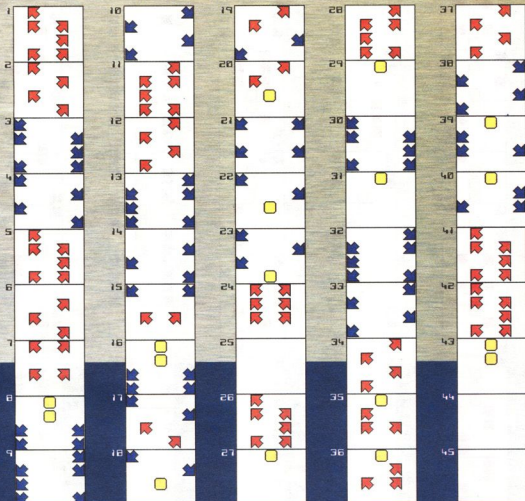


1	10	19	28	37
2	11	20	29	38
3	12	21	30	39
4	13	22	31	40
5	14	23	32	41
6	15	24	33	42
7	16	25	34	43
8	17	26	35	44
9	18	27	36	45

2nd Stage

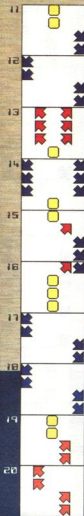
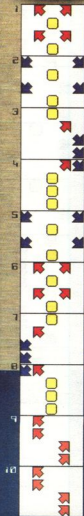




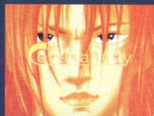


3rd Stage

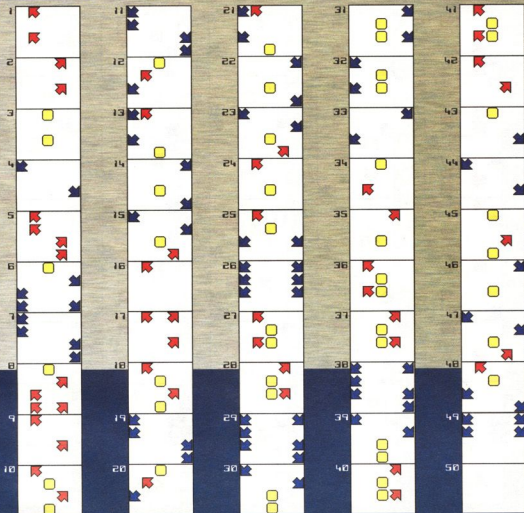




3rd Stage







3rd Stage





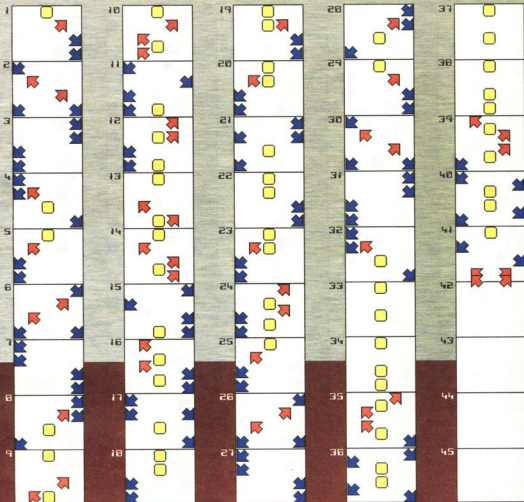
# 1st Stage



1	9	17	25	33
2	10	18	26	34
3	11	19	27	35
4	12	20	28	36
5	13	21	29	37
6	14	22	30	38
7	15	23	31	39
8	16	24	32	40

1st Stage





1st Stage

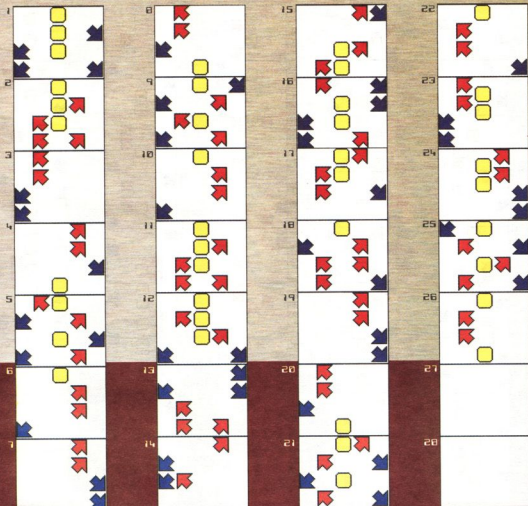




1		10		19		28		37
2		11		20		29		38
3		12		21		30		39
4		13		22		31		40
5		14		23		32		41
6		15		24		33		42
7		16		25		34		43
8		17		26		35		44
9		18		27		36		45
								46

1st Stage



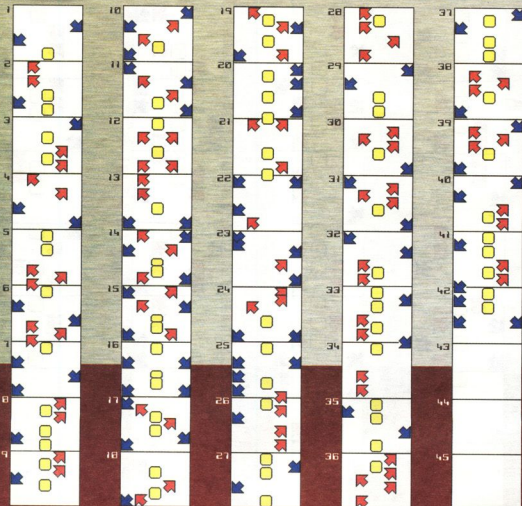


1st Stage



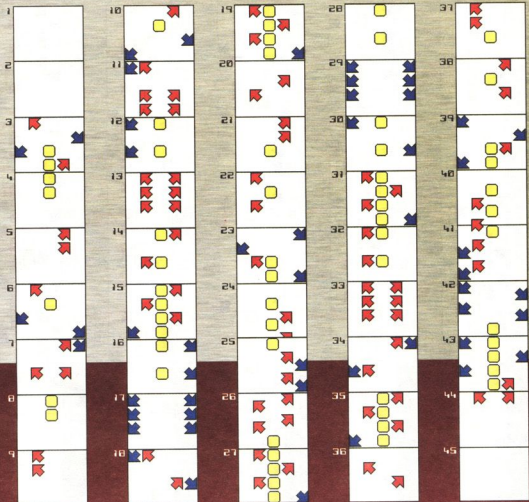
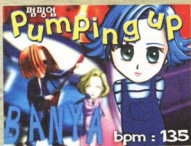


## 2nd Stage



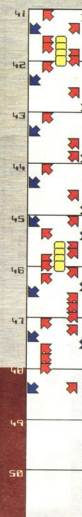
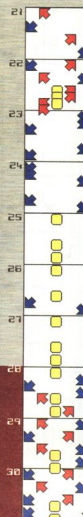
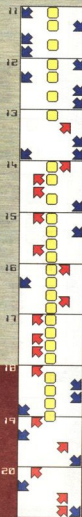
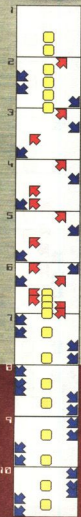
## 2nd Stage





2nd Stage





2nd Stage

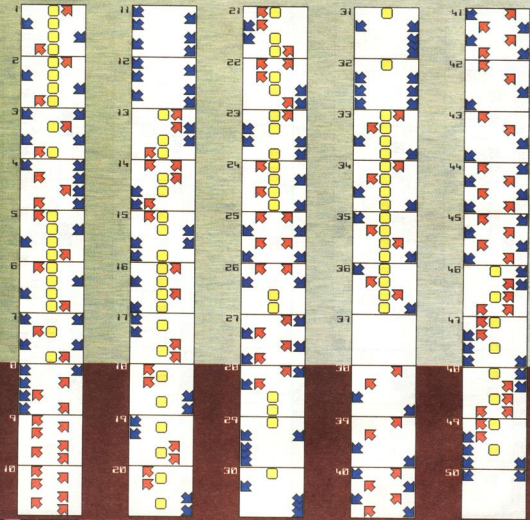




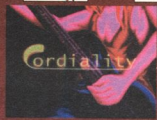


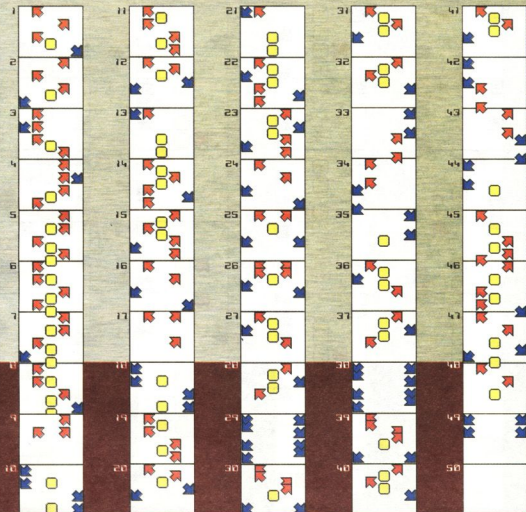


### 3rd Stage



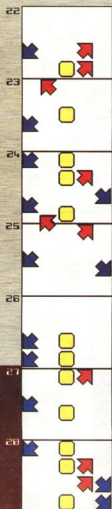
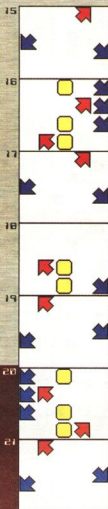
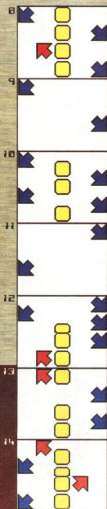
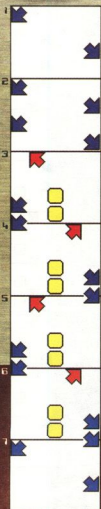
3rd Stage





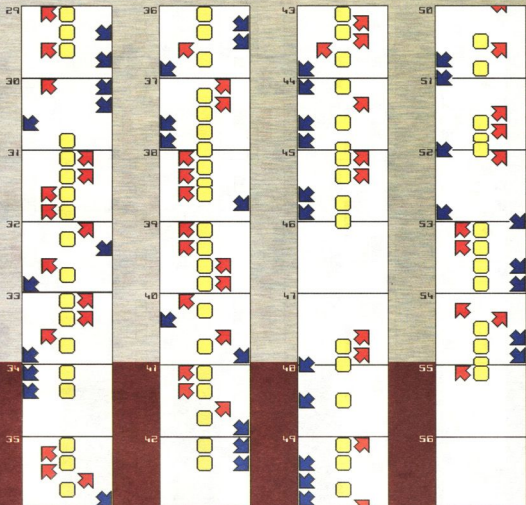
3rd Stage





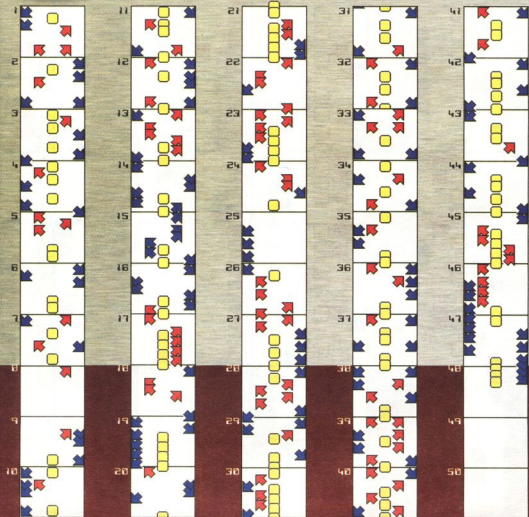
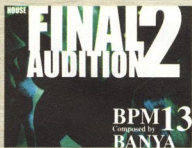
3rd Stage



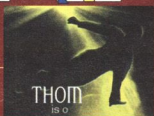


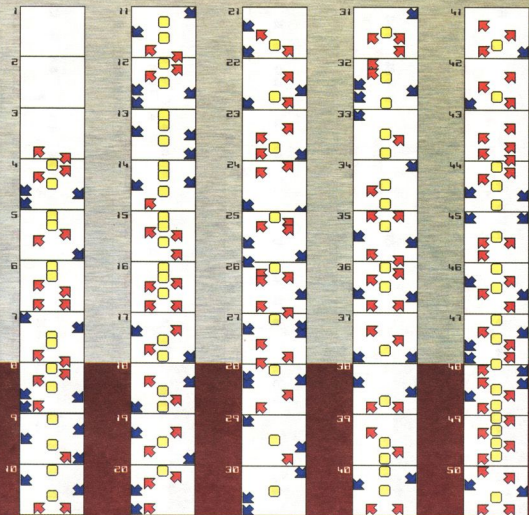
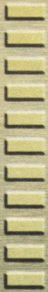
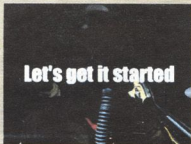
**3rd Stage**





3rd Stage



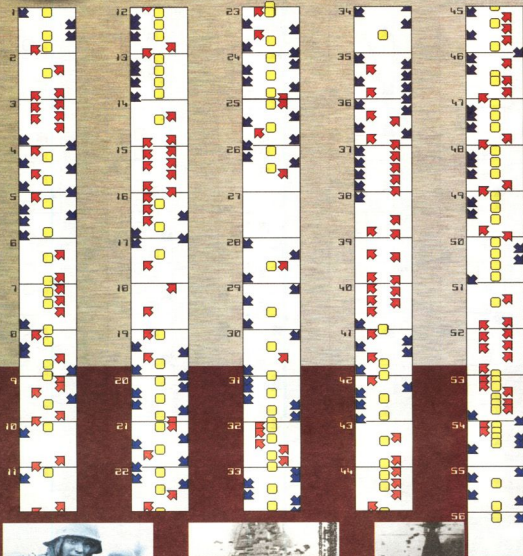
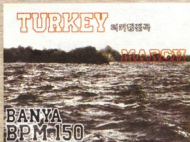


3rd Stage





## BONUS Stage



BONUS Stage



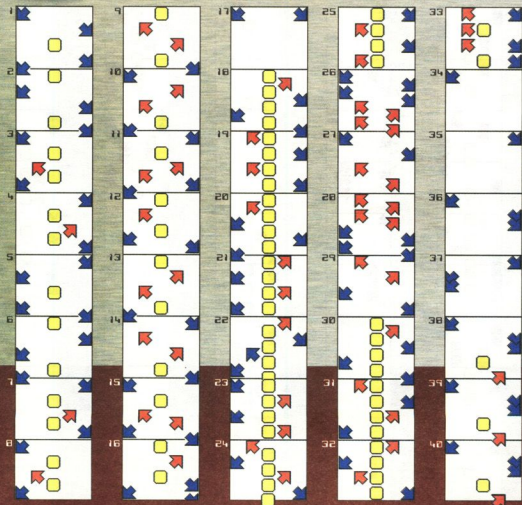




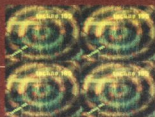
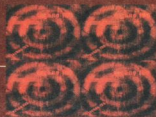
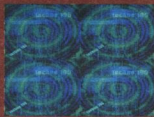
1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49
10	20	30	40	50

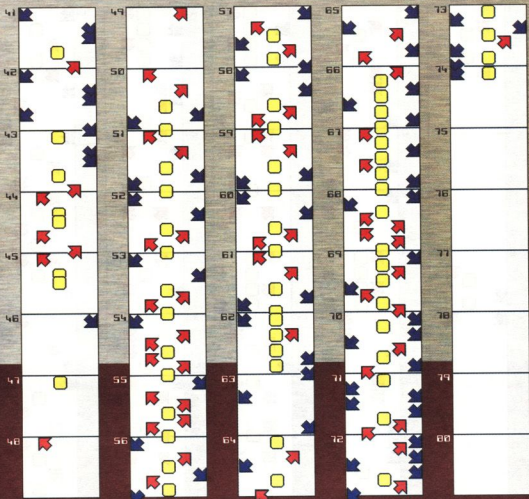
BONUS Stage



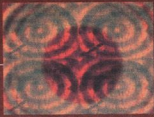
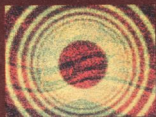


BONUS Stage





**BONUS Stage**





1	9	17	25	33
2	10	18	26	34
3	11	19	27	35
4	12	20	28	36
5	13	21	29	37
6	14	22	30	38
7	15	23	31	39
8	16	24	32	40

BONUS Stage

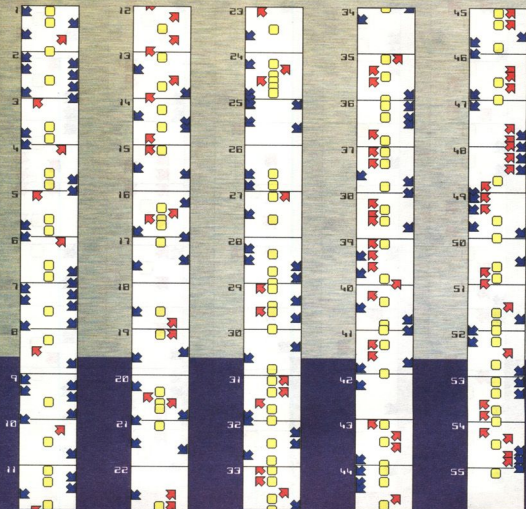
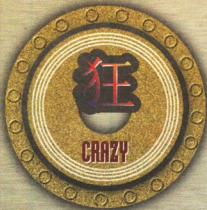




41	49	57	65	73
42	50	58	66	74
43	51	59	67	75
44	52	60	68	76
45	53	61	69	77
46	54	62	70	78
47	55	63	71	79
48	56	64	72	80
				81
				82

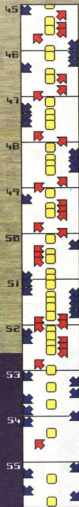
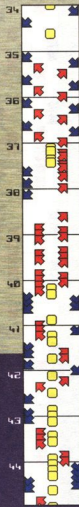
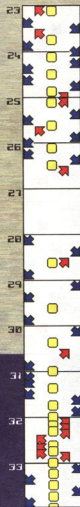
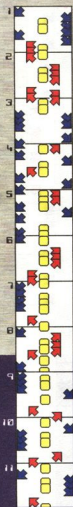
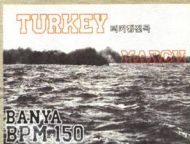
BONUS Stage





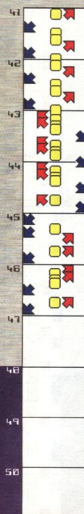
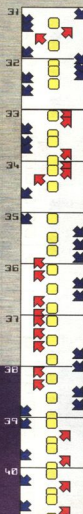
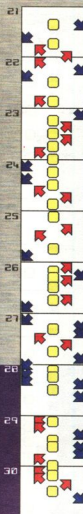
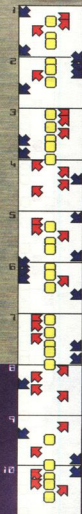
Hidden Stage





HIDDEN Stage

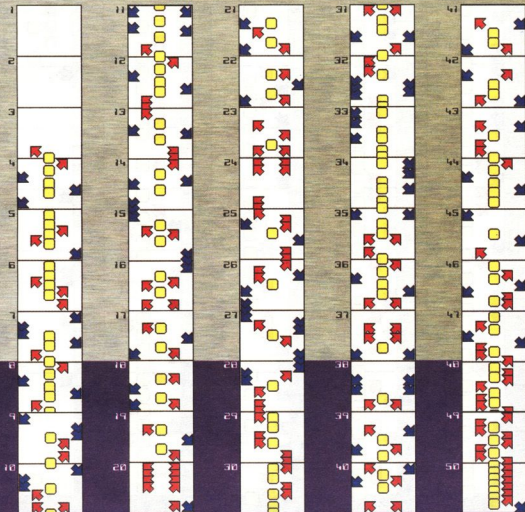




HIDDEN Stage

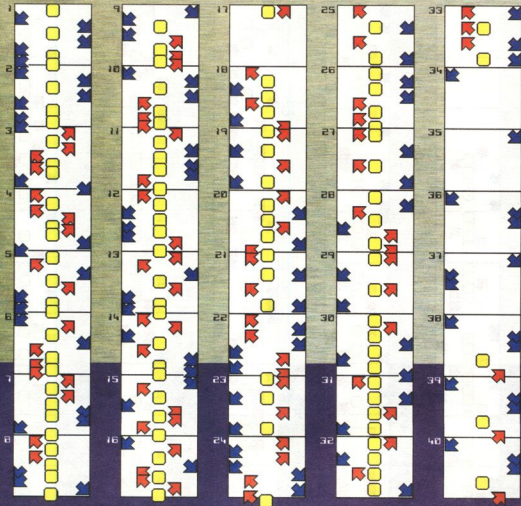
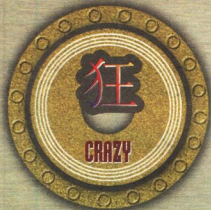






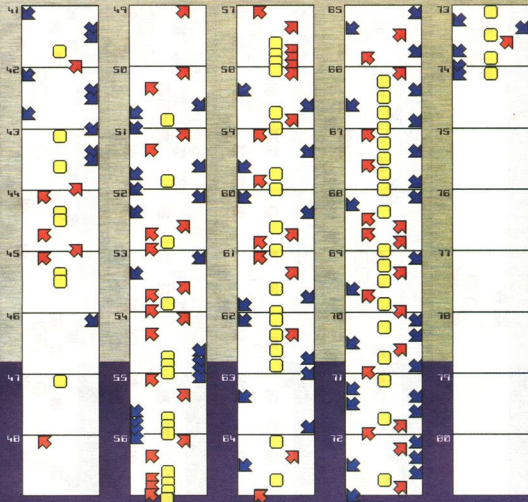
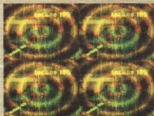
HIDDEN Stage



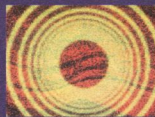


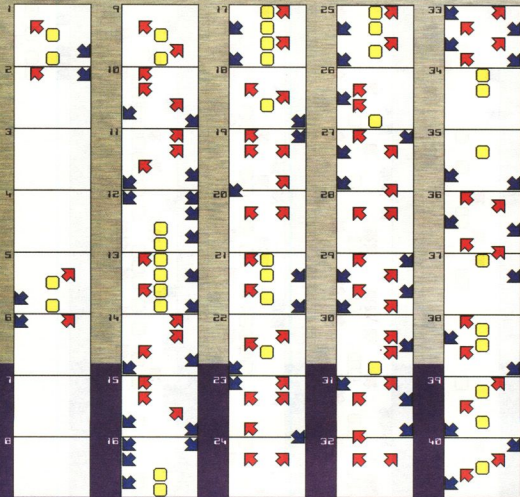
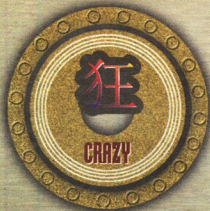
HIDDEN Stage





HIDDEN Stage








HIDDEN Stage





41	49	57	65	73
42	50	58	66	74
43	51	59	67	75
44	52	60	68	76
45	53	61	69	77
46	54	62	70	78
47	55	63	71	79
48	56	64	72	80

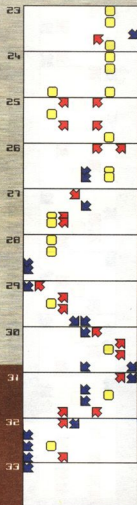
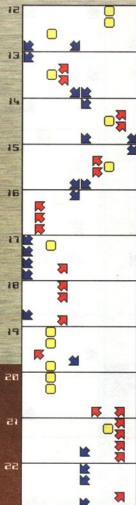
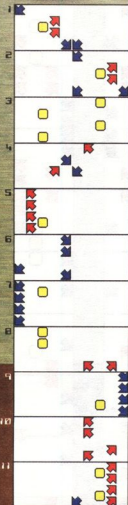
HIDDEN Stage

◆ 3,040에서 추가된 '헤어지는 기회 - 소년왕' 와 'Final Audition 2 - Banya' 는 아직 쪽보를 입수하지 못했다. 다음호를 기대하자.

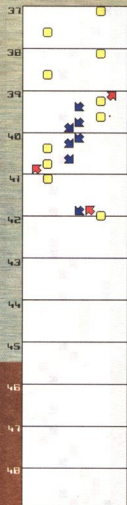
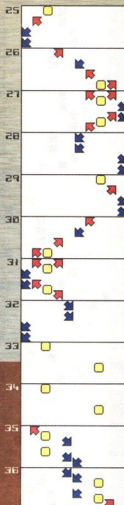
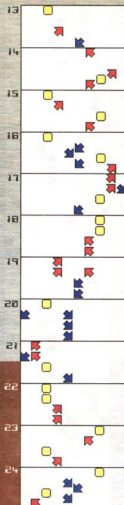
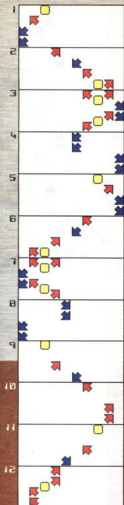


# 1st Stage



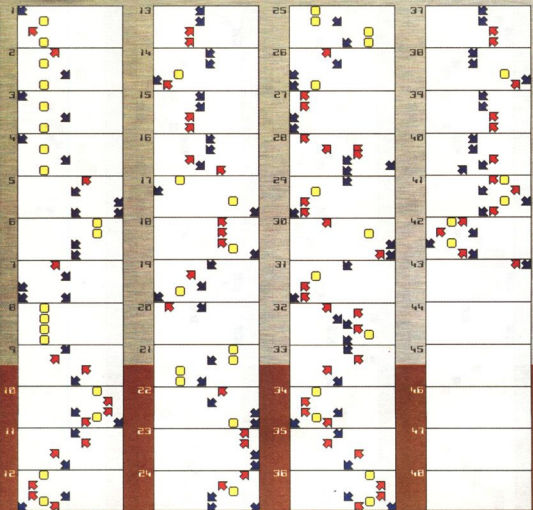
# 1st Stage





1st Stage

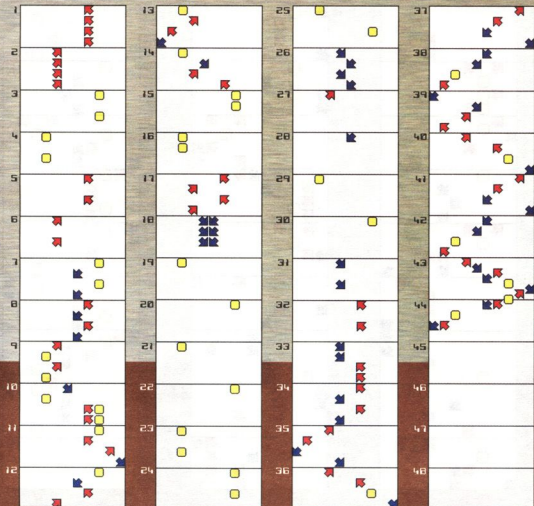




1st Stage





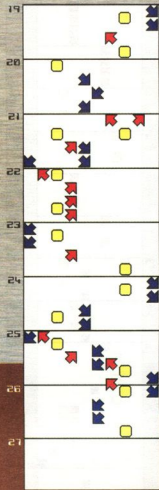
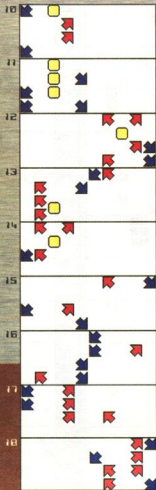
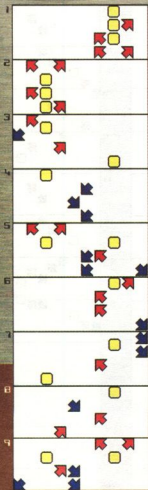


1st Stage



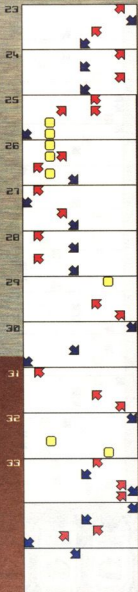
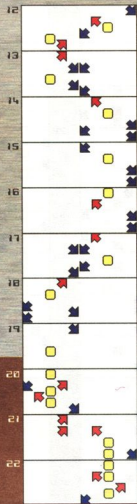
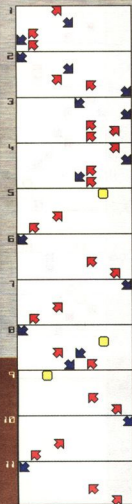


## 2nd Stage



## 2nd Stage



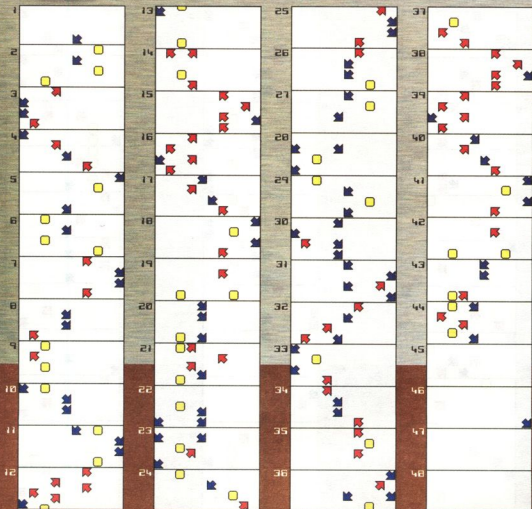


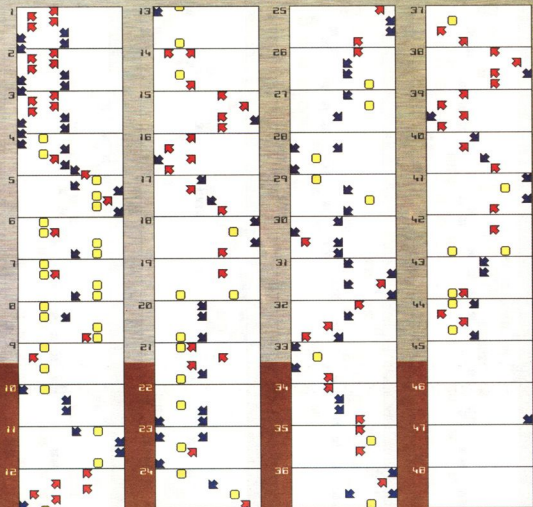
2nd Stage





2nd Stage



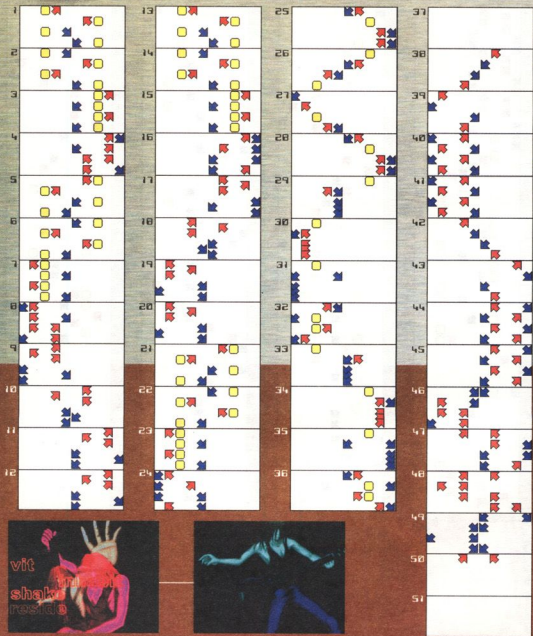


2nd Stage



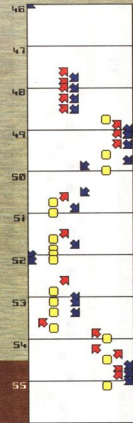
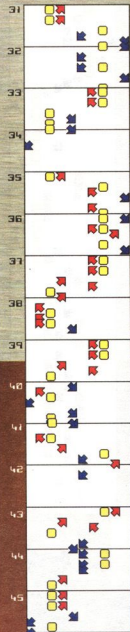
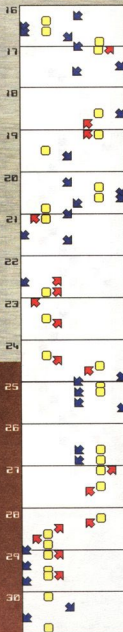
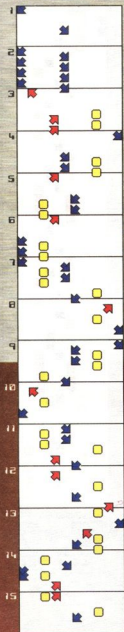


### 3rd Stage



### 3rd Stage

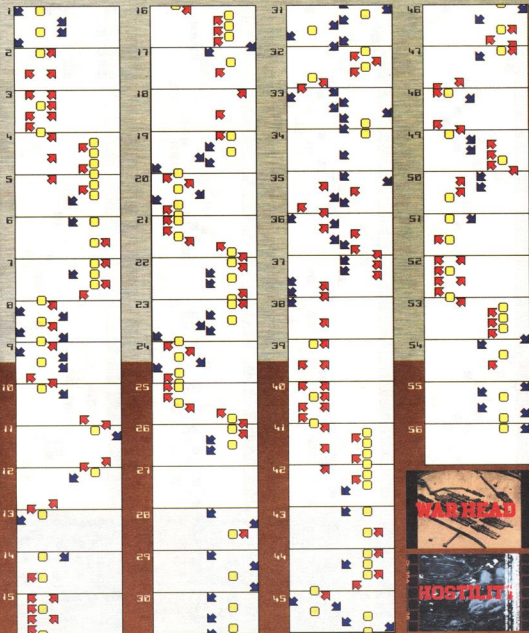
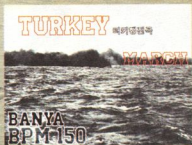




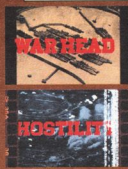
3rd Stage

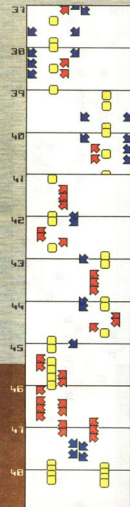
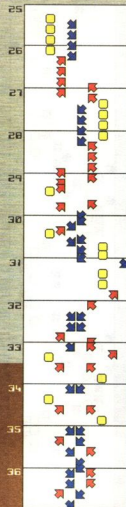
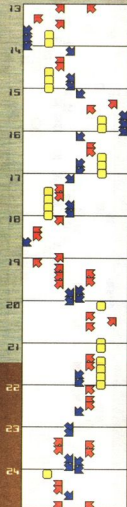
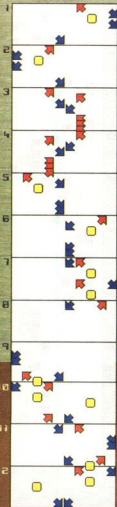
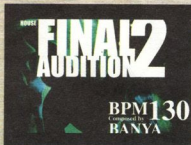






3rd Stage





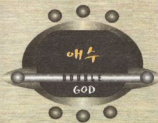
3rd Stage



I WILL MAKE U UNDERSTAND

I WILL MAKE

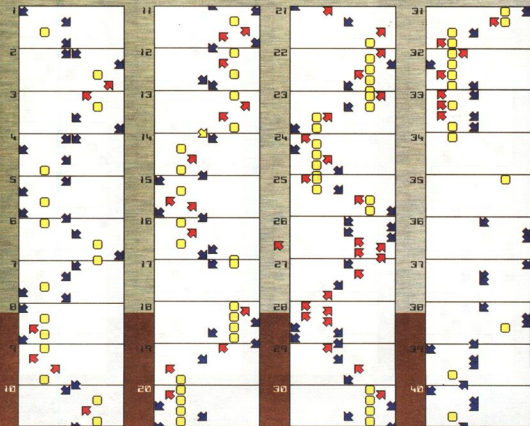
**BONUS Stage**



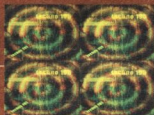
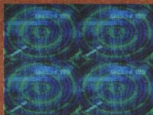
1	11	21	31
2	12	22	32
3	13	23	33
4	14	24	34
5	15	25	35
6	16	26	36
7	17	27	37
8	18	28	38
9	19	29	39
10	20	30	40

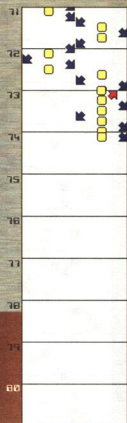
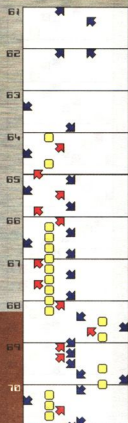
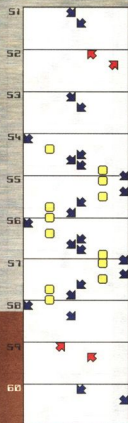
**BONUS Stage**





BONUS Stage



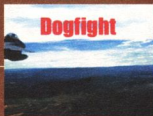
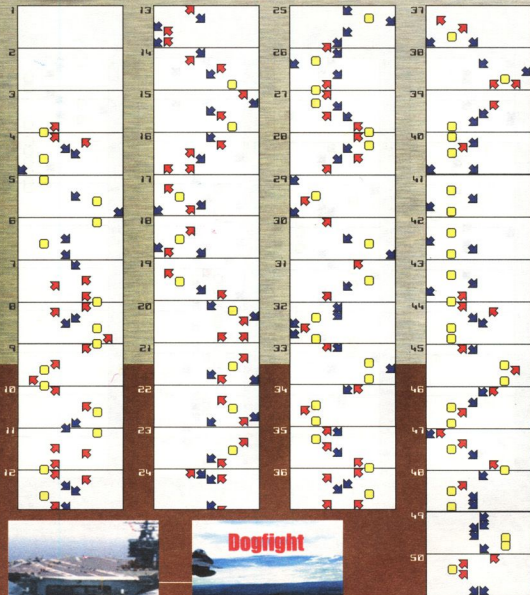


Bonus Stage





BONUS Stage



그녀는 피자를 좋아해 'DOUBLE' 쪽보는 분지 Pump  
it up 페이지에서 더 큰 사이즈로 감상하세요~.

# 노래도 따라 부르자 ~♪

립싱크의 시대는 갔다. 첨부한 가사집을 보며 노래와 춤을 동시에 즐겨보자(반야의 곡만 수록).

## 惡夢

날 지워줘 너의 그 마음에서  
 넌 내 곁에 있기를 원했지만  
 널 아직도 사랑한다는 말을  
 꼭 믿어줘  
 아무리 눈을 뜨려 해도  
 움직일 수 없는 나의 등은  
 장만한 너의 웃음으로  
 나를 내려다보고만 있지  
 언제 이걸 끝낼까야  
 어떻게 내 앞에 나가 나빠낼 수가 있어  
 정말 이렇게 나이가  
 구차한 병명으로 보낼하려 하진 말아  
 날 잊어줘 너의 그 마음에서  
 넌 내 곁에 있기를 원했지만  
 널 지워줘 생각도 나지 않아 이게 사랑재 예~

## 눈을 감아

Yeah last get funky C' mon fluff ah-ah-ah  
 It's not the one that I really wanna take from  
 you fluff  
 I thought it would be the only make you free  
 yeah  
 I'll make you free(10번 반복)

날 잊을 수 있게 마지막 선물을 전해주려 해  
 날 원망하지마 내게 감사하래 하지마  
 그냥 가만히 있어 내게 모든 걸 맡겨  
 잘대로 눈을 뜨면 안돼  
 그걸 잘 알고 있어 조금만 참으면 돼  
 이제 곧 끝날거야  
 I thought it would be the only make you free  
 fluff  
 Good-bye

## Pumping Up

Aha ah yeah yo Do you wanna dancin' me?  
 Ah yeah yo!  
 자 Come on baby 이렇게 나처럼 1, 2, 3 hey!  
 어제의 나의 모습은 Ugly - 처량도 했지  
 지난해 꿈속에 빠진 Pump Dance, Pump it up  
 이럴 수가 모두를 너무나 잘했어  
 나도 아침에 꼭 하니 깨어 버렸어  
 이게 내어걸 아무런 위로조차 의미가 없어  
 너희를 앞에 무릎 꿇어 버린 나는 Jump 쟁권,  
 Pump it up  
 모두 앞에 서기 위해 노력해야 해  
 Every 밤 꿈 속이까지 Pump! Jump! Pump! Jump!  
 그래 모두를 너무나 잘했다 해도 언젠가는 나의 숨은  
 실패 보여줄거야  
 이게 내어걸 아무런 위로조차 의미가 없어  
 너희를 앞에 무릎 꿇어 버린 나는 Jump 쟁권,  
 Pump it up!

## 그녀는 피자를 좋아해

우연히 길을 걸어가다가 발걸음 멈춘 이곳에  
 군침을 삼키며 있는 모습 나는 그저 바라보고만  
 시간이 조금이론 이후에 뜨끈이 다가오는 피자차  
 꽃처럼 반짝이는 두는 와구와구와 우와...

그녀는 피자를 좋아해 그녀는 피자를 좋아해  
 그녀는 피자를 좋아해 그녀는 피자를 와구와구와 우  
 와..

그녀는 피자를 좋아해 그녀는 피자를 좋아해  
 그녀는 피자를 좋아해 그녀는 피자를

좋아해 그녀는 피자를 좋아해 그녀는 피자를 좋아해  
 그녀는 피자를 좋아해 그녀는 피자를 좋아해 그녀는  
 피자 우와...



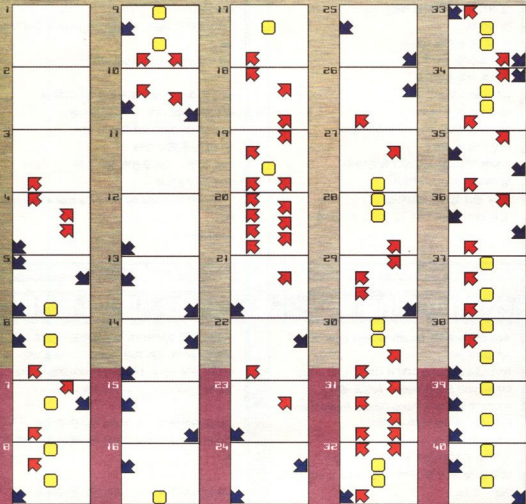
# 1st Stage



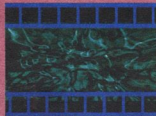
NONSTOP REMIX 1

정말인 사랑  
TELLMELLAME  
오기섬

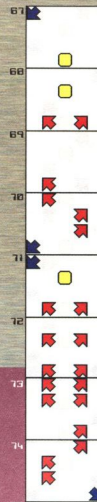
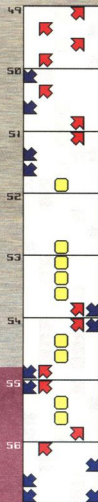
BPM 138  
SONG BY  
Fin.K.L  
SHARP  
HANS BAND



1st Stage



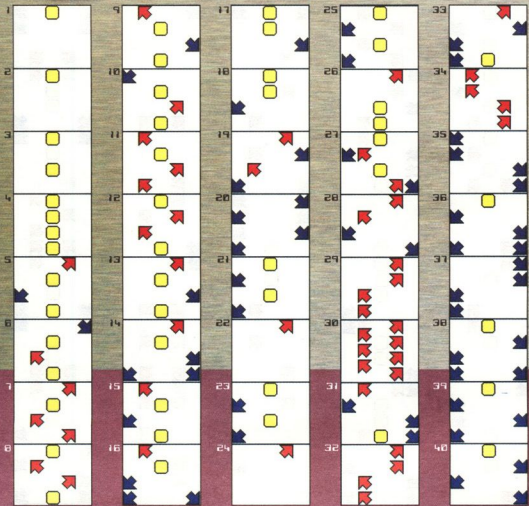


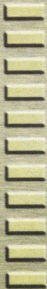


1st Stage

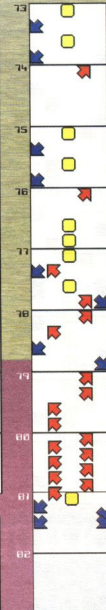
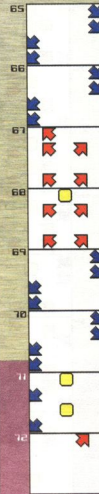
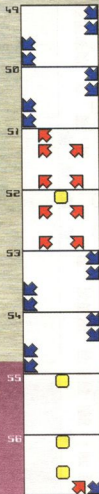
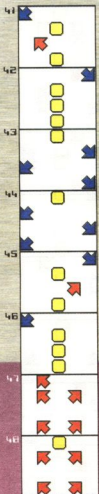


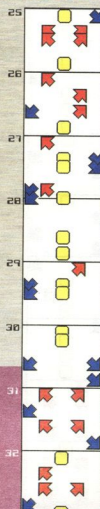
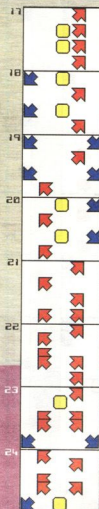
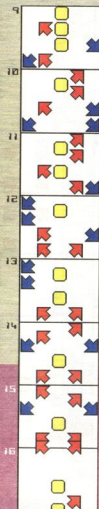
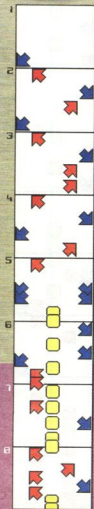
1st Stage



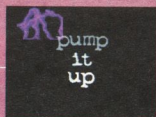


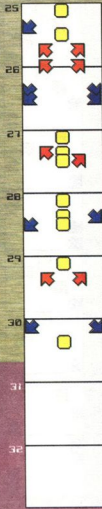
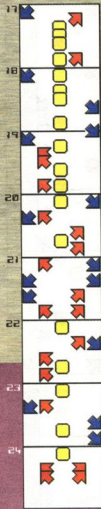
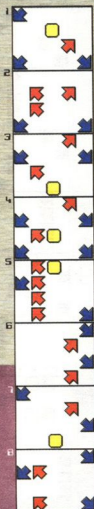
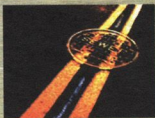
1st Stage





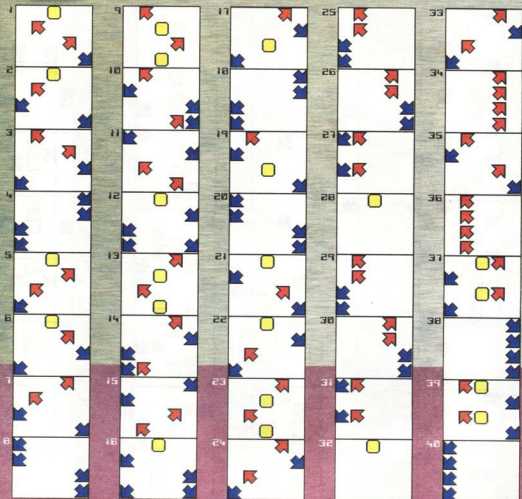
1st Stage





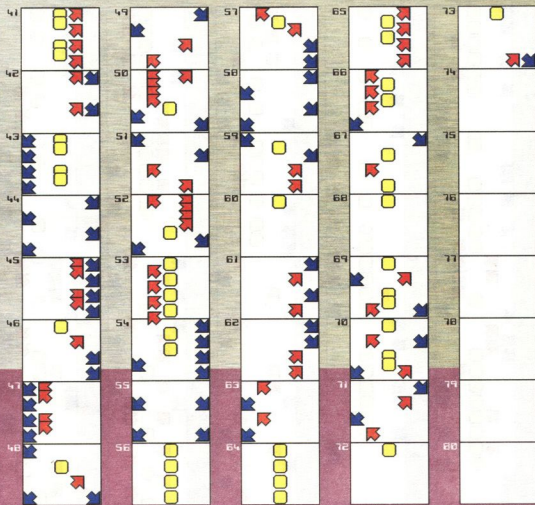
1st Stage





1st Stage





1st Stage

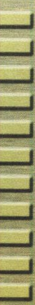
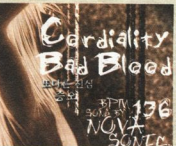




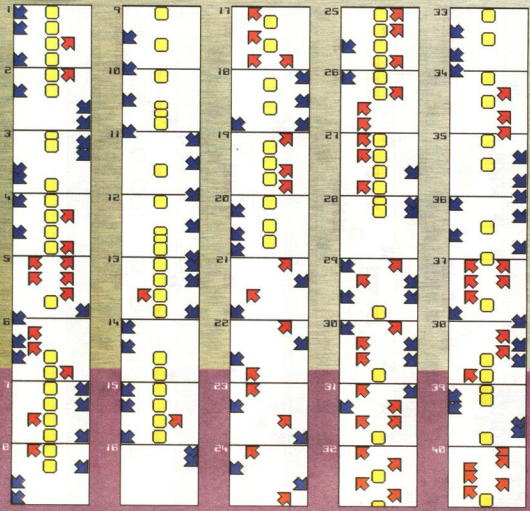
## 2nd Stage



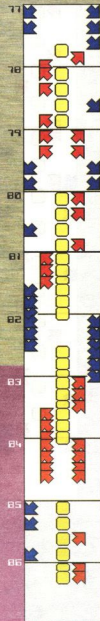
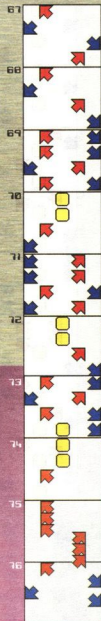
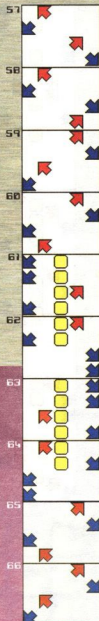
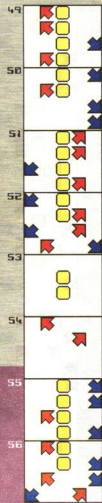
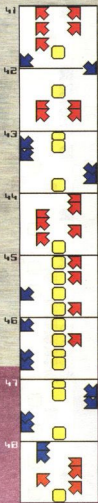
NONSTOP REMIX 5



2nd Stage

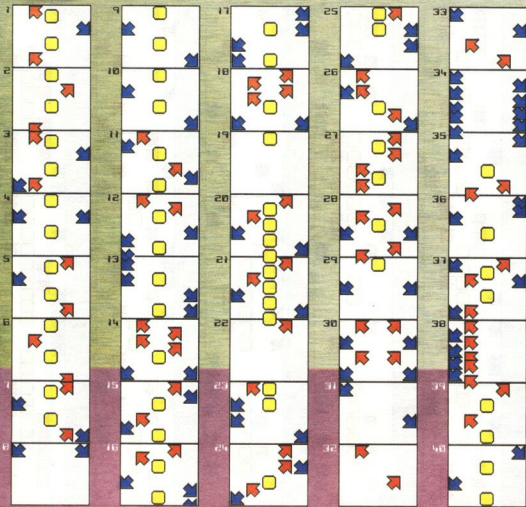




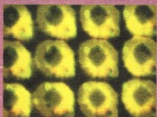
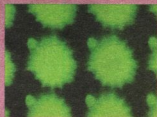


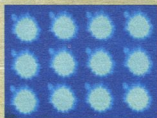
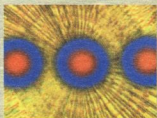
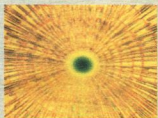
2nd Stage





2nd Stage





41	49	57	67	77
42	50	58	68	78
43	51	59	69	79
44	52	60	70	80
45	53	61	71	81
46	54	62	72	82
47	55	63	73	83
48	56	64	74	84
		65	75	85
		66	76	86

2nd Stage

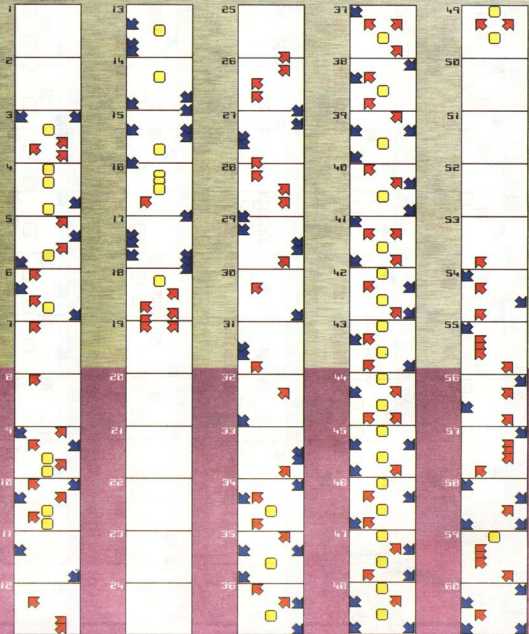


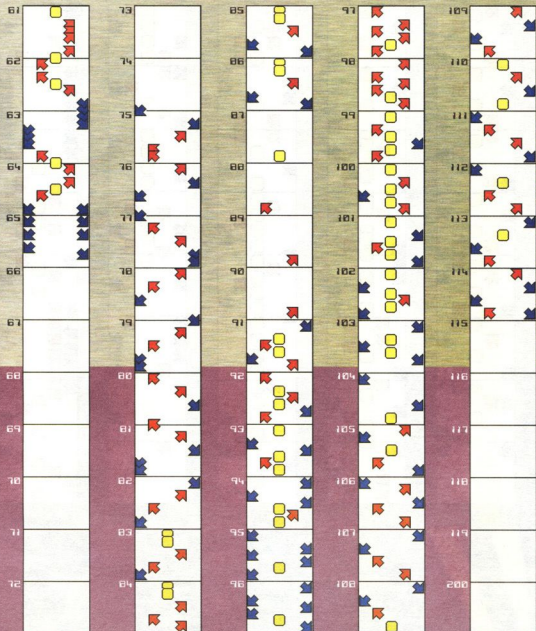
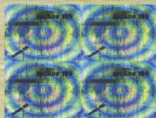


NONSTOP REMIX 7

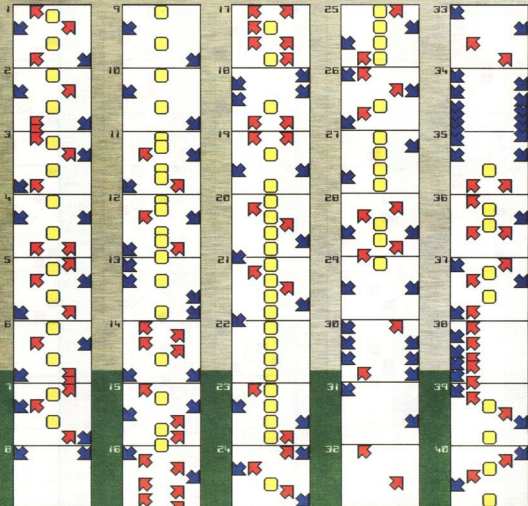


2nd Stage

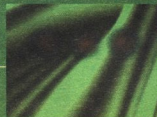


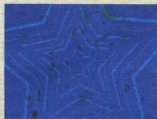


2nd Stage

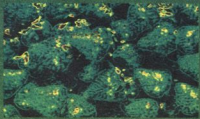


HIDDEN Stage





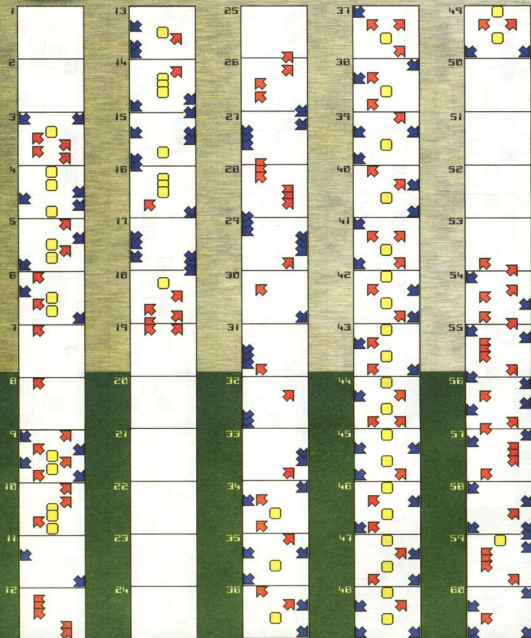
41	49	57	67	77
42	50	58	68	78
43	51	59	69	79
44	52	60	70	80
45	53	61	71	81
46	54	62	72	82
47	55	63	73	83
48	56	64	74	84
		65	75	85
		66	76	86



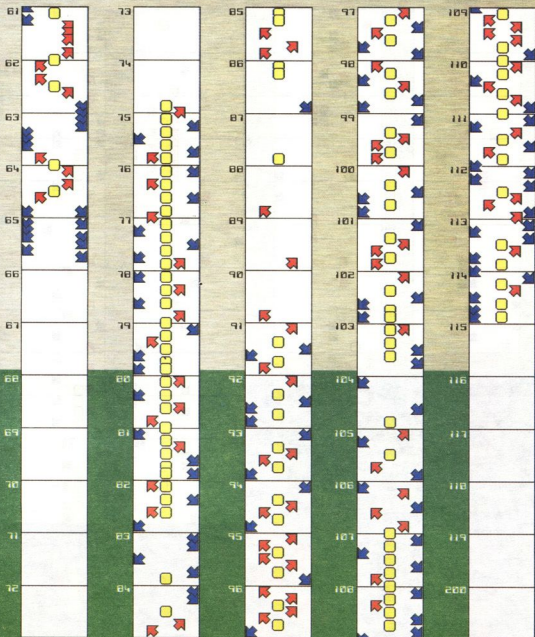
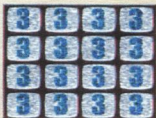
HIDDEN Stage



Hidden Stage







HIDDEN Stage

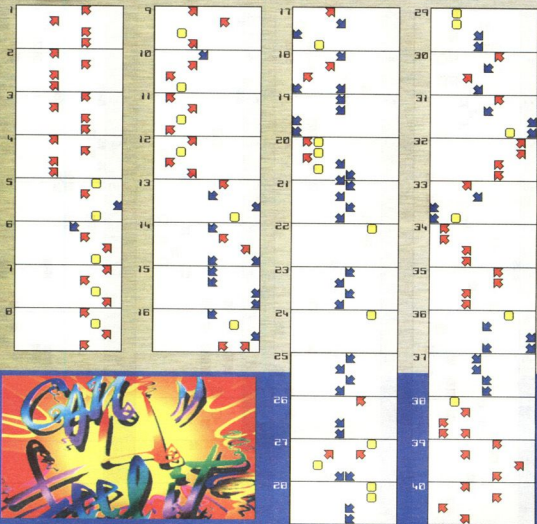




# 連+兩

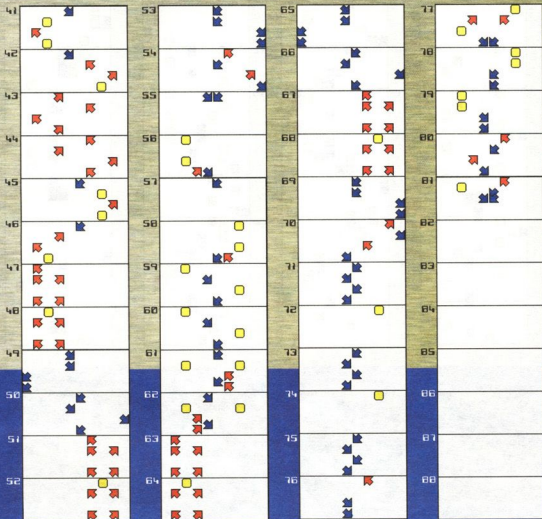
NONSTOP REMIX  
DOUBLE

## NONSTOP REMIX-2



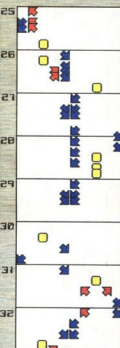
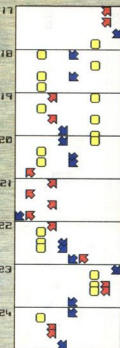
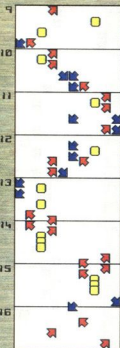
1st Stage



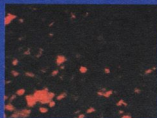


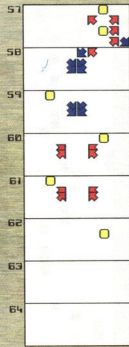
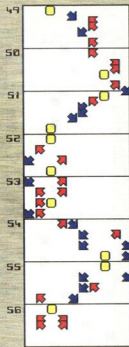
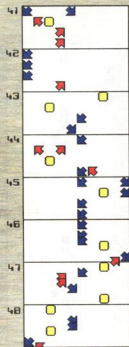
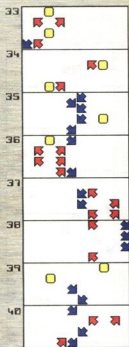
1st Stage





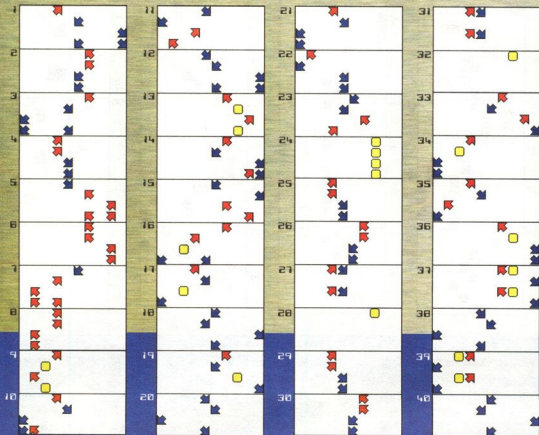
1st Stage





1st Stage





1st Stage



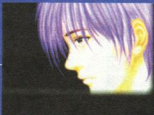
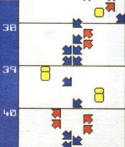
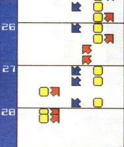
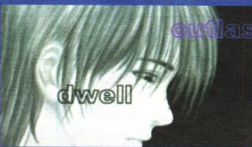
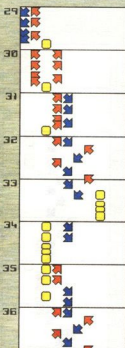
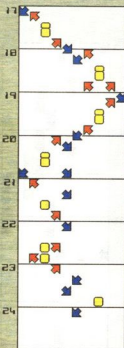
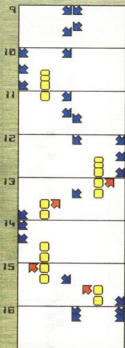
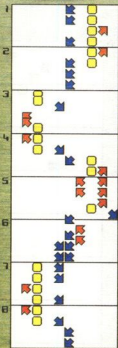




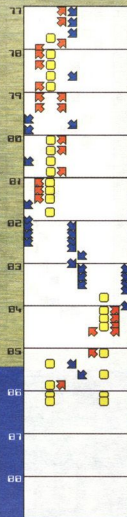
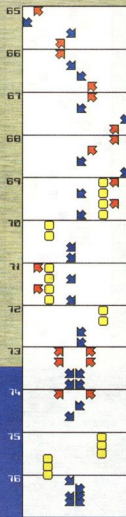
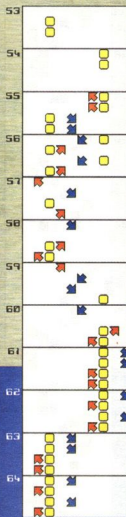
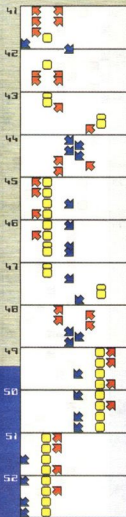
# 連+兩

NONSTOP REMIX  
DOUBLE

## 2nd Stage

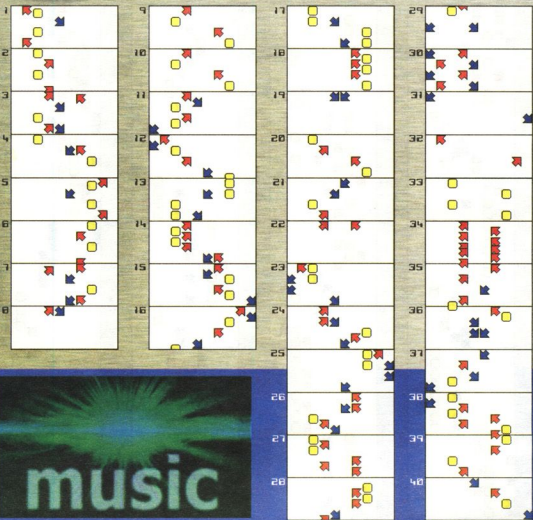


2nd Stage

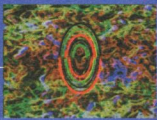


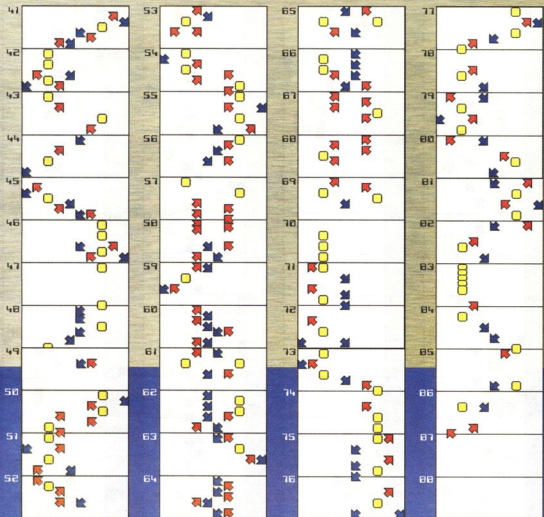
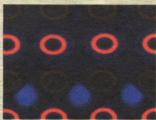
2nd Stage



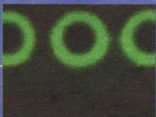


2nd Stage



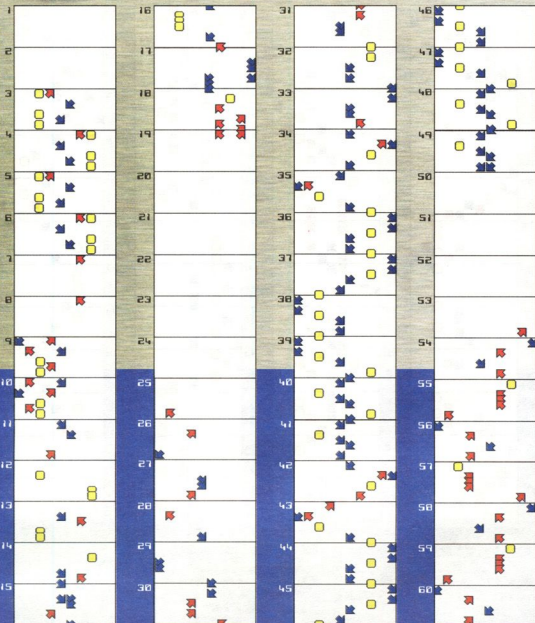


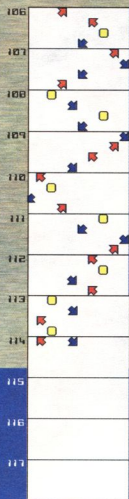
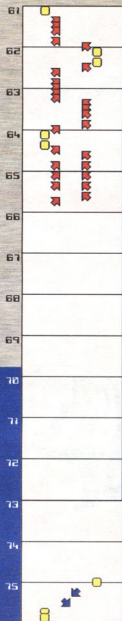
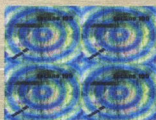
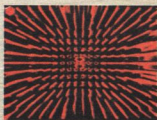
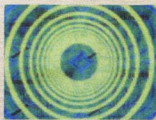
*2nd Stage*





2nd Stage

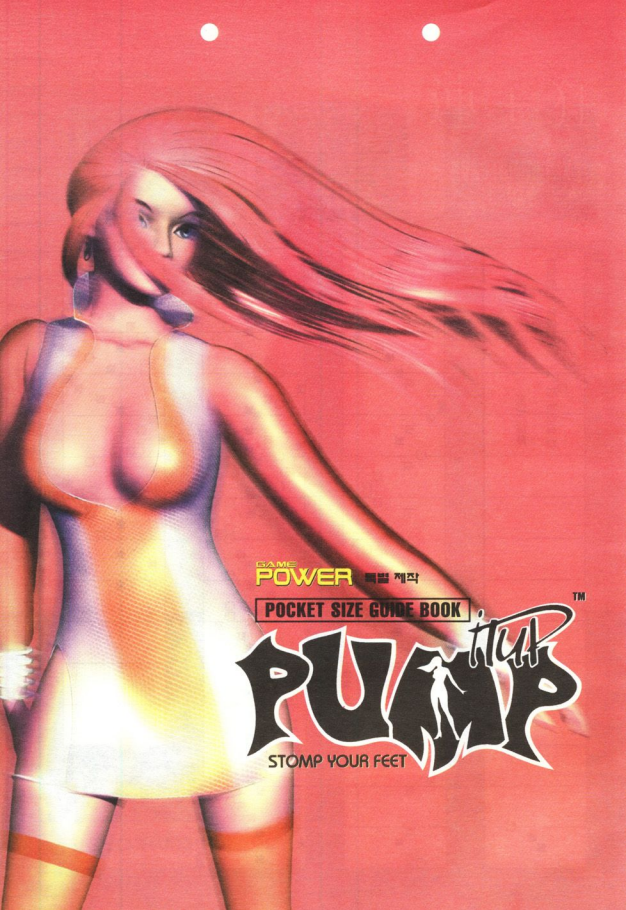




2nd Stage

프릭 사이즈로 퍼져 현역이나 후대를  
 원하시는 분은 뜻의의 참여선을 잘라  
 서 사용하세요





GAME  
**POWER** 특별 제작

POCKET SIZE GUIDE BOOK

**PUMP** *it's* <sup>TM</sup>

STOMP YOUR FEET



●장르:S·RPG ●제작사:반프레스토 ●발매일:5월 25일

●발매가:6,980엔 (한정판 9,800엔)



PLAYSTATION

숙련도가 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 킥 컨티뉴도 여전히 사용가능. 하지만 슈퍼로봇대전(이하 리)가 처음 접하는 로보대전 시리즈인 사람들은 기초적인 조작법을 확실하게 익혀두자. 물론 조작법이 어렵다는 것은 아니지만, 알아두면 편리한 것들이 더수 존재한다.

### 맵 화면에서의 조작법

방향키	캐시의 이동
O버튼	공격
X버튼	유닛, 지령조작
△버튼	진행지도 보기
△버튼	비튼 캐시 이동
L1, R1버튼	미행용 어군 유닛 공격
L2, R2버튼	적군 유닛 공격
스타트버튼	부대표

### 부대표에서의 조작법

방향키	캐시의 이동
O버튼	선택한 유닛으로 캐시 이동
X버튼	맵 화면으로 나가기
R1버튼	누를 때마다 HP소, 랜덤소, 개색소으로 전환
L1버튼	파일릿장보와 유닛정보 전환
스타트버튼	적 부대표와 어군 부대표의 전환

### 엔틱미션에서의 조작법

O버튼	대시를 넘긴다
L1, R1버튼	누르고 있으면 대시가 빨리 넘어간다
L2, R2버튼	한 마디 단위로 대시를 빠르게 넘긴다
스타트버튼	누르고 있으면 다음 선택까지의 대위를 스킵

## 패드리셋과 킥 컨티뉴

슈퍼로봇대전 시리즈의 전통적인 패드 리셋. 이번에도 역시 간재한다. 역시나 사용법은 스타트+선택트-L1-L2-R1-R2이며, 이 후 선택트버튼을 제외한 모든 버튼을 때면(즉, 선택트버튼만을 누르고 있으면) 킥 컨티뉴를 할 수 있다. 킥 컨티뉴란 맵 화면에서 세이브를 한 데이터를 로고와 타이틀화면을 생략하고 로드하는 것.



이 지게은 화면을 볼 필요가 없다▶

— PRESS ANY BUTTON —



타이틀 화면은 물론 다 알고 있었지만...

◀엔틱와 동일한 구조의 타이틀이다. 여기까지는 같지만▶

- START: 게임을 처음부터 시작한다.
- LOAD: 엔틱미션에서 세이브한 데이터를 불러낸다.
- CONTINUE: 시도상에서 세이브한 데이터를 불러낸다.
- OPTION: 음악지연 부류이라고 할 수 있는 모든 가능한 것은 다음을 참고하자.

### 카라오케 모드(カラオケモード)

음악과 함께 아래에 가사가 나온다. 모든 곡이 가사가 있는 것은 아니기 때문에 선택할 수 있는 음악은 한정되어 있지만, 그래도 이전에 비하면 훨씬 많아진 것이다. 음악을 듣는 도중 취소할 수가 없어 실수로 고르면 매우 짜질하게 될 것이다.. 게다가 4차나 F와는 달리 배경에 전투화면이 나오지 않기 때문에 상당히 허전한 느낌이 든다.



◀그래도 손을 실어서 리라 버튼에 걸리면 다!!

### 로보대 도감(ロボット大 鑑)

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

### 대오 선택트(デモセレクト)

역시 게임 중에 한 번 씬한 캠페인 등의 데모를 볼 수 있다. 주로 슈퍼로봇들이 많이 나오는 분위기를 따라가자 나오게 된다. 보는 도중 X버튼으로 취소할 수 있다.



보고 또 보고▶

### 캐릭터 사전(キャラクター事典)

게임을 하며 등장했던 캐릭터들에 대한 간략한 소개를 볼 수 있다. 등장 작품별로 정리되어 있으며, 등장 작품과 성우 등도 알 수 있다. 이는 점진적인 시리즈에 비교할 것이 못된다. 왼쪽 위에는 수록곡이라는 것이 표시되어 있는데 이것은 달성소라고 생각하면 된다.



이 정도면 어디나▶

### 사운드 테스트 모드(サウンドセレクト)

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

유닛 메뉴

이동(移動)	유닛을 이동범위 안의 마음에 드는 장소에 이동시킬 수 있다
공격(攻撃)	적절한 무기를 선택해 적을 공격한다
장신(精神)	작일할 고유의 장신카드를 사용한다
입성(入城)	전장에 들어갔을 때 나오는 메뉴. 전장에 들어가 보급을 받는다. 하지만 격어이 10 올어난다
분리, 합체(分離, 合體)	장성코넷을 분리하거나, 분리가 없는 상태에서 합체한다. 합체할 여가 위해서는 모든 유닛이 연합해야 한다
변형(變形)	변형 가능한 유닛을 변형시키는 것 상황에 맞는 유리한 형태로 변형하자
수리, 보급(修理, 補給)	수리장치, 보급장치가 있으면 사용할 수 있다. 수리는 HP회복, 보급은 EN회복 및 수 회복으로 보급의 경우에는 격어이 10 올어난다
선택(選擇)	특정 합체시 특정 캐릭터가라 연합하면 나오는 커맨드. 적이 동료가 될 수도 있고, 퇴각하는 경우도 있다. 대부분 이군이 되는 것에 영향을 미치므로, 선택이 가능한 것에서는 일단 모두 선택하자



합 메뉴

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

**장신카드(精神カード)** 현재 이군 중 안 망아라든 곳과 있는 장신카드를 모두 보여준다. 어떤 장신카드를 선택하면 그것을 갖고있는 캐릭터를 찾을 수 있다.

**부다(部隊状況)** 이군과 적군의 목록을 볼 수 있다. HP, EN등을 한눈에 알아볼 수 있는 장치가 있으므로 자주 이용하자. 합 화면에서 스타트 버튼을 누르다 보면 된다.

**만격명령(隊命令)** 공격받았을 때의 행동을 전부다 직접 지정하는 것(マニュアル). 특수할 가능성에 없는 만 격어는 것(無効的). 적의 레벨이 자신보다 낮은 경우엔 회피와 방어를 하는 것(効率<1). 열 대로 의미 또는 방어를 하는 것(撃つるな!)의 4가지 중 하나를 선택한다. 직접 지정하는 것이 아니면 자동으로 전투시 스텝대로 적의 턴이 지나가는 동안 다른 일을 할 수도 있다.

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

인터페이스 화면

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

**유닛 정보(ユニット情報)** 유닛의 HP, 운동성 등을 체크한다. 돈이 필요하며 자세한 것은 따로 다루기로 한다.

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

**파일럿 능력(パイロット能力)** 파일럿의 능력을 본다. 다 리스트는 레벨순서

**파일럿능력치(パイロットの能力)** 파일럿의 합승 기체를 변경한다. 같은 계열의 기체로만 갈아낄 수 있다. 예 로블, 마장기의 경우지 같은 마장기계엔 보스보트이나 그레이트 마장기계엔 합승할 수 있으며, MS계엔 커미유는 같은 MS계열엔 합승할 수 있다. 건담W라도 건담W의 기체는 따로 취급해 자신들끼리만 바꿔 할 것이 가능하다.

**강화 피스(強化パーツ)** 강화 피스를 장착한다.

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



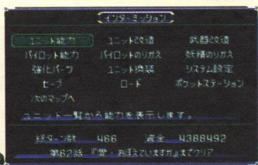
작전목적(作戦目的)

승리조건과 패배조건을 볼 수 있다.

시스템(システム)

게임에 대한 각종 설정을 하는 곳

- 그릿도 표시(グリッド表示) - 맵에 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 혼이 실린 전투대사를 들을 수도 있을 것이다(대지의 입장에서 말이지).
- 전투BGM설정(戦闘BGM設定) - 전투 종료시 음악이 계속 이어질 것인지 지 음의으로 바꿀 것인지 결정한다.
- 전투에요표시(戦闘チェック表示) - 전투에요를 전투미다 선택, 항상ON, 항상OFF 중에서 선택한다.
- 바이브레이션(バイブレーション) - 전투, 이벤트 등에서의 진동을 설정한다.



**요격 장비(敵機のカラス)** 오라메틀러 전용인 요격을 바꾸는 것이 가능하다.

**유닛 환경(ユニット環境)** 유닛의 환경 피스를 장착한다.

**세이브(セーブ)** 세이브를 한다. 합 화면에서의 세이브와는 다르며 1개만 메모리카드 1분력을 차지한다.

**로드(ロード)** 인터페이스상 세이브 했던 데이터를 로드한다.

**포켓스타이션(ポケットステーション)** 포켓스타이션에 미니게임을 다운로드할 수 있는 장치를 돈으로 바꿀 수 있다.

**다음 맵으로(次のマップへ)** 다음 시나리오로 넘어간다

## 슈퍼'로봇' 대전이면 당연히 로봇이 있어야지!

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

### 유닛능력요약

인터페이스, 또는 맵에서 '능력'을 선택했을 때 볼 수 있는 유닛의 능력화면이다.

**타입(タイプ)** 그 유닛이 어떤 지형에서 이동할 수 있는지 표시한다. 호, 陸, 海, 宇宙로 나눌 수 있으며 호(空)라고 한다면 공중과 지상 모두 이동할 수 있다는 뜻. 海의 경우에는 海타입이 아니라도 바다를 이동할 수 있지만 이동력이 매우 떨어진다.

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

**운동성(運動性)** 유닛이 얼마나 잘 움직이는지를 수치로 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 이것에 관계된다. 역시 높으면 좋다.

**사이즈(サイズ)** 유닛의 크기를 대략적으로 나타낸 것. L은 초대형, M은 대형, S는 소형, SS는 초소형으로, 전함급의 200미터 이상의 기체들은 L, 약 50미터~150미터경은 L, 10~50미터경에는 M, 5미터~10미터경에는 S라고 생각하면 된다. SS는 인간경도의 기기로 실제 인간과 일베르트는 SS사이즈이다.

**수리비(修理費)** 유닛이 파괴되면 자동적으로 수리비를 납부(?)해야 한다. 이 때 들어가는 수리비를 나타내는 것으로 유닛마다 천만 사이가 있다.

**강화 파츠(強化パーツ)** 현재 장착하고 있는 강화 파츠를 나타낸다.



**HP** (현재의 체력)/(전체 체력)을 나타낸다. 당연히 O가 되면 파괴된다. HP가 떨어지면 발생하는 적과 같은 것도 있으나 언제나 신장을 써주자.

**EN** (남은 에너지)/(전체 에너지)를 나타낸다. 공중유닛과 우주에 있는 유닛들은 이동할 때 1당 EN이 1씩 소모되며, O가 되면 이동할 수 없게 된다. 또한 무기 중에는 EN을 소모하는 것도 있으므로 H와 마찬가지로 계속 신장을 써주어야 한다.

**지형(地形)** 유닛 고유의 지형대용 능력. 기계가 아무리 좋아도 파괴할 지형대용 능력이 없다면 최중적으로는 전체적인 지형대용 능력이 떨어지는 것이다. . . . 는 각각 육, 호, 바, 우주에 대응된다.

**특수능력(特殊能力)** 유닛 고유의 특수능력. 옆에 있는 팔과 방패는 각각 배너지, 실드방어에 대응되는 것으로 파괴당해 능력이 없다고 해도 클나 방패가 없다면 사용할 수 있는 것이다.

**한계(限界)** 아무리 파워업이 뛰어나도 기계의 능력에는 한계가 있다. 파열할 양동줄, 외피올라 다져지는 운동성을 계산한 수치가 이것보다 높다고 해도 그 기계는 한계까지의 능력밖에 낼 수 있는 것이다. 무작정 높다고 좋은 것은 아니라는 뜻이 숨겨져 있다.

### 무기성능

- ① 무기이름 각각의 무기의 이름이다. 이름 뒤의 는 이동 후 사용할 수 있는 무기, 는 빙 계통의 무기로, I등도 등에 이용해 막아낼 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 보장 수치로, 높을수록 명중률이 높다.
- ⑤ 무기 속성 무기가 전투능력의 영향을 받는가 사적능력의 영향을 받는가를 나타낸다. 주역으로받은 격투무기
- ⑥ 탄수 무기의 남아있는 탄수가 0이 되면 더 이상 사용할 수 없다. 탄수의 제한을 받지 않는 것은 -로 표시된다.
- ⑦ 지형적용 유닛과 파괴자의 지형대용과는 별개로, 무기의 지형대용이 따로 계산되며, 주로 데미지에 영향을 미친다.
- ⑧ 필요 기력 무기를 사용하는데 필요한 기력이다. 필요 인의 숫자는 (必要機力) 현재의 기력.
- ⑨ 소비EN 무기를 사용하는데 필요한 EN. 역시 필요 인의 숫자는 (消費EN) 현재의 EN이다.

武器性能 < 2/2

武器名	攻撃力	距離	機力
⑤ 超電磁ウェーブ	1700	1~4	+15
⑥ 超電磁ストリングスe	1800	1	+35
⑦ 超電磁ゴマe	1900	1~3	+40
⑧ ホルテス(バ-カ	2000	2~6	+35
⑨ 天穿剣e	2400	1	± 0
⑩ 天穿剣IVの手斬りe	3600	1	+20

6 機力	--/--	7 地形適性	空 A 陸 A 海 A 宇 A
8 必要機力	130	10 必要技能	-----
9 消費EN	90	11 2ツキカバ補正	+10

⑪ 필요 기력 무기를 사용하는데 필요한 기력으로 설정(사(必要機力) 현재의 기력) 유닛의 능력에 필요한 무기도 있다.

⑫ 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 그다지 강력하지 않아도, 특수능력에 의해 엄청나게 강해지는 경우가 있기 때문이다. 기력이 올라가면 무조건 발동되는 특수능력은 발동되었을 때 파란색으로 표시된다.



기력 140 이상에서 발동되는 ▶  
제로시프트, 제로시프트클리어는  
글자는 파란색으로 표시

마장기회

마장기 회열, 즉 마장기Z, 그래이트마장기, 마장기어거트가  
고있는 능력이다. 파일렛의 기력이 130이상이 되면 발동되  
며, 황소의 125개의 데미지를 입힌다. 공격력과 방어력을 모두 1배한  
후의 데미지가 올라가는 것이다.

정량정의

사이버스타가 고있는 능력. 파일렛의 기력이 140이상이  
되면 발동되며, 운동성 +15, 장갑 +1500, 한계 +20이 된  
다. 장갑의 엄청난 상승으로 인해 방어력은 슈퍼로봇이 부럽지 않은 상태  
가 된다.

제로시프트

왕간체로, 권양 예뻐, 왕간체로 키스함이 고있는 능  
력. 파일렛의 기력이 140이상이면 발동되며, 파일렛의 모든  
능력치가 10%씩 올라간다.

분신(分身)

오라비틀, 젤다2, F91, V2건담, 용오양, 권양 테크사이  
즈 등 상상이 많은 유닛이 고있는 능력. 기력 130이상이 되어야만 역  
대, 50%의 확률로 적의 공격을 반연히 피해준다. 적의 명중률은 관계가  
없기 때문에 이력이 사용되면 죽지만 적들이 사용하면 상상이 썩는다는  
능력이 된다.

HP/EN회복

매 턴마다 자신의 HP또는 EN이 자동으로 회복된다. (소는  
HP/EN회복) 최대의 10%, (대)는 최대의 30%가 회복되며, 적이 어 능력  
을 갖고있다면 적이 턴이 시작할 때에 회복된다. 이 경우에서는 진격타  
등이 갖고 있다.

변형(變形), 합체(合体), 분열(分裂)

인생의 유닛을 다른 형태로 변형시키거나,  
여러 유닛이 모여 합체 또는 한 유닛이 여러 유닛으로 분리하는 것. 조건  
이 만족되어야 하며(스트라이커의  
이벤트러던가...) 지형 특성상 변  
형이나 분리를 할 수 없는 경우  
에는 빨간 색으로 표시된다.



지상 유닛은 고정발동 위해 올라▶  
갈 수 없기 때문에 변형 불가능

복수(暴走)

EVA소모기 고유의 능력. 자신이 격추되면 폭주에 격과 어  
군을 구별 없이 공격한다. 자신과 가장 가까운 곳에 있는 유닛을 공격하  
므로 적보다 더 많이 있어 있으면 초고기는 적을 공격한다.

S2기항

역시 EVA소모기 고유의 능력이다. 보통의 EVA가 격이해  
피해를 10칸밖에 입을 수 없던데, S2기항이 있다면 그런  
한 제한 없이 양방이 가능하게 되기에 엔비트(대)의 능력을 얻는다. 특  
수한 이벤트를 가진 후에 EVA소모기에 수기된다.

■ 배리어 요격 표

이름	소오EN	대상 공격	필요 기력	한계 데미지	요격
비코트(비움코트)	5	필	-	1500	경감
비드(피이트)	10	필	-	2000	경감
비드(스단전)	10	필	110	2500	경감
이나사키 권술(이나사카키칸센슈)	5	전 공격	130	2500	경감
오라비틀(아라비라)	-	필	105	3000	무효화
AT비드(AT피이트)	-	전 공격	100	4000	무효화
염동 필드(엔동필드)	5	전 공격	110	1400	무효화
그라비티 필드(그라비티·웜)	5	전 공격	110	1500	무효화
그라비티 테리토리(그라비티·테리토리)	5	전 공격	120	2000	무효화
빈 포인터 배리어(빈포인트배리어)	5	전 공격	110	1800	무효화

배리어

빙공룡, 린드 등의 각종 배리어  
로, 배리어마다 전부 특성이 다르다. 배리어는  
조건을 만족하면 무조건 발동되는 데, 대부분  
EN을 소모하기 때문에 일러서 없게 EN을 진  
부 써버리는 경우도 생각 수 있다. 배리어는  
데미지를 줄여주는 것과 무효화하는 것이 두  
가지가 있는데, 만약 한계 데미지를 초과할 경  
우 줄이는 경우엔 조카한 민공명의 데미지를  
반개 되고, 무효화의 경우엔 원래의 데미지를  
전부 받게된다.

강화 파츠란 무엇인가?

4차에서 처음 등장한 강화 파츠. 이제는 로봇대전의 빼놓을 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(너무 간단한가...). 예를 들자면, RPG게임에서 좋은 방어구를 장착하면 방어력이 올라가듯이 로봇대전에서도 강화 파츠를 장착하면 방어력이 올라가거나, 속도(운동성) 등이 향상 되는 것이다. 이번에도 F처럼 특정한 적을 격추하면 강화 파츠를 얻으므로, 4차와 같은 렘의 탐험은 하지 않아도 된다.

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

■ 강화파츠 일람

이름	일반요격	요격
부스타	부스타	이동력 +1
메이부스타	메이부스타	이동력 +2
마그네틱 코팅	마그네틱 코팅	운동성 +5, 한계 +20
아르치오라	아르치오라	이동력 +1, 운동성 +5
바이오센서	바이오센서	운동성 +10, 한계 +20
하이코퍼레이션	하이코퍼레이션	운동성 +10, 한계 +30
천로	하	이동력 +2, 운동성 +20, 한계 +30
초파이버	초파이버	회대P +500, 장갑 +150
초파이버 아이	하이브리드 파츠	회대P +800, 장갑 +200
초파이버Z	초파이버Z	회대P +1000, 장갑 +300

이름	일반요격	요격
초파이버 뉴Z	초파이버 뉴Z	회대P +1500, 장갑 +400
고성능 레이어	고성능 레이어	회대P와 사정거리 1 이하의 모든 무기의 사정거리 +1
고성능 조리기	고성능 조리기	모든 무기의 명중률이 30%상승
미노스키드 크레프트	미노스키드 크레프트	공중을 날 수 있게 되어 유닛의 공중 대항이 A가 됨
미노스키드 드라이브	미노스키드 드라이브	이동력 +2, 공중을 날아 공중대항이 A가 됨
렘 레이어의 회로	렘 레이어의 회로	이동력 -1, 운동성 -15, 한계 -20, 수리력 10
비드 필생장기	비드 필생장기	유닛에게 비드 능력 생성
대 비드필	대 비드필	유닛에게 비드 필 생성

이름	일본어표기	오류
핀 포인트 배리어	ピンポイントバリア	유닛에게 핀포인트 배리어 능력이 생긴다
이리넷 컨슬러	イリネットコンソラー	유닛에게 이리넷 컨슬러 능력이 생긴다
인메이 인형	人形メー	출격시 기력 +5
인드로드 구이	アンドロメダ焼き	사용한 파일럿의 SP 전부 회복, 사용 후 없어짐

이름	일본어표기	오류
프로제란트 탱크	プロゼラントタンク	EN 50회복, 사용 후 없어짐
프로제란트 탱크S	プロゼラントタンクS	EN 200회복, 사용 후 없어짐
리퍼어 키트	リペアカット	HP 2000회복, 사용 후 없어짐
리퍼어 키트S	リペアカットS	HP 전부회복, 사용 후 없어짐

## 로봇만이 전부는 아니다. 파일럿을 알지!

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

### 파일럿 능력치

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

**파일럿 이름** 탭에서 사용되는 영상이 아닌 장식 이름이 표시된다.

**기력(氣力)** 영웅의 기력. 엑스 파일럿이라면 인터미션에서도 105로 표시된다.

**레벨(レベル)** 영웅의 레벨.

**결함치(欠損値)** 현재까지의 경험치로, 500마다 레벨이 1씩 오른다.

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

**격투수(格闘数)** 지금까지 격투한 적의 수. 50이 넘으면 엑스파일럿이 되어, 격투수에 따라 공격력이 올라간다.

**기량(技量)** 상대와의 기량차이가 클수록 크라티컬이 잘 나온다.

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

**활종(命中)** 얼마나 잘 맞느냐를 나타낸 것. 빨간 색이라면 숫자가 높어도 유닛의 현재 수치까지밖에 공격을 발휘할 수 없다.

**장식캐릭터(装飾コマンド)** 파일럿의 장식캐릭터와 SP를 나타낸다.

**반응(反應)** 회피와 영웅에 관계되는 능력치 큰 의미는 없다.

**지형(地形)** 파일럿의 지형대응, 유닛의 지형대응과 일체적 최정적인 능력이 결정된다.



**격투(格闘)** 캐릭터의 공격력으로, 격투수가 관계된다.

**사격(射撃)** 역시 사격수가 관계되는 캐릭터의 공격력이다.

**특수능력(特殊能力)** 파일럿 고유의 특수능력. ☆은 엑스파일럿의 여부, W는 2아이들의 여부를 나타낸다.

**승전포 포인트(勲章ポイント)** 주인공에게만 있는 능력치. 자세한 설명은 따로 여겼다.

▶EVA전용의 능력치로, 싱크로율(シンクロ率)이 존재한다. 높으면 명중, 회피가 올라가는데, 공격을 명중시키면 올라가고, 공격을 받으면 떨어진다. 그 큰 변동은 없지만 차이가 나므로, 이상하게 EVA가 약하다고 생각할 때는 체크해보자.

### 파일럿에게도 특수능력이 있다!

로봇과 마찬가지로 파일럿에게도 특수능력이라는 것이 존재한다. 물론 예전부터 있던 것들이 대부분이지만... 뉴타입이나 배너기 등의 특수능력은 당연히 로봇의 능력이 아닌 파일럿의 능력이다. 로봇의 특수능력과 마찬가지로, 특수한 조건에서만 발휘되는 것은 파란색으로 표시된다.

**기력(氣力)** 주로 승무석의 파일럿에게 있는 능력으로, HP가 줄어들면 승선기 기력을 발휘한다는 것. 강하게 HP가 1/4 이하로 줄어든 발동이며, 양장플과 회피율에 +30%, 크라티컬율에 +50%, 또한 HP가 1/8일 때는 장갑이 30% 늘어난다, 1/4일 때는 20%, 1/2일 때는 10% 늘어난다.

**기력(ゲップ)** 기력의 강해짐으로, HP가 1/4 이하일 때 발동하며, 명중률과 회피율, 크라티컬을 모두에 +50%, HP가 1/8일 때는 장갑이 30% 늘어난다, 1/4일 때는 20%, 1/2일 때는 10% 늘어난다.

**배너기(バナー)** 권총의 무늬, 미사일과 같은 승선형의 무기로 공격할 때(배너기 레벨)1/6의 확률로 발동하며, 데미지를 전혀 받지 않는다. 적의 명중률과는 관계 없다.

**역사화(歴史化)** 수천기대의 파일럿들이 가지고 있는 특수능력. 기력 130이상에 발동되며 최정적인 데미지가 1.25배가진다. 마중파의 동일인도 가지지만, 파일럿의 능력이기 때문에 분라에도 계속 갖고 있다는 것이 다르다.

### 뉴타입(ニュータイプ), 강화인형(強化人型), 성정사(聖正士), 영동력(運動力)

모두 레벨에 따라 파일럿의 능력에 보너스가 더해진다. 자세한 것은 아래와 같다.

■ 뉴타입				■ 강화인형				■ 성정사				■ 영동력			
레벨	명중	회피	반응	명중	명중	회피	반응	명중	회피	오류제기	역시오류제기 공격력	명중	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	

**천재(天才)** 주로 원작에서 천재로 설정되어 있는 캐릭터들이 갖고 있다. 능력은 레벨업에 필요한 경험치가 80%로 줄어든다. 즉 400의 경험치만으로 레벨이 오른다는 것이다.

**살드방역(サルード防衛)** 적의 공격을 방패로 막어 데미지를 반으로 줄인다. 방패 회복은(살드방역 레플)/6.

**정신커맨드를 읽지**

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

×백분으로 현재 적용되고 있는 정신커맨드를 알 수 있다▶

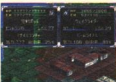
■정신커맨드 일람

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
촉살결기	捨て身	100	다음 공격시 데미지 3배, 크리티컬 100%, 명중률 100%, 회피율 0%
짜주기	てかてか	10	보다 기량이 낮은 상대를 격추할 때 HP를 10 낮춘다
반박임	ひらめき	10	다음 공격받을 때 회피율 100%, 필중보다 우선시한다
필중	必中	20	1턴간 명중률 100%
노력	努力	20	다음 전투때 얻는 경험치 2배
가속	加速	10	다음 이동시 이동력 +3
온신	燃れ身	60	1턴간 적에게 공격받지 않는다
각성	覺醒	60	행동 회수를 1회 늘린다
격투	激闘	60	1턴간 적에게 주는 데미지 1.5배
행운	幸運	40	다음 전투때 얻는 자급 2배
철벽	鐵壁	30	1턴간 장갑 2배
저력	猛撃	30	다음 전투때 사정거리 10이 아닌 무기의 사정거리 +2
도발	挑発	35	지정된 적이 자신(도발물 사용자)을 공격한다
근성	根性	20	자신의 HP를 최대공력의 30%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 없으면 초보라도 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 중요하며, 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 안심하고 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 손해를 절대로 입는 정신커맨드. 회피율이 좋은 기체를 사용할 때에는 확실하게 피하기 위해 명중률이 어중간한 기체를 사용할 때에는 보다 확실하게 맞추기 위해 사용한다.



▲적지만 맞을 확률이 있던 것이



▲집중을 사용하면 절대로 맞지 않는다

**에이스 파일링**

특수능력 옆에 있는 스피드. 격추수가 50%가 되어 한 에이스 파일링이 되면, 공격사의 초기 기력이 106% 된다.

**2회 행동**

에 도망치면 한 단계 2회 행동이 가능하다.



이름	일본어표기	소모SP	효과
신뢰	信頼	30	지정된 아군유닛의 HP를 최대4F의 30%만큼 회복
우정	友情	70	모든 아군유닛의 HP를 최대4F의 50%만큼 회복
사랑	愛	90	모든 아군유닛의 HP를 전부 회복
교란	かく乱	70	1턴간 모든 적의 명중률이 반으로 줄어든다. 단, 필중은 우선됨
보급	補給	60	지정된 아군 유닛의 탄수와 EN을 모두 회복
재동	再動	90	행동을 종료한 아군 유닛을 다시 행동할 수 있게 한다
부활	復活	120	격추된 아군을 HP, EN, SP 전부 회복상태로 부활. 기력은 100
활력	能力	50	지정된 적 유닛의 기력 -10
진술	進退	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 50%회복
자족	自給	1	남아있는 HP만큼 인접한 유닛에게 데미지를 주고 자신은 사망
정찰	偵察	1	지정된 적 유닛의 능력치를 알 수 있게 한다
기습	奇襲	60	가속, 필중, 반박임, 열혈을 동시에 사용한다
기적	奇蹟	100	기합×3, 가속, 행운, 필중, 반박임, 혼을 동시에 사용한다

**촉살결기**

강력한 공격이라는 점에서는 열혈, 혼과 같지만 그 다음의 부작용으로 회피율 0%가 된다. 그리고 SP소모도 훨씬 많은 100. 주로 원작에서 자신을 희생해 적을 격파하는 캐릭터들이 갖고 있다. 그래서 주력캐릭터들이 이것을 갖는 경우는 거의 없으며, 예외적으로 주인공은 생일을 이용해 촉살결기를 습득할 수 있다. 어쨌거나 이것은 한 번 동안만 회피율이 0%가 되므로 다음의 반격을 생각하지 않아도 될 때에 사용하면 되는 것이다. 꼭 마지막의 적을 없애야 하는 없고, 적이 절대로 공격받을 수 없는 곳에서 사용하면 효과를 볼 수 있다.

**반박임**

1회만 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 번에 아군 유닛이 격추될 가능성이 있다. 거기에 그들의 명중률도 매우 높고... 이것은 그런 때에 사용하는 것이다. 또한 짜주기를 위해서도 사용된다. 일단 싸우고 봐도 좋은 정신커맨드. 이것과 집중, 필중은 로봇대전의 심상키라고 해도 좋을 정도.

### ▶ 집중

반드시(必) 명중한다(中)라고 하는 정신캐릭터. 반쪽얼굴은 달리 1탄이기 때문에 상당히 유용하게 사용할 수 있다. 주로 슈퍼로봇들이 갖고있는 정신캐릭터로, 리얼로봇들이 집중을 사용해 피하고 반격하는 반면, 슈퍼로봇들은 필중과 철벽으로 맞고 반격하는 것이다. 레벨이 낮은 캐릭터들도 100% 명중시킬 수 있으므로 파주기와외의 언젠개 레벨업을 하는 것이 수월해진다.

### ▶ 기습

작물을 살려준다. 그러면 어디에 살까? 바로 레벨이 낮은 아군 캐릭터의 레벨을 단번에 올리는데 사용하는 것이다. 기량이 높아 한다고는 해도, 이것을 갖고있는 캐릭터는 보통 기량이 높으므로 걱정할 필요는 없다. 아무런 위험 공격이라도 최소한 100이기는 나므로 레벨을 올릴 캐릭터는 명중률만을 확실하게 공격하면 된다. 파주기를 사용하는 캐릭터는 그 적에게 무조건 반격 받게 되므로 주의하지(적의 공격받기 뒤)아래엔 관계없지만.



▲어떤 공격이라도 100데미지는 나온다는 것을 이용

### ▶ 노력, 향연

경험치와 돈을 2배로 얻는 정신캐릭터. 노력의 경우에는 레벨이 낮은 캐릭터를 한 번에 키우고 싶은 경우에 사용하는 것이고, 향연은 적 전함 등의 돈을 많이 주는 적을 향연을 사용한 후에 격추하는 것으로 돈을 많이 벌 수 있는 것이다. 할때 로aute에 포함된 캐릭터들의 경우 한 사람이 노력을 사용하면 모두에게 영향을 미치기 때문에, 슈퍼전함 등을 이용해 쉽게 레벨업을 할 수 있다.

### ▶ 각성

1회 더 움직일 수 있다. 하지만 SP소모가 크므로, 이것을 사용해서 효과를 볼 수 있는 경우는 그렇게 많지 않다. 그럼에도 불구하고 이것은 매우 좋은 정신캐릭터에 속하는데, 그것은 바로 이동하면 사용할 수 없는 맹렬기 때문. 맹렬기를 사용하기 좋은 배치가 되었지만 정작 맹렬기를 사용할 수 있는 유닛의 수가 많지 않다면, 따라서 이것을 사용한 후에 이동하고 맹렬기를 사용하는 것이다.

### ▶ 보급

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

### ▶ 격투

1탄만 데미지 1.5배. 이것은 얼얼, 혼파는 달리 크리티컬 확률은 그대로이다. 그리고 얼얼, 혼파 같이 사용되기도 하므로, 이것과 얼얼이 같이 있는 구조지는 매우 강한 캐릭터라고 할 수 있는 것이다. 갖고있는 캐릭터가 그렇게 많지는 않기 때문에, 먼저 쓴다고 확실하게 말하기는 어렵지만, 적진에 혼자 파고 들어갈 때 등에 사용하면 효과적. 원작에서도 고군분투하는 캐릭터들이 주로 갖고 있다.

### ▶ 격려, 대격력

남의 기력을 올려주는 격려, 물론 자신의 기력도 올릴 수 있다. 예에서 기력은 매우 중요한 요소를 차지하기 때문에, 격려를 사용해 기력을 올린 후에 싸우면 더욱 수월한 전투를 할 수 있다. 또한 전함의 기력을 올려주는 대격려, 상당히 희귀한 정신캐릭터로, 만약 주인공과 부주인공이 이것을 갖고 있다면 예 전함의 난이도가 내려갈 정도. 주로 기력 체현의 무기를 가졌으나 기량이 없는 캐릭터들에게 사용에 주자.

### ▶ 가속

이동력 예 예전에는 상당히 많은 캐릭터들이 갖고있던 정신캐릭터였지만 지금은 갖고있는 캐릭터가 적어 잘 사용되지 않는 캐릭터이다. 하지만 그 위력은 대단해서 이동 후 가능한 강한 공격을 갖고있는 유닛을 타고 가속을 사용하면 자신이 이동하는 거리까지 계산해 엄청난 범위의 공격을 할 수 있다. 주인공이 리얼계이고 SP회복이 있다면 후반 휴제바 안다나를 타고 데 팀 가속을 사용하면가나... 평소에는 쓰지 못하지만 가끔씩 필요할 때가 있는 캐릭터.



▲이 엄청난 이동범위를 좀 보라

### ▶ 장강

장강을 2배로, 장강이 되었다면 아무 쪽에도 쓸모 없는 정신캐릭터일 것이다. 역시 이것의 사용 용도는 적전에 들어가 혼자 살아남는 것, 또는 배리어를 갖고 있는 유닛이 배리어를 최대한 활용하기 위해서 사용한다. 예에서는 적들이 집중공격을 거의 하지 않기 때문에 그렇게 쓸모 있지는 않다. 하지만 철벽을 사용하고 방어공격을 해 기력을 올리는 방법도 있고, 보스급 유닛의 공격을 받아낼 때에도 사용할 수 있으므로, 리얼로 로봇들이 집중을 사용하는 것과 같이 슈퍼계 로봇은 철벽을 사용하자.

### ▶ 도발

도발을 갖고있는 캐릭터는 우레야이론에 없다. 우레야는 캐릭터 성능이 그리 좋은 편이 아니라 잘 사용되지 않겠지만, 단지 도발만으로도 가치가 있을 정도로 도발은 좋은 캐릭터. 도발에 걸린 적은 자신이 누군가를 공격할 때까지 도발을 사용한 유닛을 따라온다. 도발이 유용한 이유는, 원래는 움직이지 않는 적까지도 움직이게 할 수 있기 때문. 따라서 도발을 잘 사용하면 빨리 클리어할 수 있는 곳도 많다. 시그체인이 있어 보드라운터 가는 것조차 어려운 적을 이쪽으로 끌어들이 격추할 수도 있다. 도발을 다수의 적에게 사용한 후 다른 곳으로 도망치면 적의 전력을 분산시키는 것도 가능하다.

### ▶ 기합

90의 SP를 사용해 50을 회복한다. 어떻게 보면 매우 쓸모없는 캐릭터로 보일 수 있을 것이다. 하지만 기대의 효과는 지정된 유닛의 SP를 50 회복하는 것. 그 유닛이 3명이 타고 있으면 각각 50씩 회복되어 총 150이 회복되는 것이다. 5인이 탑승하는 캄비트리브, 볼테스V의 경우 기대, 자동, 보급, 격려와 같은 좋은 보조계의 정신캐릭터가 필요했다 하나씩 있다. 그들의 정신캐릭터를 몇 번이고 사용할 수 있게 해주는 것이 바로 이 기대인 것이다.

### ▶ 심혈, 존

1회에 한해 강한 데미지를 주는 정신캐릭터. 물론 최종적으로 계산된 데미지에서서의 다시 2배, 3배인 것이다. 이것을 사용하면 크리티컬의 확률이 대폭 줄어들어 크리티컬에 의한 3배, 4.5배의 데미지는 불가능하다. 하지만 그래도 보통의 크리티컬이 나왔을 때보다는 강하다. 설명할 필요가 없을 정도의 당연한 정신캐릭터로, 보스급이나 그 위의 HP가 높은 적들을 없애고, 맹렬기를 사용할 때 등에 이용된다. 슈퍼로봇들의 필사의 공격에 주로 사용하지만, 밧나갈 경우에도 효과는 발휘된다. 따라서 밧나갈지 않더라도 필중이나 집중과 같이 쓰는 편이 좋다.

### ▶ 기합

자신의 기력을 10 올려주는 기합. 슈퍼로봇의 파일럿들은 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. 열혈이 한순간의 데미지를 올리는 것이라면 기합은 지속적인 데미지를 올리는 것이라고 보면 된다.



특장

행동이 종료된 유닛을 다시 행동할 수 있게 하는 작동은 상당히 후반부에 얻는 정신커맨드이기 때문에, 그렇게 사용할 기회가 많은 것은 아니다. 그리고 SP를 많이 소모하기 때문에 2번 사용하는 데 매우 힘들다. 각성이 없고 2회이동도 불가능한 랭방이 유닛에게 사용해 주는 것도 좋고, 강한 유닛을 한 번 더 공격하게 하는 것도 쓸 수 있으며, 적진에 고립되어 한 턴동안 버티기 힘든 유닛에게 사용해 써져 나올 수 있도록 하는 것 가능하다. 필자의 경우엔 HP회복을 갖고 있는 적들을 앞으로 한 방이던 격추할 수 있을 때에 주로 사용한다.

저역

사정거리를 2 늘려주는 저역, 사정거리가 넓은 무기는 가까울 수록 공격력이 늘어나기 때문에, 저역은 공격력을 올려주는 것으로 보면 된다. 하지만 공격력이 대폭 올라가는 것은 아니기 때문에 그렇게 까지 사용할 일이 많은 것은 아니다. 하지만 한 방에 적을 없애는 것이 불가능한 것은 물론 오히려 적의 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.

부활

격추되지 않으면 쓸 일은 없다라고 생각할지도 모르겠지만, 사실 이 부활은 단순히 격추된 유닛을 살려내는 것만은 아니다. 바로 HP, EN, SP 최대인 상태가 중요한 것으로, SP가 바닥이 나온 유닛을 아군의 맵핑기로 격추한 후 부활로 살려내면 SP가 최대인 상태로 다시 사용할 수 있는 것이다. 물론 기력이 100이 되어버리지만 정신커맨드를 사용하려고 부활시키는 것이라면 보통 재능이나 격려 등을 사용하기 위한 것으로 별 관계는 없을 것이다. 또한 부활한 후 기력을 사용한다. 맵 기력이 130으로 올라가게 되므로, 주인공이 자폭과 기력이 모두 있는 9월 2일 오텀이라는 기적을 사용하면 후 써두다가 자폭, 그리고 부활해 다시 한 번 기력을 사용하고 싸우는 것도 재미있는 방법.



누가 어떤 능력치를 갖고 있을까

정신커맨드는 총 35가지. 하지만 한 파일럿이 갖고 있는 것은 6개뿐이다. 따라서 캐릭터마다 각각 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	일련번호	정신커맨드	특수능력	비고					
레이	라이더스/슈브프란츠슈타인	집중	가속	전율	현재, 심드방어, 배아내기	능력치는 없지만 공격력이 약하고, 중반 이후로는 SRX합체로 쓸 기회가 적다			
레이아	슈우치/이노타	집중	반격	초고속	열혈	행운	혼	저역, 영동력, 심드방어, 배아내기	영동력이 있어 영동, 회피는 높은 건, 저역 활용을 노려 R-3로워드로의 업그레이드가 매우 높다. SRX합체 이후 노백으로 레벨을 올려 보급과 격려를 볼충하자
아이	아츠코/바산	집중	신뢰	노력	열혈	격려	보급	영동력, 배아내기	캐릭터의 영동, 회피는 최고, 기적으로 인해 SRX합이 무적이 된다. R-GUN으로 싸우면 좋다
레이	레비코너	근성	집중	영동	격려	각성	기적	영동력, 배아내기	레비코너는 한 후자인 여타의 합체용과-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1048-1049-1050-1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058-1059-1060-1061-1062-1063-1064-1065-1066-1067-1068-1069-1070-1071-1072-1073-1074-1075-1076-1077-1078-1079-1080-1081-1082-1083-1084-1085-1086-1087-1088-1089-1090-1091-1092-1093-1094-1095-1096-1097-1098-1099-1100-1101-1102-1103-1104-1105-1106-1107-1108-1109-1110-1111-1112-1113-1114-1115-1116-1117-1118-1119-1120-1121-1122-1123-1124-1125-1126-1127-1128-1129-1130-1131-1132-1133-1134-1135-1136-1137-1138-1139-1140-1141-1142-1143-1144-1145-1146-1147-1148-1149-1150-1151-1152-1153-1154-1155-1156-1157-1158-1159-1160-1161-1162-1163-1164-1165-1166-1167-1168-1169-1170-1171-1172-1173-1174-1175-1176-1177-1178-1179-1180-1181-1182-1183-1184-1185-1186-1187-1188-1189-1190-1191-1192-1193-1194-1195-1196-1197-1198-1199-1200-1201-1202-1203-1204-1205-1206-1207-1208-1209-1210-1211-1212-1213-1214-1215-1216-1217-1218-1219-1220-1221-1222-1223-1224-1225-1226-1227-1228-1229-1230-1231-1232-1233-1234-1235-1236-1237-1238-1239-1240-1241-1242-1243-1244-1245-1246-1247-1248-1249-1250-1251-1252-1253-1254-1255-1256-1257-1258-1259-1260-1261-1262-1263-1264-1265-1266-1267-1268-1269-1270-1271-1272-1273-1274-1275-1276-1277-1278-1279-1280-1281-1282-1283-1284-1285-1286-1287-1288-1289-1290-1291-1292-1293-1294-1295-1296-1297-1298-1299-1300-1301-1302-1303-1304-1305-1306-1307-1308-1309-1310-1311-1312-1313-1314-1315-1316-1317-1318-1319-1320-1321-1322-1323-1324-1325-1326-1327-1328-1329-1330-1331-1332-1333-1334-1335-1336-1337-1338-1339-1340-1341-1342-1343-1344-1345-1346-1347-1348-1349-1350-1351-1352-1353-1354-1355-1356-1357-1358-1359-1360-1361-1362-1363-1364-1365-1366-1367-1368-1369-1370-1371-1372-1373-1374-1375-1376-1377-1378-1379-1380-1381-1382-1383-1384-1385-1386-1387-1388-1389-1390-1391-1392-1393-1394-1395-1396-1397-1398-1399-1400-1401-1402-1403-1404-1405-1406-1407-1408-1409-1410-1411-1412-1413-1414-1415-1416-1417-1418-1419-1420-1421-1422-1423-1424-1425-1426-1427-1428-1429-1430-1431-1432-1433-1434-1435-1436-1437-1438-1439-1440-1441-1442-1443-1444-1445-1446-1447-1448-1449-1450-1451-1452-1453-1454-1455-1456-1457-1458-1459-1460-1461-1462-1463-1464-1465-1466-1467-1468-1469-1470-1471-1472-1473-1474-1475-1476-1477-1478-1479-1480-1481-1482-1483-1484-1485-1486-1487-1488-1489-1490-1491-1492-1493-1494-1495-1496-1497-1498-1499-1500-1501-1502-1503-1504-1505-1506-1507-1508-1509-1510-1511-1512-1513-1514-1515-1516-1517-1518-1519-1520-1521-1522-1523-1524-1525-1526-1527-1528-1529-1530-1531-1532-1533-1534-1535-1536-1537-1538-1539-1540-1541-1542-1543-1544-1545-1546-1547-1548-1549-1550-1551-1552-1553-1554-1555-1556-1557-1558-1559-1560-1561-1562-1563-1564-1565-1566-1567-1568-1569-1570-1571-1572-1573-1574-1575-1576-1577-1578-1579-1580-1581-1582-1583-1584-1585-1586-1587-1588-1589-1590-1591-1592-1593-1594-1595-1596-1597-1598-1599-1600-1601-1602-1603-1604-1605-1606-1607-1608-1609-1610-1611-1612-1613-1614-1615-1616-1617-1618-1619-1620-1621-1622-1623-1624-1625-1626-1627-1628-1629-1630-1631-1632-1633-1634-1635-1636-1637-1638-1639-1640-1641-1642-1643-1644-1645-1646-1647-1648-1649-1650-1651-1652-1653-1654-1655-1656-1657-1658-1659-1660-1661-1662-1663-1664-1665-1666-1667-1668-1669-1670-1671-1672-1673-1674-1675-1676-1677-1678-1679-1680-1681-1682-1683-1684-1685-1686-1687-1688-1689-1690-1691-1692-1693-1694-1695-1696-1697-1698-1699-1700-1701-1702-1703-1704-1705-1706-1707-1708-1709-1710-1711-1712-1713-1714-1715-1716-1717-1718-1719-1720-1721-1722-1723-1724-1725-1726-1727-1728-1729-1730-1731-1732-1733-1734-1735-1736-1737-1738-1739-1740-1741-1742-1743-1744-1745-1746-1747-1748-1749-1750-1751-1752-1753-1754-1755-1756-1757-1758-1759-1760-1761-1762-1763-1764-1765-1766-1767-1768-1769-1770-1771-1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-239

이름	일본어표기	장중	노력	정신개념도	속수능력	비고
블루루	ブルール	장중	노력	정신개념도	속수능력	강화전, 실패시, 배제시
이노	イーノエッパル	신뢰	근성	우정	가속	뉴타입, 실패시, 배제시
비치	ビーチャオレージ	반복입	초근성	우정	열혈	기술
콘도	コンドコガネ	정찰	근성	반복입	교란	열혈
엘	エルビアン	정찰	반복입	신뢰	필중	열혈
아무로	アムロヒ	반복입	장중	열혈	파주기	각성
웍스	ウェクスラヤ	반복입	장중	근성	각성	열혈
케리	ケリコエス	반복입	신뢰	초근성	노력	열혈
스렛	スレターコウ	초근성	열혈	신뢰	열혈	기합
코우	コウウチ	반복입	노력	열혈	필중	각성
바님	バナムニン	파주기	장중	신뢰	열혈	저격
몬사아	ベナムドモシヤ	근성	반복입	행운	열혈	기합
키스	キスツルキ	반복입	신뢰	근성	필중	저격
웃	ウツロヒ	장중	신뢰	열혈	파주기	기합
하로	ハロ	정찰	초근성	저격	행운	열혈
오로	オロベニヤ	초근성	필중	신뢰	우정	열혈
마렛	マレットフイン	반복입	행운	신뢰	필중	열혈
바니	バーナドフイン	정찰	초근성	열혈	노력	열혈
크리스	クリスタルファン	노력	장중	반복입	열혈	필중
발트	バルドコロ	근성	정찰	반복입	기합	열혈
세시	セシタフ	파주기	반복입	신뢰	사용	열혈
시켄	シケン	장중	반복입	열혈	기합	각성

### ●오리해결

이름	일본어표기	장중	노력	정신개념도	속수능력	비고
소우	ソウウ	장중	반복입	파주기	열혈	기합
칼	カキ	행운	신뢰	저격	문신	기합
미켄	ミケン	반복입	노력	저격	열혈	기합
델	デル	정찰	근성	장중	열혈	저격
니	ニ	반복입	장중	가속	사용	열혈
델	デル	행운	정찰	반복입	저격	각성
긴	キン	초근성	필중	노력	가속	사용
리루	リル	노력	장중	사용	교란	저격
토드	トド	반복입	열혈	근성	필중	기합
가라리아	ガラリア	초근성	열혈	열혈	장중	신뢰

### ●갓타

이름	일본어표기	장중	노력	정신개념도	속수능력	비고
갓타	ガッタ	근성	필중	기합	열혈	신뢰
한이오	ハンイオ	반복입	장중	행운	파주기	재물
벤케이	ベンケイ	초근성	기합	노력	필중	우정
우사시	ウサシ	기합	초근성	노력	우정	각성
릭	リック	근성	필중	반복입	열혈	우정
해리	ヘリ	정찰	가속	행운	신뢰	저격

■ 초전자문부

이름	일본어표기	정신기향도	특수능력	비고					
고타	轟拓馬	근성 기합	활중	활형	우징	각성	지역	배아내기	캄브리아로 합체하면 그의 능력치가 전체의 능력치가 된다 따라서 그의 레벨은 매우 중요하다.
유조	湯花十三	활중	저력	반복입	가속	빠주기	재동	-	거의 사용할 일은 없다 그냥 합체용--
다이시루	西川大作	초근성	기합	노력	활백	활형	격려	지역	마찬가지--
치즈부	高瀬もも子	신뢰	반복입	행운	집중	사망	보급	-	---
레스레	北小路	정찰	노력	근성	집중	은신	교란	-	---
엔도이	南一	저력	활중	기합	활형	우징	격려	지역	배아내기
엔도이	峰一平	집중	근성	활중	빠주기	기합	각성	지역	-
다이시루	大次郎	초근성	노력	기합	활형	재동	지역	-	-
히요시	飛田吉	노력	근성	신뢰	행운	반복입	기대	-	-
메구미	梅のこみ	반복입	정찰	가속	은신	빠주기	교란	-	-

■ MEVA

이름	일본어표기	정신기향도	특수능력	비고					
신자	硬シンジ	반복입	집중	가속	활형	각성	은	배아내기	나이지들에 비해 공격력이 강하고 폭주, S2가 될 땐 힘이 있다는 점이 장점
아스카	護志アスカコウゾウ	반복입	노력	기합	활형	활중	은	배아내기	사실 AT도 아닌 데다 S도 쓸 일은 없다
레이	護志レイ	반복입	저력	집중	활백	활백	확속입기	배아내기	활백만으로 충분한 기사가 있다
토우지	轟進トウジ	근성	활중	기합	반복입	활형	은	배아내기	상수가 맞붙음--

■ 전바스타

이름	일본어표기	정신기향도	특수능력	비고					
노리코	タカヤノリコ	근성	활중	기합	활형	지역	거스	실드방어	기략은 나오는 것이 기략일지도--. 044를 컨트롤하여 거스를 유용하게 사용하자
카즈미	アmanoカズミ	빠주기	집중	기합	활형	사망	지역	-	노리코의 부족한 부분을 보충해준다. 활백을 사용하고 돌진해보자
츄	チユウ(フレイト)	활중	반복입	기합	활형	노력	격투	지역	전재

■ 마크로스계

이름	일본어표기	정신기향도	특수능력	비고					
히카루	一輝	근성	집중	노력	행운	활형	은	-	발키리부대 중에서는 약간 떨어진 능력. 주인공이 좋아 가 아니면 그다지--
맥스	マックス(リアンジョナス)	집중	저력	빠주기	활형	사망	은	전재	S형 발키리. 고성능 레이다. 저력--. 능력치는 매우 높다
아시무	イサハタイマツ	근성	기합	집중	행운	은	거스	실드방어	발키리부대 중에서는 최고가 아닐까--. 정신커맨드는 보통이지만 거스가 발명된 최고
기레드	ゴルドニアゴーマン	초근성	집중	정찰	활형	격투	우징	실드방어	능력치는 좋지만 은이 없다는 것이 서명적 결점
코카	コウカ(コウカ)	초근성	집중	신뢰	활형	은	기합	거스	정신커맨드는 보통으로. 능력치가 이사카에 비해 떨어진 것이 단점
카리자키	カリザキ	근성	노력	우징	활형	활중	확속입기	-	발키리부대 중 최약. 집중이 있는 것이 최대의 단점이다
미라이	ミライ	정찰	집중	은	격려	사망	빠주기	-	맥스보다는 약하다. 신뢰보정용인가--

■ 마징가계

이름	일본어표기	정신기향도	특수능력	비고					
코우지	兜甲児	초근성	활중	활백	활형	가속	격투	지역	배아내기
타스야	タスヤ	근성	노력	활중	활형	가속	지역	배아내기	쓰러 놓다! 무엇보다 바랄 정신커맨드가 없으며, 격투도 높은 편
츄	チユウ	노력	근성	반복입	활중	활형	격려	지역	노력이 있어 레벨업은 빠진다. 아무래도 코우지에 비해 떨어진다
보스	ボス	초근성	저력	활형	활백	기합	지역	지역	정신커맨드는 좋은 편이지만 공격력은 낮기 때문에 주력으로 사용하기에는 무리이다
사이카	サイカ	반복입	신뢰	활중	행운	격려	보급	지역	최약의 캐릭터. 기력이 나올 때 까지 레벨을 올리는 것 자체가 기막힌 것이다
									인내나 수리장식도 회복을 담당하지만 이번에는 나를 기력이 올랐다. 잘 쓰시고 싶다면 마징가계 태우자

■ 라이더 & 고프렌드

이름	일본어표기	정신기향도	특수능력	비고					
아키라	アキラ	반복입	근성	활중	활형	기합	지역	활형	실드방어, 배아내기
마리	マリ	반복입	활중	신뢰	격려	사망	보급	지역	기합이 늦게 나와 그다지 사용할 기회가 많지 않다
전구지	神宮力	초근성	반복입	활중	활형	우징	전율	지역	전투력은 거의 없는 기계에 타면서 집중--. 빠주기 사용 1P가 10 닌은 직물을 격투해 레벨을 올리자
레이	明日香	정찰	집중	반복입	격려	각성	부활	지역	활중으로 열심히 레벨을 올리면 전율이 기다리고 있다--
									마찬가지의 보조계의 캐릭터. 끝까지 카우먼 부활이라는 좋은 커맨드를 얻을 수 있다. 인내-- 인내--

■ 수문기대

이름	일본어표기	정신기향도	특수능력	비고					
사노부	山ノ部	활형	초근성	가속	기합	활중	전율	지역	이상화, 배아내기
사라	結城沙羅	활형	활중	활백	저력	기합	격려	이상화	수전기대까지 모두 기합, 활형이 있는 것이 장점 따라서 후반에는 마음놓고 전율을 사용할 수 있다
미사토	式部	반복입	활형	행운	기합	우징	은신	이상화	초반에는 활중, 중반에는 저력, 후반에는 기합과 활형, 좋은 대로 사용하자
료	飛馬亮	기합	빠주기	활형	노력	신뢰	각성	이상화	주로 보조관직과 행운을 사용한다. 활은 활형과 기합도
미안	アラン・モールド	초근성	가속	집중	기합	활형	가속	지역	배아내기
									기합과 노력을 주로 이용한다. 기합이 초기에 있다는 것이 장점
									능력치, 정신커맨드는 좋지만 기략이 전용기이기 때문에 강함해 한계가 있다는 것이 단점

### ■ 등장

이름	일본어표기	정신계한도	특수능력	비고					
유타로	ブルーノヒトゴローバール	정확	신뢰	행운	집중	기합	교만	-	필증이 없는 것이 가장 큰 단점. 고상한 조준기와 집중력 이용해 비활할 수 있으며, 이 상태에서는 기합을 사용한 후 슈퍼로봇형 사용가능
브라이브	ブライブ	근성	신뢰	가속	필중	교만	격려	-	필증이 있어 레벨올리기가 쉽다. 가속에 의해 오라실들이 비해 이동력이 높다는 것이 브라이브의 장점이다
타시로	タシロ	근성	필중	행운	철벽	격려	각무	저력	필중과 철벽을 쓰고 불타한다
시라	シラ	신뢰	필중	기대	격려	사상	부활	-	보조계의 정신계한도를 잘 활용하며, 레벨을 올릴 때는 필중을 사용
헤레	ヘレ	정확	신뢰	가속	행운	필중	대려	-	공격력이 매우 낮고 필증이 있어 레벨업이 힘들지만, 대려라는 최귀 정신계카드가 있는 것이 장점

### ■ 조인

이름	일본어표기	정신계한도	특수능력	비고					
다이사쿠	ダイサク	집중	신뢰	기합	노력	열혈	가속	저력	정신계한도는 슈퍼로봇으로서 보통 수준, 기합을 사용해 전라만치들을 사용하자
간타이	ガンタイ	집중	반박입	행운	열혈	격려	사상	저력	수리장치가 있는 로봇에 합승하지만 공격력은 어느 정도 있는 것이 특징
반도	バンドウ	초근성	필중	기합	열혈	각성	흔	저력	날지나 혼은 사용하지 않음. 슈퍼로봇 중 거의 유일하게 갖고 있는 혼으로, 신야의 공격력이 낮은 것을 커버한다
마사키	マサキ	집중	반박입	행운	기합	열혈	각성	배내기	공격력이 약한 편이므로 주로 기합을 이용해 공격력을 올려 싸우게 된다
후세	フセ	집중	노력	반박입	바꾸기	열혈	격려	배내기	기합이 있는 것이 가장 큰 장점. 다른 캐릭터와 격려를 싸우지 (오류 전사)
슈우	シュウ	집중	바꾸기	반박입	교만	흔	전율	전력	열혈의 배내기
하이델	ハイデル	집중	기합	열혈	반박입	바꾸기	흔	저력	배내기

## 주인공에 대해서 알아봅시다

이제 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 붙여 진짜 자기자신을 주인공으로 만들도록 하자! ...물론 절대로 그려야만 한다는 것은 아니다. 미리 등록된 디폴트 주인공을 사용하고 싶다면 등록 캐릭터 중에서 선택(登録キャラクターの中から選擇)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 혈액형을 변경한다.

**성격(性格)** 진지하고 정직한가 강한 성격(剛直目で正義感が強い), 방정정적이며 두뇌 명석(沈着冷静で頭脳明晰), 내성적이고 상상 임(内蔵で心優しい), 밝고 낙천적(陽気な楽天的)의 4개중에서 주인공의 성격을 선택한다.

**혈액형(血液型)** 주인공의 생일을 변경한다.

**특성(タイプ)** 리얼로봇형(リアルロボット系)과 슈퍼로봇형(スーパーロボット系) 중 하나를 선택한다. 진정성의 스토리는 같으나 몇몇 경의 다른 곳이 있다. 또한 주인공과 부주인공, 이름의 개성이 다르므로 두 번 플레이하여 모두 경험.

**성명(姓別)** 말 그대로 주인공의 생일을 변경한다.

### 주인공의 특수능력

주인공은 성격에 관계없이 모두 '엄동태'의 특수능력과 배내기 능력을 갖는다. 물론 성격에 따라 처음에 배내기를 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.

#### 집중력

정신계한도를 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 정신계한도를 더 많이 사용할 수 있다는 장점이 있다.

#### 사상

예상을 깨고 사상은 주인공의 전용 능력이다(예상: 반조에게 사상이 있을 것이다), 「신 슈퍼로봇대전, 세도 있던 능력으로, 적을 격추했을 때 자금을 1.2배로 얻는다. 행운을 사용하면 2.4배가 되는 자금을 얻는 것이다. 사상은 행운이 있지 않으면 그다지 큰 효과를 볼 수 없는 능력.

#### SP회복

매 턴 SP가 약간씩 회복되는 것이다. 회복량은 「5 + 레벨÷8, 처음에는 5씩 회복되지만 40이상이면 10씩 회복, 매 턴 소모SP가 10인 가속이나 집중을 사용해도 관계없는 것이다. 주인공위주로 전투를 한다면 특수능력 중 가장 유용한 것이라 할 수 있다.

#### 혼자

이 신 시스템인 신뢰보장, 특정 캐릭터끼리만 적용되는 보통의 신뢰보장과는 달리, 혼자서 모든 유닛에게 신뢰보장을 적용시켜준다. 아군이 모여있는 곳에 주인공이 있으면 모든 유닛의 공격력과 방어력이 약간 상승되는 것이다. 모든 유닛을 끌고서 사용하는데 유리한 능력이다.

주인공의 정신커맨드

주인공의 정신커맨드는 주인공의 생일과 혈액형에 의해 결정된다. 12개의 별자리로 나뉘어져 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, 혈액형들에서는 갖가지 희귀한 정신커맨드를 많이 얻을 수 있어 게임 진행이 쉬워지는 경우도 많다.

날짜	특수 능력	정신커맨드 (확률)
3월21일~4월19일	SP외벽	집중 (1) 영운 (10) 장비 (19) 기압 (27) 기습 (29) 혼 (48)
4월20일~5월20일	자력	신력 (1) 장비 (10) 변태음 (18) 노력 (24) 집중 (33) 혼 (34)
5월21일~6월21일	집중력	집중 (1) 초근성 (10) 장비 (20) 노력 (25) 열혈 (25) 혼 (42)
6월22일~7월22일	자력	변태음 (1) 집중 (12) 영운 (17) 열혈 (25) 기압 (35) 혼 (41)
7월23일~8월22일	유지	집중 (1) 노력 (12) 변태음 (18) 기압 (27) 기습 (32) 혼 (41)
8월23일~9월22일	자력	집중 (1) 노력 (14) 장비 (17) 열혈 (26) 격투 (35) 혼 (43)
9월23일~10월23일	집중력	초근성 (1) 집중 (11) 장비 (20) 기습 (25) 영운 (33) 혼 (41)
10월24일~11월22일	진행	집중 (1) 초근성 (10) 기속 (17) 열혈 (28) 장비 (30) 혼 (39)
11월23일~12월22일	집중력	집중 (1) 기속 (10) 영운 (16) 열혈 (25) 기압 (31) 혼 (40)
12월22일~1월19일	진행	노력 (1) 변태음 (11) 장비 (18) 열혈 (24) 혼 (31) 집중 (35)
1월20일~2월18일	진행	영운 (1) 변태음 (11) 집중 (17) 열혈 (26) 대격투 (35) 혼 (39)
2월19일~3월20일	유지	집중 (1) 변태음 (10) 노력 (19) 열혈 (26) 영운 (33) 혼 (43)

날짜	특수 능력	정신커맨드 (확률)
3월21일~4월19일	시각	노력 (1) 변태음 (12) 집중 (19) 열혈 (28) 기압 (35) 혼 (39)
4월20일~5월20일	집중력	초근성 (1) 집중 (11) 변태음 (20) 영운 (27) 진술 (34) 혼 (40)
5월21일~6월21일	시각	기속 (1) 집중 (12) 노력 (17) 열혈 (28) 변태음 (35) 혼 (40)
6월22일~7월22일	집중력	초근성 (1) 변태음 (11) 집중 (20) 신력 (26) 혼 (31) 부급 (44)
7월23일~8월22일	진행	변태음 (1) 기속 (10) 영운 (16) 열혈 (25) 영운 (34) 혼 (39)
8월23일~9월22일	진행	집중 (1) 기압 (12) 영운 (18) 열혈 (25) 진술 (36) 혼 (39)
9월23일~10월23일	시각	영운 (1) 집중 (12) 노력 (19) 열혈 (27) 변태음 (34) 혼 (40)
10월24일~11월22일	집중력	변태음 (1) 집중 (13) 노력 (19) 열혈 (25) 진술 (36) 혼 (40)
11월23일~12월22일	SP외벽	신력 (1) 집중 (10) 집중 (18) 기습 (25) 섹터 (32) 혼 (41)
12월22일~1월19일	SP외벽	노력 (1) 집중 (12) 기압 (20) 열혈 (28) 은신 (31) 혼 (40)
1월20일~2월18일	시각	집중 (1) 노력 (10) 기압 (20) 열혈 (28) 격투 (32) 혼 (40)
2월19일~3월20일	집중력	노력 (1) 신력 (12) 변태음 (16) 집중 (16) 열혈 (25) 혼 (41)

날짜	특수 능력	정신커맨드 (확률)
3월21일~4월19일	진행	영운 (1) 초근성 (9) 집중 (18) 노력 (24) 기습 (32) 혼 (46)
4월20일~5월20일	시각	집중 (1) 변태음 (10) 영운 (21) 열혈 (26) 기압 (33) 혼 (42)
5월21일~6월21일	SP외벽	초근성 (12) 집중 (18) 노력 (24) 기습 (33) 혼 (39)
6월22일~7월22일	자력	노력 (1) 초근성 (10) 변태음 (17) 열혈 (27) 집중 (32) 혼 (40)
7월23일~8월22일	SP외벽	기속 (1) 초근성 (11) 집중 (19) 열혈 (27) 진술 (33) 혼 (38)
8월23일~9월22일	SP외벽	노력 (1) 초근성 (10) 집중 (19) 열혈 (24) 변태음 (31) 혼 (41)
9월23일~10월23일	SP외벽	집중 (1) 노력 (10) 기속 (18) 열혈 (24) 변태음 (24) 혼 (35)
10월24일~11월22일	자력	영운 (1) 변태음 (11) 집중 (17) 노력 (26) 열혈 (28) 혼 (36)
11월23일~12월22일	유지	변태음 (1) 노력 (12) 열혈 (24) 열혈 (25) 혼 (37)
12월22일~1월19일	집중력	변태음 (1) 기속 (10) 기압 (19) 열혈 (26) 집중 (29) 혼 (37)
1월20일~2월18일	자력	기속 (1) 집중 (11) 장비 (18) 열혈 (24) 혼 (31) 혼 (40)
2월19일~3월20일	SP외벽	신력 (1) 집중 (10) 기압 (17) 열혈 (26) 변태음 (35) 혼 (42)

날짜	특수 능력	정신커맨드 (확률)
3월21일~4월19일	SP외벽	영운 (1) 초근성 (9) 집중 (18) 노력 (24) 기습 (32) 혼 (46)
4월20일~5월20일	유지	변태음 (1) 집중 (12) 초근성 (18) 열혈 (25) 영운 (34) 혼 (38)
5월21일~6월21일	집중력	집중 (1) 기속 (11) 노력 (19) 변태음 (26) 기압 (27) 혼 (42)
6월22일~7월22일	유지	집중 (1) 기속 (10) 노력 (19) 열혈 (24) 변태음 (33) 혼 (42)
7월23일~8월22일	자력	영운 (1) 집중 (14) 집중 (17) 열혈 (24) 변태음 (34) 혼 (39)
8월23일~9월22일	집중력	집중 (1) 변태음 (11) 노력 (20) 기압 (25) 기습 (29) 혼 (38)
9월23일~10월23일	시각	집중 (1) 변태음 (10) 기압 (25) 열혈 (25) 팔력 (30) 혼 (40)
10월24일~11월22일	유지	기속 (1) 집중 (11) 변태음 (20) 열혈 (27) 우강 (32) 혼 (40)
11월23일~12월22일	SP외벽	노력 (1) 변태음 (18) 열혈 (24) 격투 (29) 혼 (38)
12월22일~1월19일	시각	집중 (1) 기압 (10) 영운 (18) 열혈 (28) 박수기 (33) 혼 (41)
1월20일~2월18일	시각	노력 (1) 집중 (11) 열혈 (17) 열혈 (24) 진술 (35) 혼 (41)
2월19일~3월20일	집중력	초근성 (1) 집중 (9) 기속 (18) 기습 (25) 영운 (34) 혼 (41)

날짜	특수 능력	정신커맨드 (확률)
1월 2일 B형	SP외벽	노력 보급 생활 격투 대격투 부활
1월12일 A형	진행	변태음 집중 기속 노력 격투 부활
1월19일 O형	SP외벽	보급 생활 부활 사망 귀성 열혈
1월23일 O형	시각	변태음 기압 자력 기습 격투 대격투
1월29일 B형	SP외벽	육속결기 장비 영운 집중 격투 대격투
2월 5일 A형	시각	열혈 노력 육속결기 부활 사망 격투
2월10일 O형	SP외벽	격투 자력 기속 귀성 기압 기습 집중
3월 7일 A8형	진행	집중 노력 변태음 영운 혼 귀성
3월11일 A8형	SP외벽	자력 영운 생활 기습 격투 사망
3월17일 O형	진행	영운 도발 기습 진술 생활 사망

날짜	특수 능력	장성캐릭터
3월20일AB형	사양	집중 지속 확장 확장 도발 사형 탈락
3월28일 A형	용사	집중 영혼 격투 기법 도발 근성
4월16일 O형	SP외벽	활용 장벽 열혈 부근 기대 기적
4월30일 B형	천재	활용 기법 육신표기 기법 전술 사양
5월 8일 A형	집중력	추진 기습 대적자 부활 사양 격투
5월13일 B형	집중력	지속 아라메키 확장 기습 초군성 저력
5월21일AB형	SP외벽	백주기 집중 집중 근성 초군성 기적
6월13일 A형	용사	열혈 집중 육신표기 기법 기대 기습
6월16일 O형	천재	도발 활력 장벽 근성 저력 기적
6월21일 B형	SP외벽	호 백주기 아라메키 집중 확장 근성
7월11일 O형	용사	활용 열혈 노력 확장 대적자 기적
7월22일 O형	천재	초군성 사양 기적 부활 확장 기대
7월18일 A형	SP외벽	호 아라메키 활용 초군성 신력 기습
8월 6일AB형	용사	열력 저력 확장 근성 전술 기적
8월 8일 B형	천재	호 열용 열력 도발 초군성 탈락
8월25일 O형	SP외벽	확장 집중 집중 활력 계속
9월 3일 O형	천재	열용 아라메키 활용 초군성 저력 기적

날짜	특수 능력	장성캐릭터
9월 7일 B형	사양	열혈 저격 영혼 활용 확장 도발
9월11일AB형	집중력	저격 집중 계속 근성 장성 기습
9월12일 B형	천재	호 확장 기대 전술 대적자 격투
9월24일 O형	천재	저격 집중 열력 계속 육신표기 기적
9월26일 O형	SP외벽	집중 열혈 장벽 육신표기 대적자 기적
10월 5일 A형	천재	열용 저격 집중 도발 확장 육신표기
10월20일 O형	용사	열용 노력 영혼 격투 대적자 기적
10월23일 A형	SP외벽	영혼 집중 백주기 활용 사양 기적
10월23일 O형	용사	열용 열용 장벽 격투 초군성 대적자
11월11일 B형	SP외벽	기습 기대 육신표기 전술 대적자 기적
11월14일 B형	SP외벽	백주기 열력 근성 우성 생활 대적자
11월22일 O형	SP외벽	노력 근성 도발 기대 저력 기법
12월 1일 A형	집중력	열용 근성 격투 전술 기적
12월 8일 O형	사양	영혼 집중 저격 열혈 도발 확장
12월17일AB형	집중력	호 백주기 집중 저력 확장 격투
12월20일 A형	SP외벽	기습 기대 근성 저력 확장 근성
12월20일AB형	SP외벽	기습 확장 영혼 집중 활력 도발

## 이것을 모르면 당신만 손해!

### 기력

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

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

### 기력 변화표

행동	기력 변화량
자신이 적을 격추한다	+5
자신이 적을 MAP명기로 격추한다	+1
아군 중 누군가가 적을 격추한다	+1
적에게 공격을 받는다	+1
적의 공격을 배아로 막아낸다	+1
아군이 격추된다	-1~-2
전멸에 합체한다	-10
보급장사에 의한 보급을 받는다	-10
장성캐릭터를 사용한다	±10

### 신뢰보정

「로봇대전64」에 있던 '연예보정'과 비슷한 시스템. 인접한 동료, 애인 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 신뢰보정에 의한 기력의 보정치는 적용되어 기력이 150이 넘는 상태 그대로 계산되는 것이다. 그래서 어떤 물리치가 힘든 적이 있을 때는 이 신뢰보정을 최대한 활용하면 약간 더 쉬워진다. 기력이 올라가는 양은  $[(\text{동료의 레벨의 평균} + 16)] \times \text{거리(붙어있으면 3, 1칸 떨어져면 2, 2칸 떨어져면 1)}$ 로



▲보통타의 데미지, 크리티컬 확률을 없애기 위해 혼을 사용했다



▲신뢰보정의 데미지, 평균레벨 64로, 기력은 총 600이 올라 210으로 계산. 혼은 혼을 사용했다

### 사정거리

대부분의 사격계 무기라면 원거리공격이다. 먼 곳에서 공격할 수 있는 이것들은 최대한 가까운 곳에서 공격하면 공격력과 명중률이 올라간다. "그냥 갖게 올라봤자 그게 그저 뭐"라고 생각하는 사람들을 위해 알기 쉽게 사인으로 설명하겠다.

사진에서 보는 바와 같이 데미지와 명중률의 차이로, 원거리공격이라도 가까운 곳에서 공격하는 것이 유리하다. 아무리 리얼하게 아껴줬더니 해도



▲명중률 뿐. 최대거리 9의 무기를 9칸 떨어져서 사용할 때



▲계속해서 같은 무기를 같은 거리 3칸 떨어져서 사용할 때

그들이 근거리에서 공격한다면 그렇게 약한 것은 아니라는 것이다.

가장 먼 상태에서 한 칸씩 가까워질 때마다 공격력이나 명중률이 3%씩 증가한다. 이것은 최종적인 데미지나 명중률(%)에 가해지는 것이 아닌, 계산 전의 수직으로, 공격력이 2000인 무기로라면 3%인 60이 올라간 2060의 무기로 계산해 데미지를 계산하는 것이다. 만약 공격력이 4700이고 사정거리가 1~9인 링컨담체로 커스텀의 트윈 버스터 라이를 풀 게조 상태를 완전히 붙여서 사용한다면 24%의 보정, 즉 1.24배인 5828의 무기로 계산된다. 단, 아쉽게도 판넬은 공격력의 보정이 없고 명중률 보정만이 있을 뿐이다.



▲공격력 큰 최대거리 10의 무기로 10칸 떨어진 시 사용



▲이변에는 원근이 붙어서 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 이상되는 것과는 비교할 수 없지만 로봇대전으로서의 대단한 발전. 또한 고지자 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 맞추기가 힘들 것이다. 그리고 이런 것들의 영향을 받는 것은 명중률. 한 단계의 이해를 돕기 위해 역시 사진을 이용한다.



▲당에서 공중을 공격하는 것



▲같은 거리의 건물 위에서 공격하는 것이다

포켓스테이션을 사용하자

지난 달의 공략 가이드에서 소개한대로 e는 포켓스테이션을 이용해서 돈을 벌 수 있다. 돈발이용 게임은 CY슬롯과 CY숫의 두 가지가 있는데 첫 번째로 CY슬롯은 DQ시리즈에서 등장하는 슬롯머신과 비슷한 것이다. 3개의 숫자가 화면에서 돌아가고 있는데 그 돌아가는 숫자를 각기 ←, ↑, → 버튼을 이용하여 멈추게 하고, 세 숫자가 모두 일치하면 스코어가 변동되는 그러한 시스템이다(여기서 3가지 숫자가 맞으면 또 다른 플랫폼을 돌려 게임다. 그것은 +, -, x, ÷ 숫자 게이지인데 이것을 이용하여 최종 스코어를 늘릴수도 있고 줄일 수도 있다. 운이 많이 필요한 플랫폼).

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 사이버드사의 약자라고 한다.).

슬롯머신을 위한 CY슬롯 정리

SRW으로 본문의 소지금을 증가시키기 위해서는 점수를 많이 내야한다. 여기서 점수를 내는데에는 2가지 어떤 게임일 해도 관계없기 때문에 보편적으로 CY슬롯을 이용하게 된다. 그러나 일부의 슬롯머신 애어들이나 좀 더 많은 용인 보상으로 돈을 받고 싶다고 생각하는 사람들을 위하여 CY슬롯으로 점수를 잘 내는 법을 공개하도록 하였다.

일단 기본적으로 화면에서 돌아가고 있는 3개의 플랫폼 잘 보라. 조금 눈멀기만 있는 사람이려면 3개 다 일정한 법칙에 의하여 돌아가고 있음을 알 수 있다. 그러나 3번째 플랫폼은 너무나도 빨리 돌아가는 관계로 어떤 법칙이 적용되는지 알 수 없는 데 이것도 별 다른 문제가 되지 않는다. 일단 3번째 슬롯부터 점수를 한 후 나오게 된 결과에 맞춰서 첫 번째, 두 번째 플랫폼에 걸자를 맞추는 것이다.

고생아긴 싫어 쉽게 돈을 벌여보자

1. 인터미션 화면에서 포켓스테이션으로 미니 게임을 다운로드 한다.
2. 미니게임의 스코어를 올린다(99999까지 올리지).
3. 포켓스테이션의 미니게임 데이터를 메모리카드로 카피한다.
4. 포켓스테이션의 데이터를 이용, 스코어를 자동으로 향상한다.
5. 포켓스테이션의 데이터를 소거한다.
6. 메모리 카드에 있는 데이터를 포켓스테이션으로 카피한다.
7. 인터미션에서 다시 포켓스테이션을 이용, 함급한다.

데미지 계산

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

2의 행명

이전까지 2의 행동의 조건은 특정 능력치가 일정 이상 올라가는 것이었다. 하지만 이번에는 캐릭터마다 특정 레벨이 정해져있어 그 레벨이 되면 2의 행동을 하는 것이다. 2의 행동을 하는 레벨은 팔기리계는 48~50, MS계는 55~65, 슈퍼로봇계는 80이상이 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 정도로 되었다.

개조물 이지

오래 전부터 계속되어왔던 개조 시스템. 역시 e에서도 여전히다. 유닛의 능력이나 무기의 위력을 개조하는 것으로 총 10단계의 개조가 가능하다. F급이 처음에는 5단계까지밖에 못하는 것은 아니고, 처음부터 10단계 개조를 할 수 있다. 이전과는 달리 개조도 퀘리해져서 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 누르지 않게 주의하자.

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

무기 이름	무기	무기 무기
대장검	브래스트파이어	브래스트파이어(MAP)
마장검	파이어블래스터	파이어블래스터(MAP)
★군검	핀판검	핀판검(MAP)
단구검	단구검	단구검(MAP)
왕건담(계통)	드림 바스터 라이플	플링 바스터 라이플(MAP)
사자비 규베리아MK-II 등	판검	판검(MAP)
그레이트마장검	신더블레이드	신더블레이드(MAP)
그레이트대장검	브래스트번	브래스트번(MAP)

또한, 유닛의 모든 능력치(HP, EN, 운동성, 장갑, 한계)를 끝까지 개조하면 「플 개조 보너스」를 얻는다. 이 보너스는 HP +2000, EN +150, 운동성 +30, 장갑 +400, 한계 +100, 이동력 +1, 1개의 지형대응을 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.

### 속연도 만?

여서 추가된 시스템인 속연도, 말 그대로 로부터전이라는 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 파일릿을 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"는 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, 원칙에 있던 그대로의 선택지에서 원작대로 선택해도 오르는 경우가 많다. HP가 높은 보스급 유닛을 격추해 속연도를 올리려면 무기의 개조가 필수적이다.

## 숨겨진 유닛과 파일릿

여는 이전의 시리즈와 같이 특정한 조건을 만족시키지 못하면 얻을 수 없는 기체나 파일릿들이 존재한다. 이번에는 속연도 시스템이 채용되어 여러 가지 선택지뿐만 아니라 속연도의 높낮이에 따라 얻을 수 있는지의 여부가 결정되는 경우도 많다. 속연도가 정확히 얼마나 필요한 것인가는 기체마다 다르다. 사실 숨겨져 있다가 보다는 다른 루트로 갔을 때는 얻을 수 없다고 표현하는 것이 맞지 않을까...

### ■인디미탈(夜霧迷彩) 분란!

- 41화 「바이바이 마르스」클리어 후, 「그라운 루트」를 선택
- 43화 「정지한 아틀 안에서」에서 소우루 반(→)을 격파
- 50화 「베리어블 포메이션」클리어 후 「그란파란」 루트를 선택
- 53화 「크로스 파이트」클리어 후 속연도 45 이상이면 입수.

### ■Z

- 리얼계 18화 「제타의 고동」에서 「핵을 출격시키지 않는다」를 선택
- 41화 「바이바이 마르스」클리어 후 「인호스」 루트를 선택
- 42화 「엑시즈에서의 사자」시작 전 속연도가 30 이상이면 입수(이유가 탐승해서 출격).

### ■G-3전달

- 리얼계는 2화에서 「브리핑룸에 가다(ブリーフィングルームへ)」선택, 승파제는 4화에서 「의사표시를 받아들인다(申し出を受け入れる)」선택
- 9화 클리어 후의 분기에서 「저브로로 향한다(ジャブローへ行く)」를 선택

- 10화에서 속연도가 80면 아무로가 RX-78 대신 G-3에 탑승해 출격.

### ■인텔 사관학교

- 9화 클리어 후의 날 「밀리아리 섬(南アフリカ)」 루트를 선택
- 11화 「간담 감람」에서 가토의 HP를 50%이하로 만든다.
- 12화 「하랑의 남자(野郎の男)」에서 가토를 격파
- 20화 클리어 후 분기에서 리가 밀리아리 루트를 선택
- 24화 「솔로몬의 악몽(ソロモンの悪夢)」에서 가토를 격파
- 50화 「베리어블 포메이션」클리어 후 분기에서 리가 커비엔 루트를 선택
- 솔로몬 공략전(ソロモン攻略)에서 강행과 작전을 선택한 후(マックス実行突破作戦を採用する) 마크로스는 솔로몬에 도달시켜 클리어.

### ■드래프트 or 사관생도

- 41화 「바이바이 마르스」클리어 후의 분기에서 「인호스」 루트를 선택
- 43화 「플라 엑시즈」에서 속연도 40 이상이면 사이언을 자크로, 40 미만이면 드래프트를 준

도가 타고 등장.

### ■그랑마장검

- 10화 「베리어블 포메이션, 종료 후, 「그라운 루트」를 선택
- 52화 「미신행제, 종료 후에 마장검」를 선택

### ■그로프90V

- 20화 클리어 후의 분기에서 리가 밀리아리 루트를 선택
- 25화 「크로스본 벨기드」에서 시복과 드블이 전투를 한다.
- 41화 「바이바이 마르스」클리어 후 「그란파란」 루트를 선택
- 43화 「우주에 편 요하」에서 「사복들을 선행시키지 않는다」(シブツ達を先行させない)를 선택
- 새실리를 설득하지 않은 채로 클리어하면(각주 해당 관계없음), 속연도가 30 이상에서 입수.

### ■유전밀 HWS 정복

- 41화 「바이바이 마르스」클리어 후의 분기에서 「인호스」 루트를 선택
- 42화 「엑시즈에서의 사자」시작 전 쉐라의 악몽을 기억하고 있다(チェンとの約束を記憶)



ている), 선택

- 50화 「베리어를 포에이션,클리어 후에 라 카 이람」 선택
- 53화 「솔로몬 공작전,클리어시 숙련도가 45 이상이면 입수.

■사파티

- 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 봉기에서 「인호스」, 루트 선택
- 44화 「라나의 피」에서 크로트로가 타고 등장

■로프(VF-1)

- 30화 종료시의 선택에서 「여아 세 대를 이용해서 막는다」를 선택

■바나나

- 41화 「바이 바이 마르스」 종료 뒤의 선택에서 「그런가만」 루트를 선택
- 43화 「우주에 핀 요하」에서 시복으로 세실리를 선택

■로이

- 57화 「천사의 고리 위에서, 클리어 후 「엑시즈」 루트를 선택
- 60화 「전사 다시」 시작 전 숙련도가 42 이상이면 입수.

■사파티의 「다스」 「다스」 「다스」

- 50화 「베리어를 포에이션, 클리어 후 「그런가만」 루트를 선택
- 54화 「이방인들의 귀환,을 클리어 후 숙련도가 52 이상이면 55화 시작 전 미사키와 소우의 필살기 특권이 있다. 아카시카스텔의 「다스」가 80으로 높아어 필위가 1~3으로 높아진다. 그리고 코스모노브의 탄수가 2가 되어 난무의 데도는 기력 130이상 사용가능, 공격력 3700의 무기.

■간헐적인 「다스」 「다스」 「다스」

- 50화 「베리어를 포에이션,클리어 후 「고라온」 루트 선택
- 55화 「아버지의 품에서 울어라」의 시작 전 비스틀 혼란과 토이호크 부양함을 습득.

■로트(トッド) 「다스」

- 20화 클리어 후 「여아 수송함대와 합류」를 선택
- 21화 「실정사들(僞騎士たち)」에서 소우로 전투.
- 22화 「여인의 양력(エレの重力)」에서 소우로 전투.
- 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」,클리어 후 「고라온」 루트 선택
- 42화 「정지한 어둠 속에서(静止した闇の中で)」에서 소우로 선택.
- 50화 「베리어를 포에이션(ヴァリアブルフォーメーション)」에서 소우로 선택.
- 50화 「베리어를 포에이션,클리어 후 「그런가만」 루트 선택.
- 54화 「이방인들의 귀환(異邦人達の歸還)」에서 선택.
- 54화 클리어 후 아군이 된다(숙련도 36 이상이면 리아메타 단체인 35 이하이면 비아레스 입수).

■도우지

- 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」,클

리어 후 「고라온」 루트 선택

- 45화 「산인과 악마인간」에서 브르타델과 싸우다 「バルディエルと戦ふ」를 선택
- 50화 「베리어를 포에이션,클리어 후 「고라온」 루트 선택
- 51화 「이슈리남작, 산개하다」의 시작 전에 아군이 된다EVA살호기 탑승.

■바(バーナード) 「다스」

- 20화 「바다로부터의 알라비트, 또는 「붉은 예반」 클리어,에서 크로스와 바나가 전투.
- 41화 「바이바이 마르스」 클리어 후의 봉기에서 「인호스」, 루트 선택
- 44화 「라나의 피」에서 크로스로 선택
- 57화 「천사의 고리 위에서, 클리어 후 「엑시즈」 루트를 선택
- 60화 「전사 다시」 클리어 후 아군이 됨(자크가 탑승).

■로이(ロイ) 「다스」

- 20화 클리어 후 「여아 수송함대와 합류」 또는 「극동지방에 남는다」를 선택
- 25화 「동경상공, 또는 「사건」, 악마의 싸움」에서 소우로 선택
- 41화 「바이바이 마르스,클리어 후 「고라온」 루트 선택
- 44화 「붉은 머리의 여자」에서 아군이 된다(바스를 탑승).

■로인(ロイン) 「다스」

- 41화 「바이바이 마르스(バイバイ・マルス)」,클리어 후 「인호스」, 루트 선택
- 42화 「엑시즈로부터의 시작」에서 「방안의 요구를 받아들인다」를 선택
- 44화 「라나의 피(リナナの血)」에서 크로트도로 선택.
- 57화 「천사의 고리 위에서(天使の輪の上で)」,클리어 후 「엑시즈」 루트 선택
- 60화 「전사 다시」에서 크로트도로 선택.
- 그 후 카이유, 주도의 하얀이 전투.
- 66화 「정망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 아군이 된다.

■로이(ロイ) 「다스」

- 53화 이점의 건담 시작2호기 입수조건을 만족한다.
- 55화 「알집라가는 폭풍우」에서 코우로 가토를 선택.
- 66화 「정망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 케리와 함께 등장, 아군이 된다.

■로이(ロイ) 「다스」

- 50화 「베리어를 포에이션,클리어 후 「라 카 이람」 루트 선택
- 52화 「바이바이 마르스」에서 플츠를 물로 선택한 후 주도로 선택하면 퇴장.
- 56화 「지은의 환상」에서 주도로 선택한 후 격추하면 클리어 후 자동으로 아군이 된다

■로이 「다스」 「다스」 「다스」

- 50화 「베리어를 포에이션,클리어 후 「라 카 이람」 루트 선택

2. 51화 「다카르의 날」에서 격추.

■로이 「다스」

- 40화 「빅 이스케이프(ビッグエスケープ)」에서 맥스로 밀리아의 HF를 50%이하로 줄임
- 61화 「문명의 화살(命の矢)」에서 맥스로 밀리아를 공격, HF를 50%이하로 줄여서 퇴각시킨 뒤 62화 「사건, 기억하고 있습니다」의 후반부 랩에서 기대화한 맥스와 함께 아군이 된다.

■로이 「다스」 「다스」 「다스」

- 40화 「빅 이스케이프(ビッグエスケープ)」에서 맥스로 밀리아의 HF를 50%이하로 줄임
- 61화 「문명의 화살(命の矢)」에서 맥스로 밀리아를 격추.

■로이 「다스」 「다스」 「다스」

- 61화 「문명의 화살(命の矢)」시작시 「발리」 부대를 선행시킨다」를 선택
- 미리기가 아군이 되는 조건을 모두 만족(하인 마이크론은 관계 없음).
- 61화 클리어 후 숙련도 400이상이면 입수

■로이 「다스」 「다스」 「다스」

- 35화 「인그렘의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「승거진 살(勝された救難)」에서 류세이와 인그렘이 전투, 인그렘의 R-GUN을 격추, 레이어와 류세이가 전투.
- 37화 「복싱으로부터의 도망치(格闘からの逃亡)」, 혹은 「제국의 여왕(徳意志の女王)」에서 류세이와 레이가 2회 전투2호기 모두 살아남아 입수.
- 50화 「베리어를 포에이션,클리어 후 「라 카 이람」 루트 선택
- 54화 「어자들의 정장」에서 류세이와 레이가 전투.
- 57화 「천사의 고리 위에서,클리어 후 「엑시즈」 루트 선택
- 58화 「크로스 타겟」에서 류세이로 레이어를 선택
- 61화 「문명의 화살, 시작 전에 숙련도 55 이상이면 클리어 후 아군이 됨(GUN파워도 탑승).

■로이 「다스」 「다스」 「다스」

- 50화 「베리어를 포에이션,클리어 후 「고라온」 루트를 선택
- 53화 「자구를 건 한민승부」에서 엔이치와 하이이 전투.
- 53화 「자구를 건 한민승부」에서 「하이이를 보낸다」를 선택
- 56화 「아버지의 품에서 울어라」에서 엔이치가 하이이와 인접해서 공격
- 65화 「기어 오브 데스티니」에서 하이이와 스텔 루크 격추 후 수호신 고틀을 타고 등장했을 때 엔이치로 선택.
- 66화 「정망의 연회는 지금부터 시작된다」에서 아군이 됨.

■로이 「다스」 「다스」 「다스」

- 27화 「어린 시절의 소우, 마텔, 나, 인종 1인 이상이면 소우로 전투.
- 50화 「베리어를 포에이션」에서 니로 선택.

■로이 「다스」 「다스」 「다스」

- 35화 「인그렘의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「승거진 살(勝された救難)」에서 류세이와 인그렘이 전투, 인그렘의 R-GUN을 격추.

2. 61화 「운명의 화살, 사자 전에 숙련도 40 이상이면 61화부터 사용 가능유-GUN파워드 합성」  
 ※ 만약 레비를 얻는 조건을 만족한다면 레비가 우선적으로 아군이 됨

■미리어드 (ミリアード=ピースタラフト)

- 13화 「날개를 가진 건달, 또는 「소녀가 된 유성」에서 「팩스를 공격한다」를 선택
- 50화 「메리어를 포에이션, 클리어 후 「그랑가란 루트 선택
- 51화 「유리의 왕국」에서 하이로와 미리어드가 전투
- 57화 「천사의 고리 위에서, 클리어 후 「연철하 이브」 루트 선택
- 58화 「송자와 패자에게 축복을」에서 미리어드를 하이로로 쓰러뜨림
- 65화 클리어 후 아군이 된다(플러그스 포함).

■레벨스 무브 (フェューズ=バウ)

1. 50화 「메리어를 포에이션, 클리어 후 라 카이엣 루트 선택
2. 52화 「바이브레이션」에서 크라프도로 선택

■이름 (イールムガルト=コザハラ)

1. 29화 「검은 초부사」 또는 「마음으로 그리는 보이지 않는 칼날」에서 주인공이 이름과 전투, +1
2. 29화 「검은 초부사」 또는 「마음으로 그리는 보이지 않는 칼날」에서 주인공이 부주인공과 전투 후 이름과 전투, +1
3. 46화 「제 3의 힘」 또는 「용과 호랑이」에서 이름이 살아있는 채로 클리어, +4
4. 52화 「마신황제」에서 「어떻거나 공격...」를 선택, +1
5. 57화 「천사의 고리 위에서」에서 「각질을 받아들이지 않는다」를 선택, +2

6. +6 이상이면 65화 클리어 후 아군이 됨 (클레비엔EX 또는 그른가스트EX).

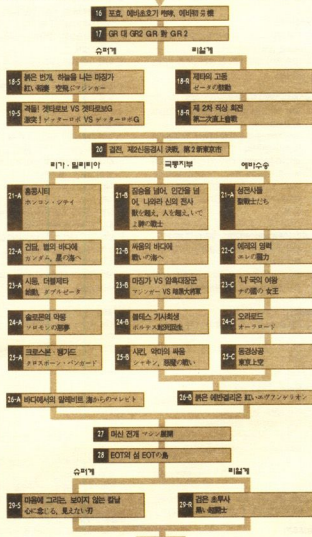
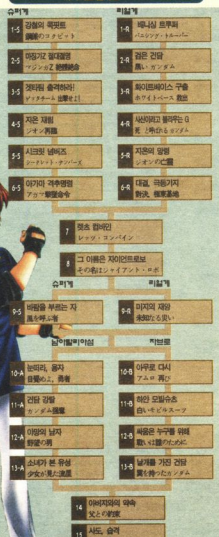
■마피 (マリ)

1. 50화 「메리어를 포에이션, 클리어 후 「그라」루트를 선택
2. 53화 「지구를 건 한판승부」에서 숙련도 38 이상이면 아군이 됨
- ※ 다른 루트일 경우 55화 클리어 시점에서 숙련도 48 이상이면 아군이 됨

■잉그램 (イングラム=ブリスケン)

1. 35화 「잉그램의 진의(イングラムの真意)」 혹은 34화 「송거진 살의(贈られた殺意)」에서 류세이와 잉그램이 전투, 주인공과 잉그램이 전투
2. 67화 「이 별의 내일을 위해, 또는 「갈철의 흔」에서 류세이로 선택

시나리오 분기표



● 슈퍼로봇대전 알파



영어 2대역 외판 미판

30-A	순간 마음 합쳐서 瞬間 心 合せて	30-B	정령병의 精霊病使
영어판 발매판이다		미판판이다	
30-A	순간 마음 합쳐서 瞬間 心 合せて	30-B	정령병의 精霊病使
32-A	스페이스-월드 スペース-ワールド	32-B	카운트-다운 カウントダウン
33-A	월드 에버 ワールドエヴァ	32-B	트윈스토퍼이션 ツインストップーション
34-A	정적과의 조우 天敵との邂逅	34-B	술거친 살의 屠された肉意
35-A	잉크병의 진의 インク瓶の真意	35-B	사만 파이트 サマンファイト
36-A	미스 마크로스 ミス・マクロス	36-B	린 연애이 リン・恋愛イ
37-A	목심에서의 도망자 木霊からの逃亡者	37-B	슈비르리안 シュビリリアン
38-A	인류를 이끄는 자 人類を導く者	38-B	세국의 여왕 帝國の女王
39-A	미스트 컨택트 ファースト・コンタクト	39-B	종말의 전구곡 終末への前奏曲

그렇기만

31-A	유리의 왕국 ガラスの王国	31-B	다크의 날 ダークの日	31-C	아수라살해, 신계하다 あしゆら界殺、敵を
32-A	왕국병과 王國病使	32-B	바이브레이션 バイブレーション	32-C	마신병제 魔神病使
33-A	크로스-파이트 クロス・ファイト	33-B	슬로로 공격전 スロロ攻撃戦	33-C	지구를 건 천만부 地球を跨った一戦万部
34-A	이방인들의 귀환 異邦人たちの帰還	34-B	여자들의 전쟁 女たちの戦場	34-C	후어를 미래로 悪い世を未来へ
35-A	여왕 리리나 女王リリーナ	35-B	휘날어지는 폭풍 翻り渡る嵐	35-C	아버지의 간을 위해서 父の胸の中で泣け

40 빅 엑스케이브 빅・エクスタブ

41 바이바이 마우스 バイバイ・マウス

그렇기만		민호스Jr.		고바스	
42-A	슈피터-고스트 シュピター・ゴースト	42-B	엑스이즈에서의 사자 アックスからの使者	42-C	아버지, 지구는 가깝습니다 父と地球は近い
43-A	우주에 떠 있는 요화 宇宙に吹ぶよ花	43-B	플과 엑스이즈와 フルとアックスと	43-C	정지한 아들의 인에서 静止した男の中で
44-A	정령병과 불라우는 건담 精霊病とフルウはガンダム	44-B	리나의 피 リナの血	44-C	붉은 마리의 여자 赤い狼の女
45-A	강습, 지지한계점 強襲、阻止限界点	45-B	침묵의 전사가 와서 沈黙の天使来たりて	45-C	신인가, 아이인가... 神か、悪魔か...

46-5 슈퍼호 호龍と虎

46-B 제3의 힘 第三の力

47	남자의 싸움 男の戦い
48	누구를 위해 용은 울리나 誰のために龍は泣く
49	진로에 광염, 희로에 광당 進路に炎、退路に絶望
50	메타아틀-포메이션 메タアトル・フォーメーション

56 지은의 찬상 ジョウの灯臺

57 천사의 고의 위해서 天使の輪の上で

특시츠로 향하다 特別アテムを導か

58-A	신의 나라들의 유혹 神の國への誘惑	58-B	승자와 패자에게 속박을 勝者と敗者に束縛を
59-A	크로스 타겟 クロス・ターゲット	59-B	제어도, 인간답게 操り、人間らしく
60-A	전사, 다시... 戦士、再び...	60-B	최후의 사자 最後の使者

81 운명의 화살  
運命の矢

82 사랑, 기뻐하고 있습니다  
愛、大好きです

83 끝의 시작  
終わりの始まり

84 에어  
Air

85 가버 오브 테스타나  
キャブ・オブ・テストアーニー

86-A 영의 천체는 지금부터 시작되  
絶望の雲は今から始まる

86-B 인류에게 도망갈 장소는 없다  
人類に逃げ場なし

87-A 이 별의 내일을 위해  
この星の明日のために

87-B 강함의 존  
強さの尊



# 시나리오 공략

1-5

## 제 1화 강철의 콧김

동성학원의 진급시험을 앞둔 코우지. 그러나 그는 정작 오늘 있을 새로운 슈퍼로봇과 마징카의 모의전투를 기대하고 있어서 진급시험 따위는 안중에도 없었다. 친구인 주인공, 부주인공과 헤어지고 기본 마음으로 공작역 연구소에 가기 전 파알다를 가리켜 자신의 집으로 가라고 하는 코우지. 그러나 근처에 기계수가 나타나서 공작역 연구소에 갈 틈도 없이 파알다로 송격하게 된다. 그리고 인접한 곳으로 피하라고 했던 주인공은 비행기 추락에 휘말려서 부주인공과 헤어지게 된다.

**선택은**

• 로보에 반대

• 연인을 찾는다

이 선택에 따라 아군 초기 배치 위치가 틀리다. '로보에 반대'를 선택시 주인공의 그론거스트 아식이 먼저 나오고, 코우지의 파알다가 2번 째에 등장한다. 반대로 '연인을 찾는다' 선택시 코우지의 파알다가 먼저 나오고, 주인공의 그론거스트 아식이 2번 째에 등장하게 된다.

**공략**

슈퍼계급에 적들도 강력한 화력을 가진 기계수와 그루이 적의 진부다. 파알다가 각주당할 확률은 거의 없고, 그론거스트 아식의 화력에 상당하니 순습격 클리어할 수 있는 사-리오이다. 첫 스테이지때 전범도 필요없으며 그냥 무적대고 적을 향해 돌격만 하는 것이 좋다.



▲그론거스트 아식의 움직임 제재 ▲이것은 복두버클嗎? ▲조만간 공격을 하는 파알다

**속도도**

1화의 속인도는 매우 간단하다. 주인공이 그론거스트 아식으로 첫 송격시 '조작방법을 확인한다'와 '조작방법을 확인하지 않는다' 중에서 '확인하지 않는다'를 선택하면 속도도가 1 올라간다.

공명된 위력을 가지고 있는 신형 슈퍼로봇. 그론거스트 아식 덕분에 간신히 위기를 모면하는 주인공과 코우지. 그러나 아군의 시교로 인하여 부주인공은 행방불명. 게다가 그들이 다룬 동성학원은 박살이 났다. 비탄해하는 코우지와 주인공지만, 그 동안 공작역 연구소도 습격을 받았을지도 모르는 터라, 일단은 공작역 연구소로 향하기로 한다.



■승리조건: 적의 전멸

■패배조건: 코우지 또는 주인공의 격추

**당첨유료**

●아군 송격: 그론거스트 아식(주인공), 파알다(코우지)

●적 유산:

다브라스M2, 가리드K7, 그루(아수리)

●아군 증류:

선택에서 '로보에 반대'를 선택시 2번 째 A지점에서 파알다(코우지)의 등장. 선택에서 '연인을 찾는다'를 선택시 3번 째 B지점에서 그론거스트(주인공)의 등장.

**입수 아이템**

부스텍 이슬람남작의 그루를 격추  
지금 15000 블러쉬 수권도 70점

**신물넷**

파알렛 유닛  
주인공 그론거스트 아식  
코우지 파알다

유닛설명 Tips



**그론거스트 아식**

주인공이 증번까지 타고 나오는 기계로서 이동 후 공격할 수 있는 부스텍 나뭇잎이 울린다. 단 핵시블레스타는 EN만 소비하고 파워는 별 별 없으므로 나중에 얻는 게도 순속공을 얻기전까지는 부스텍나뭇잎을 싸우고 다니자. 또, 변경용으로 사용할 수 있는 스파이클러백도 괜찮은 편. 단, 주인공의 후기 기체로 개조 전승이 되지 않기 때문에 개조는 적당히 하자(부스텍 나뭇잎의 공격력을 약간 올려주는 이우는 경외파트로 참조).

2-5 '마징카 실드게임'으로

1-R

## 제 1화 배신상 트루퍼

무엇인가를 수습하는 중인 주인공과 부주인공. 주인공은 PT의 테스트 파일럿이 되기 위해 마요 인더스트리에 들어왔지만 겨우 1년만에 정규 파일럿이 된 것에 대해 이상하게 생각한다. 이번 수습중인 화물은 전에 폭주로 큰 사고를 냈던 피스널 트루퍼의 후속기라는 소문이 있는데, 그것을 확인하기 위해 주인공은 각념에도 간다. 그러나 갑작스런 폭발이 일어나고 주인공은 부주인공과의 통신을 위해 배신상 트루퍼인 휴재비인 MK-1에 탑승한다. 그러나 다시 폭발이 일어나고 부주인공과의 통신은 끊어지 버린다.

**선택은**

"이번 일이 끝나면 어디까지 놀러 가는 것이 좋겠어"에 대한 대답

• 그냥도 좋다고 생각하

• 다른 할 일이 있어

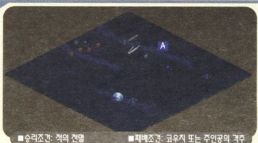
어느 것이든 게임에 큰 영향은 없으므로 자유롭게 선택하자.

**공략**

특히나 어려운 것은 없으므로 서장을 플레이하고도 아직 잘 모르겠다던 여기에서 확실히 익혀두자. 휴재비인이 매우 강력하기 때문에 주인공 혼자서도 적을 모두 격추할 수 있을 정도이지만, 너무 쉽게 생각하다가 아전에게 격추되는 경우도 있으므로 주의하자. 아전은 크라트르만을 노린다.



▲아기마의 등장 ▲관절기계 피격을 지극한 슈터



■승리조건: 적의 전멸

■패배조건: 코우지 또는 주인공의 격추

**당첨유료**

●아군 송격: 휴재비인 MK-1(주인공)

●적 유산:

가프관(아전), 마라사이×4

●아군 증류:

2번 째 A지점에서 아가마(선동), 메타스(레고0), 피더스×3(크외트로, 아틀리, 로베르트)

**입수 아이템**

미그레트 공방 아전의 격추를 격추  
지금 15000 수권도 70점  
블러쉬 후기 입수

**신물넷**

파알렛 유닛  
주인공 휴재비인 MK-1  
아기마

크외트로 핵다이스  
아틀리 핵다이스  
로베르트 핵다이스  
레고어 핵다이스

아이카의 도움으로 위기를 벗어난 것 같지는 않지만...) 주인공, 주인공과 휴게바인에 대해 여러 가지를 묻는 그들은 에우고라고 하는 집단이다. 그리고 주인공을 슬쩍한 부대는 티탄즈. 티탄즈는 지구에서 우주 거주민들을 지배하기 위해 만들어진 집단으로, 휴게바인을 백악기 자신들의 세력을 강화하기 위해 이런 일을 한 것이다. 갈 곳이 없어진 주인공은 얼마동안 에우고와 행동을 같이 하게 되겠다. 그리고 주인공이 타고 있던 서물에는 생존자가 없다고 하는데... 그러면 부주인공은 어떻게 된 것일까.



유닛활용Tips

휴게바인 MK-1

주인공 전용의 개편된 휴게바인MK-1. 초반의 공격력이 가장 높은 개체로, 슈퍼 조의 그른거스트 이식과는 달리, 우속거리의 개조가 어이치기 때문에 마음놓고 개조해도 된다. 주인공은 능력치가 높으므로 점프도 있다면 특별히 운동성을 높일 필요는 없으며, 대신 HP와 EN을 약간 올리면 좋겠다. 또한 초반 공격력이 가장 높은 차크람 슈터를 개조해두면 골치치 매우 유용하게 사용할 수 있다.

메타스

레코더가 타고 나오는 메타스는 수리장치를 갖고 있어서 HP가 부족한 유닛의 옆으로 이동하면 수리(修理)라는 커맨드가 나온다. 이것을 이용해 공격 범을 유닛의 HP를 회복시켜, 건타겟의 화염뿔들은 대부분 흡수할 수 있는데, 수리는 경장치를 받으므로 전투력이 약간 화염뿔의 레벨을 올리는 것에도 요격적.



2 R 7권은 건담,으로

2-5 제 2화 마징가 Z 절대절명

광자력 연구소도 동성학원와 상황이 별 다를 것이 없었다. 다른 집이라던 아슈라 남작이 아니라 브로켄백작의 그루와 기계수부대가 쳐들어온 것 뿐... 코우지가 도착하지 않은 관계로 사이카의 아프로디아A와 보스의 보소보트를 출격시켜서, 코우지가 돌아올 때까지 두 로봇으로 버티기로 한다.

관박

처음부터 등장하는 보소보트와 아프로디아A는 초반 기계수 러쉬를 막는데 상당히 유용하니 연구소 근처에서 대기시켜다가 기계수가 가까이 오면 몸으로 때우며 기계수의 진로를 막도록 하자. 파일더가 연구소의 수일장에 도착하게 되면 파일더의 도청 동성상과 함께 마징가Z로 합체한다. 조금이라도 쉬운 플레이를 바란다면 재빨리 합체시키는 것이 좋을 것이다. 단, 숙련도를 올리는 것을 바란다면 파일더를 분리하여 싸워야 한다. 어느 정도 기계수의 체력을 깬 후 분리하여 파일더로 마무리하자(파일더만으로 싸워 이기는 것도 가능하다).



▲그랜드 맞부딪는 상대는 메우 아 ▲모즈가 메우 맞지 마 ▲강철의 성, 발판! 맵이다

속천도

맵 클리어시 코우지가 마징가가 아니라 파일더에 타고 있으면 속천도 +1

민간인이 그른거스트 이식을 움직였다는 사실 덕분에 주인공은 연방군국동지부 기지까지 출두해야 할 입장이 되어버린다. 민간인을 구할 생각은 안하고 신형 로봇을 인질하게 이용할 생각부터 하는 군인들에게 회가 난 코우지들은 주인공과 함께 국동지부에 가기로 한다.



■순직조건: 1. 광자력 연구소의 탱크 2. 역의 건물

■최종조건: 1. 특수유닛이 공격해 연구소에 점프 2. 코우지의 격구 3. 역의 건물

망장유닛

- 이군 출격: 아프로디아A(사이카), 보소보트(보스)
- 적 유닛: 디브라스M2×2, 토로스D7×2, 사카, 그루(브로켄)
- 이군 중립: 3번 맵 A지점에서 파일더(코우지)와 그른거스트 이식(주인공)의 등장

입수 여역

리액어 격퇴	브로켄백작의 그루를 격구시켜서 획득	신유닛	파일렛 유닛
		파일렛	마징가Z
		사건계	아프로디아A
		보스	보소보트



유닛활용Tips

마징가Z

이번 작품의 마징가Z는 마징가워 닥터네 대단이 강력하다. 타라서 생각외로 꽤 오래 쓸 수 있는 고급 유닛이다. 개조를 할 때에는 디락적 무기인 로켓펀치와 발성기같은 브래스트파이어를 개조해주는 것이 좋다. 개조 자체를 개조해는 때에는 장점을 중심으로 다른 것들도 조금씩 업그레이드 시켜주는 것이 좋다.  
(운동성도 약간 개조해주어야 한다).

3-6 7타겟 출격하라!로

2-R 리얼리티 제 2화 검은 건담

Z건담 원작의 1화에 해당하는 내용이다. 아이카는 티탄즈가 그곳을 군사기지로 개조하고 있다는 정보를 확인하기 위해서 사이트 7의 그린노이2로 간다. 크리트로는 자신이 그곳을 정찰하겠다고 하고 주인공은 자신도 따라가겠다고 한다. 한편 그린노이2에서는 카미유라는 소년이 티탄즈인 제리드를 때렸다는 이유로 불쌍히 버려는데... 건담을 발견한 크와트와 주인공은 한 대의 건담을 탈취하기로 한다.

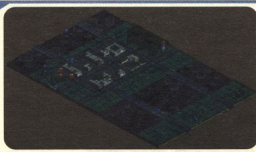
관박

역시 그다지 어려운 것은 없다. 3원이 되기 전에 건담MK-1의 옆으로 이동하면 디락 카미유가 등장하는데, 카미유의 초기 위치는 키크리콘의 옆이기 때문에 가속을 사용해 1번 맵에 카미유가 나오면 마라사이들까지 카미유를 공격해준다. 하지만 건물 위에 있으면 거의 맞지 않으니 신장을 것은 얹지아들은 맞으니 주의.



▲3번 맵의 경우 제리는 대응하는... ▲2번 맵 VS 건담, 건담파이트?

제리드와 키크리콘은 카미유에게 끌리고 주인공과 크리트로는 마라사이들을 공격하자



망장유닛

- 이군 출격: 워디라스(브로켄), 휴게바인MK-1 (주인공)
- 적 유닛: 건담MK-1 ×2(제리드, 키크리콘), 마라사이×3
- 이군 중립: 3번 맵 카미유(건담MK-1)

입수 여역

리액어 격퇴	제리드, 키크리콘을 격구하면 각각 1명씩 입수	신유닛	파일렛 유닛
		파일렛	건담MK-1

**속린도**

2화도 1화와 마찬가지로 매우 간단하다. 3인 제에 카미유가 등장하지만 그 전에 건담MK-1의 옆으로 이동해 카미유를 더 일찍 나오게 하면 속린도가 1 올라간다.

그린노이2에서는 바스크, 자이아간이 시마와 통신 대학한다. 자세한 것은 알 수 없지만 건담에 관해 어떤 거래를 하는 것 같다. 브라이트는 비스코에게 물어 나 안에서 전투가 일어난 것에 대해 항의하지만 비스코는 듣지도 않고, 브라이트에게 민간인들을 모두 다른 곳으로 보내라고 명령한다. 한편 카미유는 건담을 탈취해서 갈 곳이 없어지는데, 주인공과 마찬가지로 적진이 끝날 때까지 앞으로의 일에 대해 생각하기로 한다.

블리어 후에 주인공은 어디에 갈 것인지 선택해야 한다.

- 유계해임MK-1가 있는 곳으로 가다
- 브로핑 룸에 가다

나중에 G-32건담을 얻으려면 브로핑 룸에 가야 한다. 하지만 GP-02를 얻기 위해서는 G-32건담을 포기해야 하므로 마음에 드는 것을 선택하자. 후쿠바인이 있는 곳에 가면 휴게카피와 EOT 등의 로켓대장비의 오리지널 설명에 대해 조금 더 자세히 알 수 있고, 브로핑 룸에 가면 주인공과 카미유가 만나게 된다. 선택에 따라 3화 시작 전의 인터미션이 약간 달라지는데, 선택하지 않았던 것의 결과를 볼 수 있는 것뿐이다.

3화 '화이트 베이스 구출'로

**3-5 제 3화 갯타팀 출격하라!**

극동지부로 향하던 주인공과 코우지들. 주인공은 극동지부가 아닌 시모토에 연구소 쪽에서 무엇인가 이상한 것을 느끼고 진로를 바꾸어 시모토에 연구소 쪽으로 향한다. 시모토에 연구소에서는 시모토2로 박사가 갯타팀을 전환시킬 박사는 그들에게 장치를 알 수 없는 미지의 적(이상언)에 대항하여 싸워달라는 부탁을 한다. 현재 갯타G는 악인의 실험 때문에 사용할 수 없는 상황이라 어쩔 수 없이 구형의 갯타보보인으로 싸워야한다. 그리고 다시 타계된 갯타로보의 합체변형 테스트를 하기 위해 출격하려는 참나, 적이 시모토에연구소에 접근한다.

**공략**

처음부터 나와있는 적인 비드는 아무리 합체되지 않은 상태인 갯타미신과 합치라도 한방에 물리칠 수 있다. 문제는 2번째에 나오는 비드, 자이아간과 속린도를 위해서라도 자이는 갯타2로, 자이는 갯타3으로, 비드는 갯타1로 물리치는 것이 좋다. 이 세 적들을 물리치면 적의 증진과 함께 주인공들의 야근 증진이 있다. 적들이 신 시모토에 연구소를 침입하는 것과 디아의 대표공격을



▲삼승맞게 생긴 무사사와 이데라 형 집 주인 시모토를 이치부



▲브레스트 파이어의 공간은 두말소 크의 정황으로서 느낄 수 있다

조심 하 며 하나씩 격파 하 지.

주인공과 코우지는 신 시모토에 연구소의 일행들에게 지금까지 알아난 일을 말하며 지금은 현재 연방군극동지부까지까지 가고 있다고 한다. 그 말을 들은 하이토는 자신도 극동지부에서 행하고 있는 수료로써 개발계획 SRX계획에 흥미가 있다며 함께 극동지부로 가겠다고 한다. 시모토에 박사는 그것을 허락하여 새로운 갯타의 설계도를 극동지부의 오카(○)장관에 넘겨달라고 하는데--



- 승륙조건: 1. 신 시모토에 연구소의 방어 2. 적의 진멸
- 패배조건: 1. 적유닛이 신 시모토에 연구소를 침입 2. 골약, 약도, 무사사 생장 안양어려도 격추당함

**항상요!**

- **이공 출력:** 이글호(보머), 자가호(하이보), 배어호(무사사)
- **적 유닛:** 비드×3
- **이공 증진:** 적 증진 2와 동시에 그른게트(주인공), 마징가(코우지), 이프로 디아(사야미), 보스보트(보스)가 E지점에서 등장
- **적 증진:** 비드 세 마리를 물리치면 A지점에서 비드, B지점에서 자이, C지점에서 조가 각기 등장
- **적 증진2:** 비드, 자이, 조의 3마리를 물리치면 D지점에서 디아 가라다K7 × 2, 켄비, 디브레스SM2가 등장

**입수 여역**

프로그래머 명	디아를 격추시키는 목적	핵심점	유닛
		야도	지각요

**속린도**

처음부터 있는 적인 비드 3마리를 물리치고 나온 비드 나오는 적인 비드, 자이, 조를 각기 갯타1, 갯타2, 갯타3으로 물리치면 속린도 +1

4.5 지은 재임,으로

**3-R 제 3화 화이트 베이스 구출**

블랙스와 현진, 크라트르가 카미유와 주인공에 대해 이야기하고 있을 때 연방군의 화이트베이스에서 SOS 신호가 들어온다. 식별 불가능의 적에게 당하고 있는데 식별할 수 없다는 것이 마음에 걸리는 크라트로는 도와주려고 한다. 민간인인 카미유도 화이트 베이스의 브라이트를 물리칠 수 있다면 출격한다고 하고--, 주인공은 뭔가 나쁜 예감이 든다고 한다.

**공략**

이번 화도 2건담에 있던 사비오, 하지만 죽어야 할 스렛가 나 오고 브라이트가 화이트 베이스를 타고 나오는 등, 원작과는 약간 다른 전개가 이어진다. 적들은 화이트 베이스를 노리고 접근해 오고, 시모토는 공격해오지 않는다. 따라서 야근이 접근해도 공격받지 않으며 안심하고 신제공격을 노리자. 화이트 베이스가 공격당해도 H가 높기 때문에 격추될 염려는 없다. 3인 제의 중

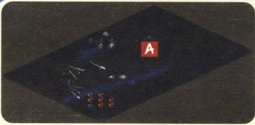


▲죽여야 할 스렛가 나온 디



▲해가라리는 이름을 듣고 놀리는 브라이트

원군은 이야기할 노리는 데, 마찬가지로 신경을 것 없으니 격추나 올 리도록 하자. 시모토는 6인 제가 되거나 약 1000의 데미지를 받으면 퇴각한다.



**항상요!**

- **이공 출력:** 화이트 베이스(브라이트), 코어 부스터(스렛가), 아가미(현진) 외 5기(사적 전의 선택에 따라 6기)
- **적 유닛:** 조로아트× 8(사적 전의 선택에 따라 5), 뫼사라(시모코)
- **적 증진:** 3인 제 A지점, 조로아트× 2~3(사적 전의 선택에 따라)
- **이공 증진:** (사적 전의 선택에 따라) 적 증진시 주인공 출력

**입수 여역**

이공요역	플레이어 입수	핵심점	유닛
		스렛가	코어 부스터
		브라이트	-

**속력도** 시작 전의 선택문

- 자신도 출격한다(自分(自分)に出撃する)
  - 출격하지 않고 상황을 지켜본다(出陣せず(陣子)を見る)
- 여기에서 위의 것을 선택하면 주인공이 첫 팀부터 출격할 수 있고, 아래 것을 선택하면 적의 중원군이 등장했을 때 주인공이 출격한다. 아래 것을 선택하면 속력도 +1



브라이드는 구해준 것에 대해 고마워하고, 볼렉스는 브라이드에게 왜 최상의 케이스에 민간인을 태우고 있는지 묻는다. 브라이드는 콜로니의 군사기지를 위해 민간인들을 찾아낸 것이라고 하며 건담을 탈취한 카이유를 보고 놀란다. 볼렉스는 브라이드에게 아가타의 지휘를 부탁하고 브라이드도 그것을 받아들인다.

4-R 「사신」이라고 불리는 G로

4-5

제 4화 지은자림

극동지부에 도착하면 마음에 쏙 들어 생긴 오카 장관이 주인공들을 맞이한다. 가지자 달반 사만을 구한 주인공이 어색히 군에 소환되어야 하나고 다짜고짜 따지는 코우지 거기에 오카장관은 발을 잘 생각해 아니지만 그른거스트 이식의 비밀은 지켜야만 하기 때문에, 두가름 동시에 해결하는 방법인 주인공의 그른거스트 이식 정식테스트 파일럿을 추천한다. 그것을 받아들이는 주인공.. 결국 이것으로 그른거스트 이식의 무단상 건은 해결이 된 것이다. 이야기가 끝나는 참.. 네오지온군의 함대가 지구에 강하한다. 그들은 4부대가 지구에 강하하고 있다는데, 그중 한 부대는 극동지부와 상당히 가까운 곳에 강하할 예정이라고 한다. 주인공들은 오카장관에게 부탁을 받아 네오지온군을 막기 위한 출격을 하게 된다.

**공략**

검은 삼연성은 그른거스트 이식을 상대로 제트스트림 아택을 막는다 (-라고는 해도, 합체공격을 대강 응용한 것뿐이다. 04의 합체공격 시스템을 돌려-), 마 크베는 3번 때에 도망기므로 잡는 것은 거의 불가능. 속 편하게 검은 삼연성을 상대로 세벌이나 울리고 있는 것이 좋다. 2번 때에 등장하는 적의 중원인 아슈라나카 일당은 그 다음 방에 등장하는 2체의 겐트머신과 자카호를 잡는 것만으로 변형시켜서 대응하는 것이 좋다.



A 신경계 파손된 중계 생김 장관어치



A 일드적인 위치의 대상선 물구기, 공격해 보지 않는가!

**속력도**

마 크베의 잔지발을 각주사탄 속력도 +1

검은 삼연성 중 한 엔리도 물리치면 속력도 +1

전투가 끝난 후, 주인공일행은 덕혀 일당이 네오지온군이 도하게 연루되어 있다는 느낌을 받는다. 그리고 자신들이 여기서 적을 상대하고 있을 동안 또 다른 적들이 극동지부를 공격하고 있을지도 모른다. 재빨리 극동지부로 돌아가야만 한다.



■ 순록리크: 적의 진영 ■ 핵메조간: 아군의 진영

**당장유닛**

- **아군 출격:** 그른거스트 이식(주인공), 마직기자(코우지), 보스보(보스), 아르포디A(A04F), 자카호(레이)
- **적 유닛:** 자크노×3, 리플(가이아), 리플(옛), 리플(올레타), 잔지발(크베)
- **아군 중원:** 3번 때 B지점에서 아미요(레오), 배아호(무사시)가 등장
- **적 중원:** 2번 때 A지점에서 바드×3, 그릇삼×2×3, 부드(아수라)가 등장

**입수 여역**

파일럿	유닛	신유닛
로카	겐트머신	프로젝트 코우지
아미도	자카호	아수라갑격의 부드
무사시	배아호	각주사탄 획득

**신유닛**

프로젝트 코우지, 아수라갑격의 부드, 각주사탄 획득

**유닛 활용 Tips**



**갓타로보**

드디어 나왔다. 육해공 만능으로 대처할 수 있는 슈퍼로봇 갓타. 장점이 조금 약한 대신 회색이 상당히므로 대 보스전에서도 쓸 수 있다. 특히 갓타3의 대상선 물구기의 경우에는 비록 공중의 적에게는 사용할 수 없으나 대나 B나 명에서는 사용할 경우 성상을 조절할 적당한 파워를 살릴 수 있다. 갓타G라면 갓타로보 개조가 계속 전송된다. 초반에 돈을 확보해서 개조해주어도 손해는 갖은 없다. 자주 쓰는 무가인 갓타1의 갓타로보모크와 갓타로보 중성으로 개조해주고, 기체적으로는 낮은 장갑과 운동성인 조폭체 개조해주면 된다.

5-S 「시크릿 넘버즈」로

4-R

제 4화 사신이마고 불리는 G

크와트로와 볼렉스, 헨덴의 회의에서 티탄즈는 지온의 잔당을 소탕하는 것 이외의 목적이 있는 것 같다고 한다. 크와트로로는 그것을 확인하기 위해 라잇수에서 보급을 받은 후 티탄즈를 공격하고자 하고, 예우고의 진격으로 건담MK-1을 이용하게 된다. 라잇수에는 크와트로 전용인 백색이 준비되어 있다며 볼렉스는 작전을 허가한다. 한편, 크와트로로는 옛 부하인 쿠기인과 만나는데, 그는 아스트로이도 벨트에서 백 필스가 확인되었다며 자카의 잔당들과 테라즈 플리트가 활동을 개시했다고 말한다. 또한 사이코 프라임을 이용한 MS인 >(뉴) 건담의 개발도 진행되고 있다고 한다.

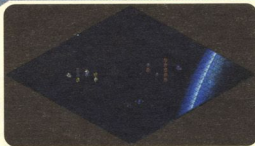
이제부터 이야기는 브라이드가 새로운 함장이 되고, 또 카이유와 주인공도 정식으로 예우고에 소속된다. 브라이드가 함장이 되어 분위기가 새로워진 가운데 티탄즈의 진장을 탐지하는데..

**입수 여역**

러커의 커트	개리드를 격추
지급 20000	클라키서 속력도 +1
	낮으면 입수

**신유닛**

파일럿	유닛
	백색
듀오	건담 테스사자
역대	-



**당장유닛**

- **아군 출격:** 아가타(브라이드), 백식(크와트로), 건담MK-1(카이유) 외 5기
- **적 유닛:** 알렉산드리아(베스크), 건담MK-1×2(제리드, 에비), 마라사이(크리켄, 마라사이)×6
- **아군 중원:** 3번 때 건담 테스사자(듀오)

**공략**

이번 회의 최대 난점은 바스크의 알렉산드리아, HP가 일정 이하로 떨어지면 최강자인 장갑이 놓고 알렉산드리아를 공격할 때에는 기력이 높아진 상태이기 때문에, HP를 일정 이하로 떨어뜨리는 것조차 쉽지 않다. 주인공에게 기량이 없다면 종결지인, 없다면 티탄즈 병사의 마리아이를 모두 주인공이 격추해 기력을 높인 후 차크람 슈터로 공격하자. 다른 유닛으로 공격하면 기력을 올려주는 효과가 될 수도 있으므로 기력이 낮은 캐릭터는 공격하지 않는 것이 좋다. 3번 책에 알렉산드리아의 위치에 등장하는 듀오는 알렉산드리아를 공격하는데, 기량이 너무면 바스크의 기력이 올라주는 것이 되도록 빨리 접근해야



▲황야의 대사로 갔다



▲전해 도움이 되지 못한다

한다. 제리드와 키리코론은 키리우와 크라트르가 없으면 큰 문제가 없이 풀리어할 수 있다.

**속편도**

이번 회의 속편도는 키리우로 에약을 싣는다는 것 이외의 건담 옆에 카이유를 이동시키면 싣는(싣해) 커맨드가 나오는데, 이것을 선택해 에약을 싣을 때에 마는 에우고에 투항하여 속편도나 오른다 (이번 회의는 사용할 수 없음). 싣지 않아도 에바는 아군이 되므로, 속편도보다 돈이 중요하다고 생각하면 공격해도 좋다.



▲싣는 커맨드를 사용하자



**유닛 활용Tips**

**건담 테사이즈**

듀오의 건담 테사이즈, 장갑도 올린다고 주 무기의 한수 제한이 없는 것이 매우 편리하다. 다만 사정거리가 짧은 건담이 있는데, 본선상 필요하면 그러한 미니네스 요소를 채워준다. 하지만 듀오는 얼마 지나지 않아 티네베리로 이르는 게조에 부딪힐 단계는 아니다.

**벽석**

크로트드 전용기로 설정된 벽석, 이번에는 장 불러도 나온다. 기체 자체의 성능은 좋은 편이 아니지만 벽석은, 물이 많을 벽석으로 발전하며 점점 강해진다. 유수 개조도 교체되어도 개조한 것은 이어지는데, 무기는 지공보다 더 좋은 것이 주 개조되며 일단은 유닛개조를 중점적으로 하자. 무기는 범리이러면 개조하는 것이 무난하다.



티탄즈와 지온사이에 쟁가의 거래가 있던 것일까. 목적달성을 위해서 수단과 방법을 가리지 않는 것은 재가나 티탄즈나 같다. 어쨌거나 듀오는 에우고에 협력하러 왔고, 그 이상은 말할 수 없다고 하며 에우고나 에우고의 스폰사에게 직접 확인해 보라고 한다. 확인 결과 그는 L2 로부터나서 달, 에우고를 경유해 아카마까지 온 것으로 관망되어 에우고에서 행동하게 된다. 또한 이들의 스폰서는 달의 로비우스 관련 대기압인 아내함인 일렉트로닉스인 것을 알 수 있다. 테사이즈는 근접전과 침보교란을 목적으로 만들어진 듯하며 에우고 측에서도 그에 대한 모든 것을 알고있지는 않다고 한다. 예바는 티탄즈와 지온의 거래는 자신도 몰랐다고 하는데 역시 상충부의 인물들이 주된 것이다. 한편 듀오는 누군가와 통신연락을 위해 시야의 같은 인물을 확인했다고 한다.

5-9 '지온의 망명, 이후'

**5-5**

**제 5화 시크릿 넘버즈**

극동지부로 들어가고 있는 도중, 주인공은 그 특유의 강으로 극동지부의 근처에 적이 나타났다는 것을 느낀다. 여전히 싸우는 것은 전투 민간인 자신들만 싸우게 된다는 것 같아서 분노하는 코우지, 그러나 지금으로서는 아무 것도 할 수 없으니... 어쨌든 주인공의 강으로 온 장소에서는 고프렌더의 일방적인 레이와 징구자가 오미제국의 화석수들에게 포위당한 상태였다. 어쨌든 사정없는 나중에는 듣기로 하고 포위된 그들을 돕기로 하는 주인공일행의 전투가 시작된다.



■수락조건: 적의 진영 ■파괴조건: 적의 진영

**공략**

적들은 상당히 많이 나오지만 도모에는 대부분의 공격 방벽에 나가 떨어지는 약한 기체이므로 신경 쓸 필요가 없다. 그에 비해 바스토론은 꽤나 강한 편인데 이어서는 브루거같은 비 공격권을 기체로는 백날 쳐도 죽일 수 없으니 마장기나 그론가스트 이식, 겐타로보 등의 화력이 강한 유닛으로 처리해도 좋다. 3번 책에는 드디어 류세이, 라이, 잉크렘들이 SRX계통의 유닛을 들고 나와서 주인공들을 도와준다. 그러나 R-1과 R-2는 비행기능이 없으므로 그냥 C 지점에서 나온 도모예들을 물리치는데 만족하는 것이 좋으며, R-GUN은 B지점에서 나온 도모예들을 처리하는 것이 좋다.

**당황유닛**

- 아군 출격:** 브루거(레오), 브루거(진구자), 그론가스트(이식) 안경, 마장기(진구자), 이글호(레오), 자카호(하야토), 배이호(무사시), 아프로디(아사히), 보스보트(보스)
- 적 유닛:** 도모예×10, 화석수 바스토론×5
- 아군 중점:** 3번 책 E지점에서 R-1(류세이), R-2(라이), R-GUN(잉크렘)이 등장
- 적 중점:** 2번 책 A지점과 B지점에서 도모예가 6기씩 등장
- 적 중점2:** 3번 책 C지점과 D지점에서 도모예가 5기씩 등장

**삽입 어역**

작업명	유닛	작업명	유닛
류세이	R-1	잉크렘	R-GUN
라이	R-2		

6-5 '아가의 격투명령, 이후'

**5-R**

**제 5화 지온의 망명**

알렉산드리아는 남미의 자르보에 강해, 잔지발은 남태평양의 남 이탈리아 섬에 강하게는 것 같다. 그들을 지지하기 위해 아가미도 지구에 강할할 것을 결정하고, 어느노드와 스페이스노이드의 이기기를 하여 30번지 사안이 확정자 된다. 30번지 사건이란 반 지구 연방운동의 세력이 있던 30번지에 바스크가 특기사를 주입해 30번지의 모든 사람들을 망살한 사건이다. 어쨌거나 강하 포인드는 잔지발의 강하 포인트에서 50km 북쪽, 이때 갑자기 소속병명의 함대가 나타난다.

**속편도**

미 코베의 잔지발을 격추하는 것으로 나온다. HP가 18000이나 되므로 미리 차크람 슈터를 개조해 두자. 잔지발을 격추하면 돈을 70000이나 주므로 행운이 있다면 꼭 사용하도록.

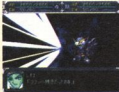
조금 전의 전투로 인해 대기권 돌입 각도에 오차가 일어나 달초의 목적지는 다른 곳에 강하게 된다. 강하지점은 일본 근해의 연방군 극동지부, 할 수 없이 극동지부에 사정을 설명하고 그곳에 강하게기로 한다. 사실 티탄즈도 연방군이지만 극동지부의 오카정관은 티탄즈에 반감을 갖고 있는 인물이므로 그를 믿고 극동지부에 강하게는 것이다.



**공략** 지금까지 숙련도를 높여왔다면 시작 직후에 주인공은 가이아, 뫌수, 울테가의 제트 스트림 어택에 당하게 된다. 하지만 명중도를 낮고 파워도 낮으므로 메타스의 수리 한 번이면 모두 회복된다. 기력을 올려주는 역할밖에 되지 않는 것이다. 7만까지 버티기만 하면 클리어할 수 있는데, 검은 삼연성의 막을 1을만 주의하면 클리어하기는 어렵지 않다. 하지만 숙련도를 위해서는 마크베의 진지발을 격추해야 하며, 진지발은 1P가 매우 높으므로 휴케바인을 포함한 3~4기정도가 접근해 공격을 해야겠다. 또한 진지발을 격추하면 모든 적이 피각하므로 가장 나중에 없애도록 하자. 크라트르나 카미유가 이가미의 호위를 하고 나머지는 진지발을 공격하는 것이 가장 좋다.



▲제트 스트림 어택 개시!



▲실력로는 3명이 한 번씩 공격을 하는 것 같지만, 뫌수만 같은 것은 없다



- 승리조건: 7만까지 이가미가 격추되지 않는 것
- 패배조건: 이가미의 격추, 이군의 진멸

**무장유닛** ●이군 출력: 아가미(브라이트), 건담 테사시즈(듀오), 휴케바인 MK-1 (주인공) 외 7기(메가가 어떤 기체에도 타고있지 않으면 6기)  
●적 유닛: 진지발(마 크베), 빅틀 1×3기(아미, 울테가, 뫌수), 자크르×3, 겐구구×3

■입수 여의점  
조범 여타 메 크베의 전개법을 격추

6-5 「대결, 극동기지」로

6-5 제 6화 아가미 격추명령

한편 극동기지에서오는 오카장관이 자이언에게 티탄즈가 존재하는데도 불구하고 네오지온이 변히 지구강화를 한다는 사실에 대해 따지는 중이었다. 그러나 자이언은 오히려 담당하게 자신들 티탄즈에게는 책임이 없다고 하면서 또 다른 네오지온의 부대가 날 아들이라 심에 강하게했다고 한다. 잠시 후 타이밍 좋게도 주인공이 등장하여, 남 아들이라 심에 강한 네오지온의 부대를 소탕하기 위하여 다시 출격하게 된다.

**공략** 초반에 나오는 아가미와 건담 테사시즈는 적이 아니다. 단지 듀오의 반(반)지구적 성격 때문에 잠시 아군을 공격하는 것일 뿐. 2번 때가 되면 진정한 적들이 등장하므로 그때까지만 참도록 하자. 이때부터 아가미대의 모두가 정식 동료로 돌아온다. 이들은 지금까지 있었던 동료들과는 달리 잘 피하고 잘 맞으며 약하게 때리는 리얼계의 유닛들이므로 지금까지 사용했던 슈퍼계와는 운용 방법에 차이를 두어야 하겠다.



▲그루와 이 공격은 생각보다 강력하다



▲건담 유닛은 슈퍼 유닛과 비하면 공격력이 우수하다

**속해도** 맵 개시 전 '아군이라고 생각해'와 '적이라고 생각해'의 선택문종에 '적이라고 생각해'를 선택하면 숙련도 +1

티탄즈에 거짓 정보를 흘려서 예우고(브라이트)들이 소속되어있는 반지구연방과 싸울 것을 시키는 오카장관. 예우고의 동료들은 티탄즈의 일방적인 행위는 절대 용서할 수 없다고 하며, 또한 네오지온도 스페이스노이드폭으로 생각이 기울어져있기 때문에, 두 세력 다 소탕해야 한다고 한다. 여기서 예우고와 의견을 일치해준 오카장관은 결국 예우고의 행동을 묵인하기로 하고, 앞으로는 뭔가 어려운 일이 생긴다면 서로 도와주기로 한다.



- 승리조건: 건담테사시즈를 격추 → 적의 중원 후 적의 진멸로 배깅
- 패배조건: 이군의 진멸 → 적의 중원 후 패배조건에 모함의 격추가 7기

**무장유닛** ●이군 출력: 그른게스트 아시(주인공), 마징가Z(주인공)  
●적 유닛: 아가미(브라이트), 건담 테사시즈(듀오)  
●이군 출력: 2번 패 A지점과 C지점에서 겐타로보(레오), 아르모디아(사이퍼), 보스보트(보스)와 핵스(크와트로), 건담MK-II(가이아), 메타스(레오), 릭 디이스(메가), 크리피티(스렛가)가 각기 등장  
●적 중원: 2번 패 B지점에서 즈사×3, 자크르×3, 디브라스2, 가다라K7, 토로스D7, 그루(브로렌), 가브스J(미수), 연드라(고트)이 등장

■입수 여의점	■신유닛
■입수 여의점	매슈와 게르스, 케팔레, 유닛
조범 여타	브로렌의 격추, 브라이트, 이가미
조범 여타	브로렌의 격추, 크와트로, 핵스
조범 여타	격추, 핵스
조범 여타	격추, 핵스
조범 여타	격추, 핵스

7 「옛소 함미안」으로

6-R 제 6화 대결, 극동기지

극동기지에 강한 이가미. 오카장관에게 연락을 해 보지만 강력한 통상함에 때문에 뜻대로 연락이 되지 않는다. 역시 예우고가 한 연합조직이라 그런 것일까. 극동기부 기지에서 공격을 해 온다. 브라이트는 전투부위를 하는 한편 명령이 있을 때까지 대기하고 한다.

**무장유닛** ●이군 출력: 마징가Z(주인공), 아르모디아(사이퍼), 보스보트(보스), 아글호(레오), 자가호(하이브), 베퍼호(후사시), 건담 테사시즈(듀오), 휴케바인MK-1 (주인공), 아가미(브라이트) 외 5기  
●적 유닛: 가루스J(미수), 연드라(고트), 그루(브로렌), 자크르×3, 즈사×3, 가다라K7, 트로스D7, 디브라스2



- 승리 조건: 적의 진멸
- 패배 조건: 모함의 격추, 이군의 진멸

**공략**

마징가의 갯벌이 처음 등장한다. 아무래도 오카장관이 조사를 위해 보낸 듯 하다. 그들은 아기와는 싸울 생각이 없지만, 듀오가 먼저 그들을 공격하려고 한다. 여기서 듀오를 막는 다와 듀오를 막지 않는다'의 두 가지 선택을 하게 되는데, 어느 것을 선택해도 큰 영향은 없다. 막지 않으면 듀오가 마징가에게 공격을 해서 코우지의 기력이 1 올라간 상태로 시작되는 이점이 있다(-). 또한 듀오의 시작 위치가 달라지게 되므로 마음에 드는 것을 선택하자. 잠시 후, 네오지온과 브로켄백이 오는데 이들을 물리치기 위해 아기와 코우지들은 함께 싸우게 된다.



▲선택에 따라 초기위치에 변화



▲코우지의 기력을 올려주는 듀오

오해는 풀리고 오카장관은 적이라고 생각했던 것을 사과한다. 장관은 에우고의 진정한 목적이 자신의 뜻과 일치한다며 극동지부 기지에서 보급과 정비를 해 줄 것을 약속한다. 또, 네오지온과 티탄즈에 대한 정보도 모아주겠다고 한다.

**■ 필수 구역별**

부속지	맥스머의 '정무스'를 거주
프로젝트 탱크	브로켄백 그루브 거주

**■ 신유닛**

계급	유닛	계급	유닛
교우계	대장기	로미	계타1
보스	보스보트	아이도	계타2
사이계	아프도리아	무사시	계타3

7 / 첫 캠페인, 로보

**7**

**제 7화 렉츠 콤바인**

네오지온이 뭐가 아쉽다고 다터헬 일당들에게 협력하는 것인가? 그 답은 아이도 대부분의 네오지온군이 강한 남 아틀리아 섬에 있을지도 모른다. 그렇게 생각한 일행은 남 아틀리아 섬으로 가자고 생각하고 있는 도중 정세불명의 적들이 난 바라카레션으로 향하고 있다는 정보를 입수하여 일단 그들을 도와주기 위하여 난 바라카레션으로 향한다. 그리고 난바라카레션에서도 정세불명의 적을 잡자. 호마 일행을 불러 캠퍼트V에 탑승하게 한다.

**공략**

처음부터 나와있는 배틀머신들은 지금 나와있는 적들을 물리치는 것은 상당히 힘들다. 그러므로 5턴 때에 캠퍼트V로 합체할 때까지 기다리는 것이 좋다. 4턴이 되면 등장하는 아기와의 일행들은 캠퍼트V쪽으로 가지 않은 유닛들을 처리하도록 하자. 계속 하나씩 처리하다보면 미카엘 가부다의 그레이던트 남개 되는데 이 녀석은 기력이 올라간 캠퍼트V의 초전자 스핀을 이용하면 간단히 물리칠 수 있다.



▲로보 말의 종전과 소년



▲블10(2)에게——V!!!

**유닛 활용 Tips**

**캠퍼트V**

4차시 F에 비해 상당히 좌우편을 하여 들어왔다. 이동 후 바로 사용 가능한 범위 1~3의 무기한 초전자 요오와 상당히 유용한 정신커맨드. 여건이 한방의 위력을 가지고 있는 초전자 스핀 등의 이유로 언어에 캠퍼트V를 주전범의 지라에 올려놓기 좋은데, EN급 정권, 초전자 요오, 초전자 스핀 정도만 중점료 개조해주면 좋다.



- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 배틀머신 엔드러드 거주 당하는 것 - 캠퍼트V 합체 후 조건 모범의 거주, 어군도 전멸로 버림

**탕장유닛**

- 어군 출격: 배틀제트(호마), 배틀크래쉬(슈도), 배틀탱크(다이사쿠), 배틀머신(츠츠루), 배틀크래프트(교우스)
- 적 유닛: 가브루스×8, 그레인, 그레인(가부다)
- 어군 중립: 4턴 A지점에서 아이미엘 등장, 11기 출격

**■ 필수 구역별**

프로젝트 탱크	계타의 그레인들 거주하면 획득
---------	------------------

**■ 신유닛**

최일광	유닛
로미	캠퍼트V
로미	배틀탱크
슈도	배틀크래쉬
다이사쿠	배틀탱크
교우스	배틀머신
교우스	배틀크래프트

캠퍼트V는 그들과 함께 지구를 구해달라는 난바라카의 요청에 의해 아가타에 들어오게 한다. 캠퍼트V를 본 코우지는 자신의 마징가도 하울을 날 수 있게 될 것이라고 생각하게 되고... 브릿지에서는 브라이드와 DC의 일당지부에서 슈우 시미카와비사가 그른거스트의 일로 급히 그들을 부르는데 내용은 통시는 믿는다.

8 / 승리! 그 이름은 자이언트로보

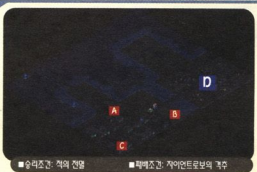
**8**

**제 8화 출격! 그 이름은 자이언트로보**

대도시 가까이 오자 마치 수확처럼 은 고고생처럼 들뜬 아가타의 일행들. 금기 어 브라이드 합성이 잠시 외출했을 때를 기회 삼아 뛰어 놀러가기까지 한다. 놀러 다니는 도중에 어디까지 도달하고 있는 건리야와 테츠크우를 볼 수 있다. 차이 나드레스의 미나(건리야)를 밝히는 기쁨도 잠시, B단의 로봇들이 그들(건리야)를 쫓아오는 것을 보고 놀라서 아가타로 돌아가게 된다(이 사-리-는 아가타의 일행들만 제외하면 연락없는 OVA판 자이언트로보 1화의 초반 사-리-이다).

**탕장유닛**

- 어군 출격: 자이언트로보(다이사쿠) 적 유닛: 유닛호 호(QRWS)
- 어군 중립: 적 유닛이 있는 다용관 D지점에서 주인공, 마징가(코우지), 건틀 테스사이즈(슈도), 캠퍼트V(호마), 아프도리아(사이사)가 등장
- 적 중립: 유닛호를 물리친 후 A, B, C지점에서 유닛호 호 4마리, 우리야누스(이)이 등장



- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 자이언트로보의 거주

**궁극** 처음 나오는 O보스의 유신을 호는 자이언트로보 하나만으로 간단히 물리칠 수 있다. 문제는 O보스를 물리친 후 등장하는 적의 증진군인데 솔직히 이쪽도 어렵지는 않다. 단지 수가 많을 뿐... 자이언트로보 하나으로도 충분히 물



▲A 이전엔 얼굴을



▲"민지, 로보!" "귀여워"

리할 수 있으나 아무래도 불안하거나 빠른 줄리아를 원하는 사람은 주인공들을 투입하여 간단히 물리쳐도 좋다. 자이언트로보는 나중에 동료가 되므로

**속편도** 겹개사 전 '요우지들과 같이 간다'와 '요우지들과 같이 가지 않는다' 중 '요우지들과 같이 간다'를 선택하면 속편도 +1

다행히도 자이언트로보는 적이 아니었다. 그리고 그 자이언트로보를 조종하는 자는 자이언트로보의 개발자인 크로스비사의 아들 크로스다! 다이사사라는 크로이아인데... 또한 그들이 싸우고 있는 상태는 요즘 들어 많은 닌자행위를 일삼고 있는 유명한 SF(백피아이)단이었다. 도와줘서 고맙다는 인사를 받은 후 슈우 시라키와 박사를 만나러 가게 된다.

슈피어리엔 9S '바람을 부르는 자'로, 리얼리엔 99 '미지의 재앙'으로

9-5 제 9 화 바람을 부르는 자

주인공은 슈우시라키와 대면하게 된다. 그는 SRX계획에 참여한 로보트(통칭 로보) 박사를 소개시켜주며, 주인공이 그론거스에게 탐을 할 수 있는 이유는 그가 영동력 - 즉, 일종의 초능력을 소유하고 있는 인간이기 때문이라고 한다. 과거 군과 DC는 계속해서 그론거스 아씨의 피신했을 찾고 있었으나 쉽게 찾아지지 않았다고 하지만, 우연히도 자국이 있는 주인공이 티서 다행이라고 하여 계속 그론거스 아씨를 잘 부탁한다고 한다. 뭔가 땀땀함을 가지고 이야기로 돌아온 주인공은 티턴즈의 루타가 일어났지도 모른다는 정보를 입수하게 된다. 그리고 계속 전진하는 아가미의 앞에 바다에서부터 솟아오르는 어떠한 빛이 생기는데...

**궁극** 솟아오르는 빛의 가운데에서 나온 것은 사이버스타였다(만 기아스에서 바로 나온 듯). 그의 사이프러는 고정으로 인하여 어떠한 사용 불가능했다. 이번 전투는 지도의 주가 바뀐다. 관계 로보들을 이동시키는데 상당히 재능을 받게 된다. 그러나 불행 중 다행으로 적의 기사가 없으니 비활성화한 유닛을 재활성화 시키기 시 사이버스타와 함께 싸우도록 하자. 2인 짜리 등장하는 R-GUN도 상당히 좋은 위치에서 등장하므로 재빨리 전투에 참가시켜라. 3인, 4인 두 번에 걸쳐 등장하는 에어로게이터의 적들은 그 수는 많지만 상당히 약한 편



▲이 사람은 본넷의 딸인 슈우박사



▲가리! 하이 필라리어

이므로 안심하고 쉽게 물리치자. 그레이몬과 싸울 때쯤이면 캄버트R의 기병도 올라가서 초진지 스타를 볼 수 있는 상태가 되므로 역시 간단히 물리칠 수 있다.



■송리 조건: 적의 전멸 ■택배 조건: 1. 미시키의 격투 2. 모명의 격투 3. 이군의 전멸

- 당첨 유닛**
- 이군 유닛: 12기 출격
  - 적 유닛: 기보루스×6, 그레이몬(기부드)
  - 이군 총합: 2인 A지점에서 R-GUN(인그룬) 등장
  - 적 총합: 3인 B지점에서 메기보트×10 등장
  - 적 총합: 4인 B지점에서 메기보트×5 등장

**입수 언어**  
 ■졸멸 언어: 격투의 그레이몬을 격추하면 획득

마사카가 너무 많은 힘을 써서 실신해 버린 관계로 아가미대는 사이버스타를 아가미에 격납, 마사카를 복 속하게 한다. 그리고 일그렘은 아가미 내로 정예병력의 기체는 이상인, 자신들이 에어로게이터라고 부르는 자들의 것이라고 하여 SRX계획 같은 슈퍼로봇양산계획은 모두 이 에어로게이터에 대항하기 위해서라고 하는 것이다. 중요한 말만 한 후 마치는 일그렘. 그가 마친 후, 아가미대의 일행들은 원래의 목적지인 남 아틸리아 섬과 티턴즈 반역의 기마가 보이는 자보로, 후 목적지를 바꾸고 어디로 갈지 고민하기 시작한다. 주인공의 특권으로 우리가 결정하도록 하자.

2-5 '마침기 최대탐험'으로

9-R 제 9 화의 미지의 재앙

DC 일본본부에 온 주인공은 그곳에서 슈우 시라키와 박사를 만난다. 그는 DC 일본본부의 책임자이기도 하며, DC와 마오 인드스트리, 연방군 극동본부가 공동으로 추진하고 있는 SRX계획에도 깊게 관여하고 있다. SRX계획이란 '대 이상인 전을 방지'를 계획,을 말하는 것으로, 휴게버전MK-1의 개발도 SRX계획의 일부이다. 그리고 그와 함께 있는 카크 해일은 마오사에 소속되어 있으며, 처음 계슈 펜스트를 만든 사람이다. 휴게버전 주인공의 피부가 인위되어 있던 것은 만일의 사태를 대비한 것으로, 티턴즈가 습격해 수송선이 파괴된 것은 모두 우연이라고 하는데... 또한 슈우는 뭔가 알 수 없는 이야기를 하며 주인공의 생각을 갖고 있는 듯한 행동을 보인다. 그리고 카크는 주인공에게 계속 휴게버전MK-1에 타고 싸워줄 것을 부탁하는데, 주인공은 거절해도 좋지 않을 것을 예상하고 승낙한 후 돌아간다. 주인공이 돌아간 후 슈우와 카크의 대화에서 사실 그 사건은 모두 계획된 것이라는 것을 알 수 있다.

한편 티턴즈는 네오지온의 침공을 틈타 무력으로 연방군 상층부를 장악하려고 한다. 연방군의 본부가 있는 곳은 자보로인데, 당초의 목적지인 남 아틸리아 섬과는 조금 거리가 있다. 어떻게나 현연도 자보로로 향하고 있다는 말을 듣고 아가미도 자보로로 가려한다. 가는 도중, 갑자기 바다에서 어떤 물체가 나타나는데...



■승리 조건: 적의 전멸 ■택배 조건: 미시키의 격투, 모명의 격투, 이군의 전멸

- 당첨 유닛**
- 이군 출격: 아가미(브라이트), 사이버스타(히사카), 마자기(크루자), 호미(캄버트라)와 10기
  - 적 유닛: 가부다(그레이몬), 인공지능×4(기보루스×4)
  - 이군 총합: 2인 B지점, 인그룬(인그룬), 라이(이-2), 루에(이-1)
  - 적 총합: 3인 B지점, 인공지능×10(메기보트×10), 메기보트 6기를 격추하면 B지점에서 메기보트 6기 출현

**공격**

사이버스터가 격추되면 게임오버가 된다고는 하지만 마사키에게는 집중이 있으므로 맞을 전혀 앓고도 해도 좋다. 아군의 증원군으로 R1 리리즈의 기체를 나오는데, R-1은 비행 형태로 변형할 수 있다. 적들은 모두 날아다니기 때문에 자살에 요원인 불리하다. R-1을 쓰고 싶다면 변형상태로 사용하는 것이 좋을 것이다. R1리리즈와 사이버스터는 이번 화가 끝나면 사라지므로 경합전의 격추율이 아깝다면 쓰지 말자.

기부더의 그레이프론은 높은 공격력을 가진 겐타나 캄프트래에게 맡겨두고 나머지 유닛들은 적의 증원으로 등장하는 에이르드와 가르무스를 공격하는 것이 빠른 클리어의 지름길이다. 적들은 모두 사이버스터를 노리는데 망중률이 10~20% 로 많이 나빠면 맞을 수도 있으므로, 안전하게 싸우고 싶다면 탄미다 집중을 사용하자.



▲전투는 적의 증원이 있다는 것을 알려준다



▲“그, 그런... 나중에 만장강항 깬다고 함... 기생사건을 예외라고 생각했는데...”

**■입수 여의함**

매그나트 2명    기부더의 그레이프론 2주



▲문맹 게임업(?)

사이버스터는 무사하지만 마사키는 의식을 잃는다. 잉크웬은 사이버스터를 아가미에 수용할 것을 요청하고 브라이트는 이를 받아들인다. 사이버스터를 조사한 결과 정체를 규명하는 기술로 만들었다고 하는데, 위험한 것은 아니라고 한다.

한편 잉크웬에 의하면 사이버스터는 이전에 극동지방에 나타난 적이 있었고, 방금 전의 전투에 나타난 이상인들의 정찰기인 페르드들이 사이버스터를 조사한 것에 의해 사이버스터는 이상인의 기체는 아닌 것으로 판명되었다고 한다. 또, 이상인에게는 ‘에어로게이터’라고 하는 코드네임이 붙어졌다고 하며 지금은 전력의 일부와 정찰부만을 파견하고 있다고 한다.

어쨌거나 오카장공에서의 통상에서 남 아탈리아 섬과의 연락이 두절되었다는 소식을 듣는다. 여기에서 행선과 합류할 때까지의 행동을 결정해야 하는데, 남 아탈리아 섬으로 가보는 것(南アフリカへ向かう)과 그대로 자브로에 가는 것(ジブローへ向かう)의 두 가지이다. 남 아탈리아 섬은 0083과 관련된 사내망, 자브로인 경우 V건널의 사내망도 해킹이 되고, 남 아탈리아 섬으로 가면 수천기대를, 자브로는 아무로도 건물을 더 밀착 얻을 수 있다. 또한 속연대는 남 아탈리아 섬속이 더 많이 오르면 좋다고 한다.

남 아탈리아섬 경우 10-A ‘남해라 풍자’로 자브로일 경우 ‘아무로 다시’로

10-A

제 10화 눈더라 응답

오미제국에서는 신비의 힘 무드론을 손에 넣기 위하여 무드로 폴리스를 습격할 계획을 하고 있다. 한 편 극동지방에서는 SRX팀과 빈조가 한-사 개그를 나누는 게 아니냐! 앞으로의 전투에 대한 이야기를 나눈다(류세이의 개그가 상당하다). 잠시 후 사령실에서 SRX를 부른다. 사령실에 가보니, 오카장공이 라이더인 대박(大砲)된 상대! 아무 것도 못하고 있는 무드로 폴리스가 오미제국의 공격을 받을 것이라고 하는데... 여기서 류세이의熱血이 발휘된다.

**공격**

초반에 나와있는 브루가만으로는 죽도 밟도 되지 않으니 잠시 후 나오는 라이더와 R-01을 기다리도록 하자. 라이더인 나오면 하늘을 나는 문어(류세이의 표현)를 처리하여 기체를 올린 후 간해에게 깃버드를 선사하자. 참고로 깃버드는 단소노가 삼키지 않으니 보스에게 여러 번 쓸 수 있다(첫 번째 깃버드 난투의 재물은 사건의 간해--).



▲류세이의 다이빙 설명해



▲말대거리 못보 라이더의 등장



▲아들 기준에 손가락오르면 공격하는 것일까

전투가 끝나 후 류세이는 자신의 기체 R-1과 라이더가 같이 있는 사전을 쓰고 싶어 하지만 R-2의 자리잡기 방해로 인하여 사전을 찢지 못하고 좌절한다.

●공파 출격한다.    ●플라 출격한다.    ●플라 출격한다    ●센서나 속연도가+



■승리조건: 적의 전멸    ■패배조건: 어군의 전멸

**■당첨유물**

- 이군 출자: 브루가(진구자), 브루가(레이)
  - 적 유산: 화석수 비스트론×5, 도모메×10, 간해(사번)
  - 이군 증원: 2번 A지점에서 R-1(류세이) 등장, 3번 B지점에서 마하어택(번조) 등장, 4번 록 라이더(아카라)가 귀환하면서 등장
- 567 3번 C지점에서 간해 등장

**■입수 여의함**

고승룡조각    서건의 전멸을 몰라지연 획득

**■속력도**

전투 시작 전 류세이의 선택 ‘공파로 출격한다’와 ‘플라 출격한다’

중 ‘플라 출격한다’를 선택하면 속연도 +1

11-A ‘건담 강탈’로

10-B

제 10화 아무로 다시

주인공이 지금까지의 일에 대해 생각하고 있을 때 아야와 치즈루가 말을 걸어온다. 예하는 자신이 올다는 길을 선택하면 된다고 말하며, 자신도 터진에서 예우 고로 쓴 것이 아무로 레이의 영향을 받은 것일지도 모른다고 말한다(이 부분은 Z 건담 용역에도 있다).

여기에서 ‘의무실’에 가다(義務室へ行く)와 ‘격납고’에 가다(格納庫へ行く) 중의 하나를 선택해야 하는데, 의무실에 가면 듀오를 만날 수 있고, 격납고에 가면 사이버스터에 대해 들을 수 있다. 어느 쪽이든 이후의 진행에 큰 관계는 없으니 아무것이나 선택하자.

브라이트는 행선과 합류하기 전에 사이안 기지에 가라고 한다. 그곳은 연방군의 기지가기 때문에 공격받을 위험이 있지만 아무로 레이가 그곳에 있다고 한다. 아무로를 데려오는 일은 크로코트, 커미유, 주인공이 맡게 된다.



■승리조건: 어군 유닛 동승노근계 개체 안에 들어갈 것

■패배조건: 어군 동승노근계 격추 (특히 안에 들어간 후)

■승리조건: 적의 전멸    ■패배조건: 어군의 전멸

사이언 기지에 있는 아무로는 건담의 제작에 참가하고 있다. 지금의 생활에 만족한다고 하지만 사실 속마음은 그렇지 않은 듯하다. 또한 담에서 뉴타입을 건담이 제작되고 있다면 좋은 우주로써 아무로를 기쁘게 한다고 한다. 한편 크라우와 가스 아 아무로를 편하하려 온다. 가스는 아무로에게 왜 에우고에 들어가지 않느냐고 하는데, 이때 기지축에서 아무로를 구속하고 아무로는 기체의 테스트를 진행해야겠다고 하여 노담슈츠를 준비한다.

**근력** 아무로 3명밖에 되지 않는다고 해도 상당한 능력을 가진 캐릭터들이기 때문에 격추될 염려는 거의 없다. 다만 문제는 브란으로, 능력치도 그런대로 높고 또, 공중을 있기 때문에 양중물이 상당히 높은 편이다. 카이유와 크와 트로가 집중을 사용해 공격하지, 일단 기지에 들어가는 것에 성공하면 아무로와 크리스가 나오는데, 조건을 만족했다면 아무로가 G-3건담을 타고 나오며, 아래쪽에서 적의 원군이 등장하지만 기지 위에서 싸우면 어렵지 않게 이길 수 있다. 만약 운이 나빠서 누군가가 격추된다면 처음부터 에이스를 타는 방법이 있다.

▲건담 질주중 세이다?

무사의 아무로를 데려온 크와트로, 가스의 아버지인 하야토 고바야시는 에우고에 협력하는 조직인 카라에 소속되어있다고 한다. 가스는 자신도 나중에 에우고에 참가하겠다고 말하며 흥풍으로 들어갔다. 한편, 듀오는 에우고에는 구 자온과 연방의 에이스가 모두 있다고 말하며 얼마동안 더 상황을 지켜보겠다고 한다.

**당양요**

- **이군 출력:** 크로트(협승가), 카이유(협승가), 주인공
- **적 유닛:** 잇사미(브레), 마라사이×6
- **이군 지원:** 적의 중원이 나오면 바로 기지의 왼쪽에서 건담(아무로), 건담NT-1(크리스) 등장
- **적 지원:** 아군 중 누군가가 기지에 들어가면 A지점에서 가프란(로자미아), 마라사이×3

**입수 여역**

조별 여역	브란의 잇사미를 격추	신유닛	
마크네트 교합	로자미아의 게프린을 격추	확실히 유닛	유닛
팀 레이의 회로	몰락시 입수	아무로	건담(또는 G-3건담)
		크리스	건담NT-1

**유닛 활용 Tips**

아무로가 타고 나오는 건담과 G-3건담, 운동성, 이동력, 장갑등 모든 부분에서 G-3건담이 훨씬 뛰어난 성능을 보인다. 마피 메타의 사정거리가 5, 마피 메타가 7인것도 상당한 강점으로, 뉴건담이 나오기 전까지도 쓸 수 있다(과 가스도보도 강하다). 승전도가 높은 상태로 진행하려면 꼭 알아두자. 또한 같이 오는 건담NT-1은 벨라이블의 사정거리가 5이고 공중과 지상의 지형적용이 A이라는 것이 장점으로, 초반에는 매우 쓸만한 기체이다.



11-8 '해안 모험'을 완료

11-A

제 11화 건담항탈

한편 여기는 아미라의 진로설. 실신 상태에서 깨어난 마사키는 일어나지마자 슈우를 찾기 위해서 아미라를 만난다. 그 후 아미라에는 트린톤 기지에서 무슨 일이 일어났다는 정보를 캐지, 곧바로 그들을 도우러 간다. 트린톤기지는 네오지온의 습격으로 인하여 상당한 피해를 받았다. 그리고 야누하 기지에 의한 건담 2호기 강탈. 그리고 그것을 방지하려는 수전기대와 코우 일행.

**근력** 처음부터 있는 건담시작1호기를 건담시작2호기를 물리치는 것은 거의 불가능에 가깝다. 따라서 번복임을 걸고 공격하도록 하자. 1번 적의 차례에 수전기대가 등장하니 2번 편부터 건담시작2호기가 도망가지 못하도록 사방에서 에워싸자. 후에 등장하는 린반말의 무대는 별 것 아니지만 린반말의 구르는 상당히 강하므로 주의 요망. 필증이 있는 캄보트IV라던가 켄타로보 등으로 재빨리 처리하자. 한번에 없애지 않으면 아주 이른 공격을 당하게 될 것이다.

▲이클립터대 이클립터대 탄압의 물러 공격

▲스토로 파괴기가 울분이라고 느끼는 한 쫓

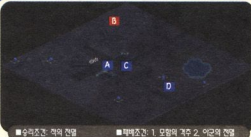


**속력도** 기도의 건담 시작2호기가 도망가기 전에 HP를 절반이하로 줄이면 속연도가 +1된다.

코벨 준장은 전투가 끝난 후 다시 한번 극동지부로 돌아가려고 하는 아미라대에게 건담시작1호기와 버닝 부대의 동행을 부탁한다. 더불어 수전기대와 그들의 상근 사피르도 아미라대와 동행하기로 한다. 잠시 후 사피르가 주인공 공에게 전산실로 가라는 난데없는 말을 꺼내는데, 여기서 주인공의 행동을 결정할 수 있다.

**정산실에 간다**  
정산실에 가지 않는다  
어느 쪽을 선택해도 개입이 지장은 없으니 마음대로 선택하도록 하자.

이제 별다른 일 없이 날 이탈리아로 갈 수 있다. 아미라, 발진!



- 승격조건: 적의 진영
- 폭격조건: 1. 모압의 격추 2. 이군의 진영

**당양요**

- **이군 출력:** 건담시작1호기(코우)
- **적 유닛:** 건담시작2호기(기보)
- **이군 지원:** 1번 적의 배스 태 A지점에서 이클립터(스노우), 켄드쿠기(사라), 켄드라이거(마사토), 빅모스(오) 등장. 적의 중원과 동시에 C지점에서 짐 캐논(키스), 짐 커스텔(몬시아), 짐 커스텔(버논) 등장. 이군중원 1턴 후 D지점에서 아미라 등장. 7기 출격가능.
- **적 지원:** 건담시작2호기의 HP가 절반으로 줄거나 도망가게되면 B지점에서 자크×3, 레드11×4, 겐구×2, 자벨(크리크), 자벨(크온), 자벨(크리스), 구프(오) 등장

**신유닛**

확실히 유닛	유닛	확실히 유닛	유닛
코우	건담시작1호기	스노우	이클립터
키스	짐 캐논	사라	켄드쿠기
버논	짐 커스텔	마사토	켄드 라이거
몬시아	짐 커스텔	로	빅 모스

**유닛 활용 Tips**

**건담 시작1호기**  
건담 시작1호기라는 이름보다 GP-01(Gundam Project-01)이라는 이름으로 더 유명할 기체. 지금까지의 로봇대전에서는 '평강'이 아닌 기체였으나 이번 작품에서 이름을 바꿔서 나오더니 상당히 강해졌다. 더불어 확실한 공주의 능력도 상당히 좋아졌으므로 이제 0083의 관동은 물론 기체적격으로 약하다 약한 코우를 키우는 역용을 하지 않아도 된다. 나중에 엔드러비움으로 코우의 기체가 바뀌므로 GP-01 기체에 돈을 들이는 것은 바람직하지 않으니 되도록 강요피로로 기체의 스펙을 높여 주자.

12-A '이방의 날자'로

11-B

제 11화 하얀 모빌슈츠

정신을 잃었던 마사키가 깨어난다. 브라이트는 사이버스타와 마사키가 어디에서 온 것인지 묻지만, 마사키는 먼저 슈우를 알고 있는지 물어보는데 DC 일본지부에 있는 것을 듣자마자 대답도 안하고 일본으로 가버린다. 한편, 오카장관에 피하면 티탄즈가 자브로의 제압에 성공했다고 한다. 그리고 티탄즈에 협력하는 조직이 있는 것 같다고 하는데 그 조직은 네오지온도 에어로게이트도 아니라고 한다. 크외트로는 육상권의 무리일지도 모른다고 생각하고... 어쨌든 티탄즈가 자브로를 장악한 이상 어쨌든 반역자들의 집단이 되어버린다. 오카장관은 아이아데가 언방군 곡창지부의 작속부대가 되는 것이 어떻냐는 제안을 해오고, 현 시점에서는 그것이 훨씬 유리하므로 별다른 의견 없이 받아들인다. 그리고 자브로는 이미 제압되었으며 네오지온의 새로운 부대가 강력한 중앙유립의 라켄지구로 가게 된다. 그 부대는 지온계와 연방계의 모빌슈츠를 사용하지 않는 듯 해서 조사하는 것이 목적인 것이다.

공략

처음에 등장하는 마넛트의 코어피어터는 매우 약하다. 그 상태로 싸우는 것은 무리이나 마넛트는 도망한 다나지, 2번 적에 등장하는 쏘스는 어느 정도 강력하지만 크로노를 싸우다가 각수할 가능성이 있으므로 일단 도망 다나지, 3번 적에는 완전히 V건담으로 합체하여, 크로노를 퍽각(물시방)한다. 4



▲갑상이라고 하는데... 누가 믿지

번째 도착하는 아가미노 나미지 적들을 모두 없애면 쉽게 클리어할 수 있으며, 속연도를 올리려면 켄트의 리카로를 각수하면 된다. 하지만 자신 이익의 유닛이 모두 각수되면 퍽각하므로 먼저 애도록 하자. 적들은 모두 공중에 떠 있지만, 별 계열의 무기가 많아 물에 있으면 거의 데미지를 받지 않는다.

속도도

켄트의 리카로를 각수하는 것으로, 다른 적이 모두 각수되면 퍽각하므로 빨리 없애야 한다.

▶나뭇잎 뒤쪽면도



순조롭게 적을 물리친 아가미노. 이곳의 공장은 리가 밀리타리의 것이라고 한다. 그들도 예우하고 같이 반 지구연방운동의 스페이스노이드들이 만든 조종으로 V건담은 리가 밀리타리와 아나하일이 공동개발한 기체라는 데, V건담은 양산품 목표도 설계된 것이다. 그리고 아가의 적들은 주피트리안이라는 집단으로, 모빌슈츠의 핵융합로에 필요한 헬륨3을 옥상에서 채취하는 자들을 말하는 것인데, 그들은 스스로가 목성인이라고 생각하여 지구에서의 목성을 목표로 하고 있다. 또한, 그들은 독자적으로 군대를 만들어 자군과 협력체제를 갖추고 있다고 한다. 한편, 쿠키터는 아이아데가 전쟁의 불길에 눈뜨고 있다는 충격적인 말을 하여 아가미에서 내린다. 그리고 쏘스는 아이아에 남기로 하고 그들과 같이 생활하던 오델로, 사르티 등과는 헤어진다.

12-A

제 12화 아망의 남자

사피로는 아이아의 전산실에서 이상인 기체의 스펙을 보며 이상인의 기술력에 감탄을 한다. 그리고 그는 앞으로는 약한 자와 어리석은 자는 살아남지 못하고 때때를 맞으며 죽게 될 것이라는 의미심장한 말을 하는데... 그날고의 오라는 존 톰의 전투부 인해서 켄드 루기의 출력이 상당히 떨어지 있기 때문에 빨리 수리하지 않으면 위험할 것이라고 한다. 다시 화면이 바뀌어서 아기는 프릿지, 오카장관으로부터 자브로가 티탄즈에게 체포당했다는 충격적인 소식을 듣고 진통하는 아이아의 일행들. 그리고 그를 티탄즈는 주피트리안(목성인)과 손을 잡고 있다고 하는 것 같다.

속도도

사이의 결구그림을 각수시키면 속도도 +1 적 증援도 나오는 건담시작2호기(가)를 쓰러뜨릴 경우 속도도 +1(이것은 나중에 건담시작2호기의 입수조건이다)

■입수 여의점

부스터 기동과 건담시작2호기를 각수하면 퍽각  
메그네트 코팅 사이드 결구그림을 각수하면 퍽각



- 속력 조건: 마넛트기 살아있는 것
- 택배 조건: 마넛트의 거주 (2턴 켄드 쏘스 물기 후)
- 속력 조건: 격의 진동 (4턴 켄드 이가의 등장 후)
- 속력 조건: 격의 진동
- 택배 조건: 마넛트의 거주
- 택배 조건: 쏘스의 거주
- 택배 조건: 모빌의 거주, 이권의 진동

■명칭 유닛

- 이권 출력: 코어피어터 VD(마넛트)
- 적 유닛: 콘외트(크로노-1), 라리크(영태), 샤토×10
- 이권 증원: 2턴 켄드 공방의 앞에서 켄드 파이터 V(쏘스), 4턴 켄드 A지점에서 이가 마(브라이트) 외 10기
- 적 증원: 4턴 켄드 B지점에서 라리크(피파니엔), 샤토×3

■입수 여의점

파이오센서 켄트의 리카로를 각수  
리팩어 퍽각 퍽각나년의 리카로를 각수  
아이아데의 여인 클락에서 속연도기 보이면 입수  
다 볼공방 클락에서 속연도기 보이면 입수

■신용금

유닛 신용금  
쏘스 & 이권 V건담  
마넛트 건이건



유닛 합성Tips

**V건담**  
쏘스의 V건담. 보물여역이라는 강력한 공격이 있지만 사용하면 본래의 형태가 되어 매우 약해지므로 보스전에 사용하는 것이 적당하다. V건담은 다른 모빌슈츠와 다르게 날 수 있다는 점이 특징. 또한 쏘스는 아로가 있기 때문에 장전캐릭터를 2인분으로 사용할 수 있다는 것도 상당히 강점이다. V건담이 아닌 다른 것을 타도 마찬가지로 해를 사용할 수 있다.

12-B 싸움은 누구를 위해...



- 속력 조건: 격의 진동
- 택배 조건: 1. 모빌의 거주 2. 이권의 진동

■명칭 유닛

- 출력 유닛: 15기 출력 가능
- 적 유닛: 릭틀 I(1)×5, 결구그림×3, 조사 ×3, 자크×3, 자프, 드래이선(오우구스), 결구그림(사피), 잔지발(아 크레)
- 적 증원: 1턴 A지점에서 건담시작2호기(가) 등장, 적이 모두 철수하면 B지점에서 드래고노사우루스 등장

**공략** 기도가 진지할 정도로 이동해버리면 적 유닛 모두가 퇴각하므로 속린도와 경합치, 자금을 얻기 위하여 아군의 유닛들을 재빨리 적 쪽으로 이동시켜야만 한다. 이것은 스스로 적진 속으로 뛰어드는 일이니 상당히 위험한 작전이지만 성공하게 된다면 꽤나 꺾일만한 성과를 거둘 수 있다. 필자의 경우 기도의 건담 시작2호기는 부스터와 어포지터를 달 아존 컴바트러V가 날아서 초전자요소를 이용, 계속 몇 탄 따라붙으며 해치웠다. 기도를 물리치게 되면 적 유닛 모두 퇴각하므로 여유가 있는 한 많은 유닛을 물리친 후 기도를 물리치도록 하자. 적을 전멸시키면 나오는 드레고노사우루스는 수중전용인 젃타3에게 알기도록 하자. 드레고노사우루스는 매 탄마다 HP회복을 하므로 빨리 물리쳐야 한다.



▲자켓은 전격대위급의 요소습비(가정할)



▲시계급인 과수의 능력

전투가 끝나면 사피로가 지구를 백산하고 예로게이타들에게 붙게 된다. 불행 중 다행으로 그를 따라갔던 사리의 랜드 부리는 출력이 떨어져 있어서 사피로를 따라가지 못한다. 그리고 아이바대의 소년들은 최근 할례의 분위기가 어둡다고 하여 백가지 이야기라고 하면서 분위기를 띄우려고 한다.

● 백가지 이야기(가정할)

● 백가지 이야기(가정하지 않는다).

둘 중 무엇을 선택해도 게임에 주는 영향은 없으니 마음대로 선택하자. 백가지 이야기를 하는 도중, 어쩌다가 현실의 문제에 도착하게 되고, 그것이 참 실감하다는 사실을 상기하게 된다(백가지 이야기를 한 의미가 없음), 그리고 최근 들어서 여러 가지 이상한 일들이 다발적으로 일어난 것에 대하여 토론하게 되고, 하야오는 그것에 대하여 어떻게 생각하느냐 주인공에게 의견을 묻는다.

사건의 영향성이 커져온 우연이라고 생각해

어떤 시점이 우연성을 가정해서 사건을 일으킬까

어떤 또한 게임에 영향을 주지 않는 선택이나 마음대로 선택해

가리바(애우고의 협력단체)의 하야오 그바이시에게서 연락이 온다. 그는 꽤 중요한 정보라도 있는 듯 일단 서로 합류를 해서 이야기하자고 한다. 브리이드도 그와 합류를 하기로 결심, 합류 포인트로 향한다.

13-A '소녀' 본 유닛으로

지브로 루트 B-12 제 12화 싸움은 누구를 위하여

웃소는 이기마에 있는 편이 무모를 만날 확률이 높다고 생각하고 이기마에 남는다. 사르티들과 헤어지고 나서 지온군을 탐지하는데, 지온군은 사르티들이 간 카사테리아로 향하고 있다. 웃소는 사르티들을 지키기 위해 혼자 V진입으로 출격한다.

**공략** 특별한 것은 없이 3탄 때에 등장하는 리칸만 주의하면 되는 곳이다. 리칸은 숲에서 등장하므로 경지로 걸어내서 싸우는 것이 유리하다. 웃소는 초기위치가 워낙이므로 위쪽의 적들을 상대하는 것이 빠른 클리어 방법이다. V진입만으로는 파괴가 약하므로 몇 기를 더 보내고, 집중을 사용해 공격하자.



▲적 정원근 해고



▲이 내세운 주위만 본 문제 없다



- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 웃소의 격추 (이 기가 격추 후)
- 패배 조건: 모함의 격추, 이군의 전멸

▶ 참유닛

- 아군 출격: 웃소(V진입)
- 적 유닛: 리카트(레드), 리카트(블루), 샷크(루페)
- 아군 중립: 2탄 때 오른쪽 끝에서 이기마(브리이드)와 8호
- 적 중립: 3탄 때 A지점에서 드러센(라칸), 가부스\*4, 조사\*5

■ 입수 약어법

- 리칸의 격투: 특기나엔의 격투는 격추
- 프로젝트인 탱크: 탱크와 격투는 격추
- 조명 아군: 리칸의 드러센은 격추

담승하게 된다. 전력의 차가 커서 불리한 싸움이 되기 때문에 아무로 는 일단 극동지부에 돌아가고 제인하지만, 브리이드는 그 전에 카리바의 하야오와 접촉하기로 한다.

13-B '날개' 가진 전함으로



운석이 떨어지는 것을 보는 아이가의 일행들. 낭만적으로 감상을 하지만 자서 해 보니 그것이 운석이 아니라 인공적으로 만들어진 어떤 것이라고 알아차린다. 뒤이어 아이가의 앞에 연방군특수부대OZ가 나타나는데, OZ속의 제스는 아이가에게는 너무나도 강력하기 때문에 평화롭게는 넘겨주거나 티탄처럼 전장을 일으키는 존재라고 하며 아이가의 완전무장해체를 요구한다.

제스를 긍정한다.

제스를 부정한다.

여기서 제스를 긍정한다. '물 선택하면 나중에 원형선대로(하이로)로 돌리기(제스)를 쓰러뜨리면 제스가 종료로 돌아온다.

#### 관측

간담 횡 원자의 1화에 해당하는 사쿠리요 이름이다. 하이로의 횡 간담은 조종이 불가능한 NPC인데다가 무척대고 제스를 향해 돌진하므로 일단 하이로의 이동 범위 중 가장 먼 곳을 유으로 막아주지. 그러면 하이로는 바다 속으로 들어와서 제스의 빔 공격에 10의 데미지만 받게 된다. 이런 식으로 한 번을 벌인 하이로를 죽이지 않은 상태로 제스를 죽이는 것도 불가능하지 않을 지도...[직접 루트에서는 쉽게 살릴 수 있다. 2번 세 등장하는 토라스는 이동 후에도 폭넓은 공격을 할 수 있으므로 주의하지. 4번 세에 등장하는 아우로 신투의 간담원은 나온 장소의 문제로 인하여 전투에 빠를 확률은 불가능하다. 적을 선택시킬 때까지 하이로가 살아있다면 간담 직후 적으로 돌변한다. 그대 유으로 접근 가능하지만 당담 아군이 되지는 않으므로 살해 후 간단히 물리쳐주도록 하지.



A:회피량 항목이 잘린 세 역시 아우로



A:자카리나 원자원의 동경



■출력조각: 적의 진멸 ■확백조건: 1. 모함의 격주 2. 이군의 진멸

#### 항상 유닛

●아군 출력: 간담 테사사이즈(유), 원간담(하이로)

●출력 유닛: 아이가와 그 외 8기

●적 유닛: 리오×4, 에어리츠×5, 톨기스(제스)

●아군 중립: B지점에서 간담(아우로), V2단(모스), NT-1알렉스(브리스), 마멧트(리아)

●적 중립: 2번 세 A지점에서 토라스 비렘타입×4, 에어리츠×5, 토라스 비렘

타입(누노) 등중

#### ■입수 여역법

조범 여역 제스의 톨기스를 격파하면

특수 획득 아우로의 원간담을

격파하면 획득

#### ■신용닛

확실함 유닛

여우로 간담

꽃소 V간담

크리스 NT-1알렉스

마멧트 간여역

아우로와 브라이트는 오래간만의 재회에 대하여 기뻐하며 의외로 한때의 적이었던 아우로와 사하는 별 탈없이 남아있다. 그날 밤, 유오는 팀을 잠시 이탈하겠다고 한다. 주인공은 그러한 유오에게 잘 다녀오라는 인사를 하여 순순히 보내준다. 역시 유오도 따라 웃으며 브라이트함에게 말 좀 잘 해달라는 말을 남기고 아이가를 따른다.

14 '이바리의의 악역'으로

네오지온과 티탄즈는 남 아틸리아 섬에서 투입 전력의 반을 잃고 패배했다. 자미토퍼의 바스크, 재야(간은)는 자문과 손을 잡고 연방을 끌어낼 생각만 하고 있는데, 그들은 연방군 곡동지부와 트리아 크슈나-1의 연방군 특수부대 OZ가 있는 한 자신들이 연방정부를 완전히 장악할 수 없다고 한다. 그러나 남 아틸리아 섬의 SDF를 손에 넣으면 그들은 적이 되지 않는다고 하는데, SDF란 것이 그렇게나 강한 것인가--

한편 아이가에서는 웃소가 V간담의 파일럿으로 정식으로 전투원이 된다. 여기에서 주인공은 아우로에게 간담(ギンタムの話を聞か)과 뉴타입에(ニュータイプの話を聞か) 대한 이야기를 들을 수 있다. 스토리상 큰 관계는 없으므로 듣고 싶은 것을 선택하지.

카리버의 하이토와 통시가 연결된다. 그는 네오지온에 의해 괴멸상태가 된 오스트레일리아 대륙에서 연방군의 진여역력을 수용했다고 하며 남 아틸리아 섬에서는 네오지온군이 그곳의 군에게 반격을 받아 일시적으로 철수했다고 한다. 하이토와 합류하기 위해 미국의 서해안으로 가는 도중 대기권에서부터 무엇인가가 낙하한다. 아에도 모빌슈츠인 듯한데, 혼자서 대기권 돌입이 가능한 모빌슈츠라는 말을 들은 유오는 그것이 다른 콜로니에서 보던 간담이라고 추측한다. 그런 와중에 아이가의 앞에 OZ의 모빌슈츠 부대가 나타난다.

#### ■신용닛

확실함	유닛	확실함	유닛
교우	간담 시작1호기	사누	아일락이더
백년	검 시스템	로	백모스
문서어	검 시스템	사키	렌드쿠기
게스	검 체계1	머셔도	렌드라이거



■출력 조각: 적의 진멸

■출력 조각: 아이모를 격주 (아이로 격주 후)

■출력 조각: 모함의 격주, 이군의 진멸 (적 진멸 후)

■출력 조각: 적의 진멸

#### 항상 유닛

●아군 출력: 간담 테사사이즈(유), 아이가(브라이트) 외 6기

●아군 중립: 원간담(하이로)

●아군 중립: 아이모(게이타) 등중한 다들렌 B지점에서 간담 시작1호기(교우), 검 체계1(키스), 검 시스템×2(바닝, 콘사), 아일락이더(사노부), 빅

모스(콘), 렌드 쿠기(사라), 렌드 라이거(사사)

●적 유닛: 톨기스(제스), 토라스 비렘타입(누노), 리오×2, 에어리츠×2

●적 중립: 모든 적을 격주 후 A지점에서 해어쿠루(버렛), 페기모스×6, 제카리나×5

#### ■입수 여역법

프로젝트인 탕3S 아우로의 원간담을 격주

부스터 제스의 톨기스를 격주

여모기모릭 바카타의 아예쿠루를 격주



**공략** 시작 전에 잭스가 OZ에 항복하려고 하는데 이때 주인공이 잭스의 앞에 공격하거나 부정하는 것을 선택한다. 무엇을 선택하든지 이곳에서의 결과는 같지만 나중에 잭스를 사용하고 싶다면 여기서는 공격하는 것을 선택하자.

이번 하는 때까 짜롭다. 잭스는 히어로로 노리는데 히어로는 두 대 있으면 죽는 주제가 틀려만 하기 때문이다. 히어로로 살리는 것을 포기한다면 어렵지 않게 클리어할 수 있지만, 히어로로 살리고 싶다면 일단 히어로의 진로 방향에 어군 유닛을 배치하자. 그러면 히어로가 바로로 들어가는데 이때 잭스에게 공격받지도 데미지는 10밖에 되지 않는다. 잭스를 제외하면 적의 수도 적고 그다지 강력하지도 않기 때문에, 3번 안에 잭스를 격추하면 히어로를 살리는 것은 거의 성공한 것이다. 잭스는 HF와 최피율이 높은데다가 공중에 띄우므로 캄바라, 마장가, 겐타로 필름을 써서 공격하자. G-32단을 입수했다면 조금 더 쉬워질 것이다.

적이 정렬하면 히어로가 적이 되어 공격해오는데 이때 유으로 설득할 수 있다. 역시 설득해도 싸우게 되는 것은 같지만, 싸우더라도 설득하고 싸우자.

히어로마저 격추하면 에어로게이타가 나타난다. 이들의 보스인 비벳타는 공격해오지 않고, 다른 적들은 아가미를 노리고 접근해 온다. 에어로드들은 브라이

드로 격추해 레벨을 올리고(13까지는 올라두자) 나머지 적들은 다른 유닛들로 상대하자. 비벳타는 어느정도 데미지를 입으면 퇴각한다. 위쪽에 등장하는 원군이 있으므로, 잭스와 히어로에게 공격받아 HF가 많이 줄었어도 에어로게이타를 쉽게 이길 수 있다. 건물 위에서 싸우는 것은 기본이다.

▲시작시의 위치도 800



▲신자비전기 건담이라고 하면 어쩔까

▲물 속에 있으면 점 계율 공격은 모두 10



▲에어로게이타의 비벳타

**속편도** 비벳타의 하바쿠쿠를 격추하면 속편도가 1 오른다. 비벳타는 HF가 낮아지면 퇴각하는데, 속편도가 높으면 HF의 30%인 3000정도가 되면 퇴각하고, 낮으면 70%에서 퇴각한다(원인인 부의부라는 것인걸, 캄바라와 초전자스핀 등의 강한 공격을 이용해 4000정도에서 한 번에 격추하자.

누구에게 격추되면 히어로의 횡간단은 격추되어 히어로는 핵안기에서 정신을 잃고 쓰러져 있다(간담W1회의 장면이지만 일취가 맞지 않는다. 잭스와 싸울 때 "겔판을 내자, 히어로"라는 말까지 하니...), 그를 발견한 리리나는 구급차를 부르지만 히어로는 자신의 얼굴을 본 리리나를 향해 총을 쏜다. 그러나 어떤 이유에서인지 리리나는 죽이지 못하고(원작을 읽고있는 사람들이 뒤쪽박죽이라는 것을 알 수 있다. 도망간다.



▲그때도 유행대는 다 디안디

트린톤 기지에서 핵안단을 정비한 건담 시작2기까지 네오지온의 야누스에게 빼앗겼다고 한다. 비넨대위들은 그것을 되찾는 임무를 갖고 있는데, 히어로는 이들이 아가미와 동행하는 것이 어렵겠노라고 한다. 그들이 있다면 아가미도 대의명분을 가질 수 있고, 전력으로 높아기 때문에 별 일이 동행하게 된다. 또한, 수전기대도 극동지부에 갈 때까지 아가미와 동행하는 것으로 결정한다.

히어로는 카리바와 에우고가 대의명분을 갖기 위해서는 피스크레프트 왕가의 인물이 필요하며 그들을 찾기 위해 따로 행동한다.

한편, 유우는 아가미가 콜로니의 수장은 아니라는 것을 알아냈어 다른 임무를 수행하기 위해 떠나버린다. 다음에 만날 때는 적일지도 모르다...-

14 '아버지와의 약속'으로

14

제 14회 아버지와의 약속

한편 극동지부에서는 엑스프리트들이 와서 재회를 즐기고 있는 중이었다. 헤리박사의 도착은 2000년 전 중국의 초하와 결정체인 용과 호환기에 대하여 이 이야기를 하고 앞으로 그것을 쓸 수 있을 것인가에 대한 이야기를 한다. 잠시 그렇게 대화를 하고 있는데, 적이 쳐들어오는데 극동지부에서는 제간을 내보내서 미아로버 하지만, 작은 BF단의 실집중 하나인 솔라크의 알베르트, 인간이라고는 하지만 제간 따위가 막을 수 있는 상대가 아니다. 자이언드로보가 도착하기 전, 간례이는 어떻게 해서든 간례이로보 타입-1을 타고 알베르트를 막아보려 하지만, 역시나 무리였다. 때마침 신함틀로 다이스의 등장으로 인하여 알베르트는 퇴각하지만 그의 부하 이란은 퇴각하지 않은 채 자신의 야기인 무라 에누스를 타고 나온다.

**공략** 처음부터 배치되어 있는 무라에누스는 문제가 되지 않는다. 적이 번에 등장하는 유신룡 호... 또한 문제가 되지 않지만 이들을 5번 안에 물리치기 속편도가 오른다는 문제가 있다. 라이언을 재벌의 유신룡들의 근처로 다가



▲신함틀로 다이스, 그는 멋지다!



▲유신룡정말...어 이나라 영미의 알베르트



- 슈리조전: 적의 진영
- 트랙트: 1. 모함의 격주 2. 이란의 진영 3. 적 유닛이 극동지부에 집합

- 명칭유닛**
- 이관 솔라크: 자이언트로보(다이샤루), 간례이로보 타입-1(간례이)
  - 적 유신: 무라에누스(미안)
  - 이관 중원: 2번 때 B지점에서 라이더(이카라), 브루거(간구지), 브루거(레이) 등장, 적의 중원 후 E지점에서 아가미대 등장, 6기 솔라크 가능.
  - 적 중원: 1번 때 A지점에서 유신룡 호×2, 유신룡 호(Q보스) 등장, 적을 전멸시키면 C지점과 D지점에서 센겐간담(무레오), 건담센드트(아르도) 등장

가게 한 후 공격하여 빨리 물리칠 수 있도록 하자. BF단의 유신룡들을 물리치고 나면 등장하는 횡간단 패거리 2인조는 상당히 운동성이 좋으므로 필름을 건 슈피로 뜻으로 한번에 물리치는 것이 좋다.



**유닛활용Tips**

**라이덴**

동경한 것은 꽤 오래 전의 일이지만 정식으로 통령이 되는 것은 이번 시나리오부터이므로 지금까지와 다르게 된다. EN 소비도 적고 유동성 무기도 많고 사정거리도 긴 편이라 자주 쓰이게 되지만, 후반부로 갈수록 화력부족 문제가 인해 그다지 많이 사용하지 않는게 좋다. 나중에 새로운 무기가 추가되면 하지만... 역시 역간은 무기가 아닐까 싶다. 대 보스전용으로 쓰기는 해해야고 주로 중간보스급의 유닛을 처리하는데 이용해라 된다.

**자이언트르보**

역시 라이덴처럼 동경한 것은 꽤 오래 전의 일이지만 정식 통령은 이제서야 된 것이다. 기력이 130만 되면 아무런 조건 없이 사용 가능한 전력공치는 상당히 훌륭한 필살기이다. 자이언트로보 자체의 스펙도 상당히 편함은 편이므로 중후반까지는 무라없이 사용할 수 있다(이 말은 즉 후반은 조금 힘들다는 뜻...) 기본 무기인 펀치와 기뢰채어에 있는 무기들을 조금씩 캐조해주면 유용하게 사용할 수 있다.



**■협동 어이템**

백요양생  
어완의  
우라야누스를  
격파하면 획득

**■신용닛**

어완의	라이덴
진구기	분류기
퀘이	분류기
다이아쿠	자이언트르보
간짜이	간짜이로보 턱업-1

**■속편도**

BF단의 유닛들을 5턴 안에 전멸시키면 속편도+1

점점 세력을 넓혀가기는 티탄즈와 네오지온, 네오지온은 남 아탈리아 섬을 다시 한번 습격한다고 하는데, 건담 시작2호기는 그 때를 위한 포석이 라고 한다. 그러한 그들에게 제대로 대항하기 위해 아가미대도 정식으로 극동지부에 소속한다. 이제부터의 아가미대의 정식부대명칭은 연방군극동 지부소속 제13비무력부대 본드벨. 이제부터 아가미대가 아닌 본드벨의 시대인 것이다.

15 '사도, 습격'으로

**15**

**제 15화 사도, 습격**

사라의 배신사건은 의외로 잘 넘어가게 된다. 만약 거기서 사라의 죄를 따져서 벌을 주거나 군인자격을 박탈한다면 수전기대는 출격불가. 자고로 수전기대는 4명이 한사람이 되서 싸우는 것이다. 그러한 연유로 인하여 사라의 장계는 쉽게 풀리게 된다. 사라의 건을 해결하고 안심하고 있노라니 이번엔 또 광자력 연구소에서는 하늘을 나는 기체가수나 나타 나서 상당히 예를 먹고 있다고 벨리코우지를 보내달라고 한다. 그래서 코우지는 광자력 연구소로 가...기도 전에 적이 출현한다. 적은 '사도'라고 부르는 녀석인데 최악의 경우엔 본드벨도 출격해야 할지도 모르니 준비하고 있으라고 한다. 제 2 동경시의 네르프 본부에서는 사도에 대항하기 위해 에반겔리온이라는 인조인간을 내보낸다(이 것은 에반겔리온 원형 1화에 대항하는 사나이오).



**■관학**

알베르트는 사도에게 데미지를 주지 못하여(AT필드 때문) 사도는 알베르트를 맞추지 못한다. 그러한 헛수고를 반복하고 있다보면 3턴째 에반겔리온 영호기가 나와서 알베르트는 퇴각한다. 그러나 영호기가 왔다고는 하지만 사도와 영호기 역시 AT필드 때문에 서로 데미지를 주지 못한다. 다음 턴에 본드벨이 등장하니 헛수고는 하지 않도록 하자. 본드벨 출격인원 전원의 기력이 120으로 시작하니 웃으면서 사도에게 필살기를 먹여주자. 5턴째가 되면 영호기는 퇴각한다



▲안겔이 상당히 반격했어. 거슬러...



▲사도와 함께 출몰



- 승리조건: 3턴간 알베르트가 살아남는 것... 제 3사도 시작전의 격투로 버림
- 패배조건: 알베르트의 패배... 1. 레이의 격투 2. 영버영모기의 EN고갈로 버림... 3. 모함의 격투 4. 어인과 진달 무 격자격 투격

**■출격 유닛**

- 아군 출격: 출격의 알베르트
- 적 유닛: 제 3사도 사카렐
- 아군 출병: 3턴째 A지점에서 에반겔리온 영호기(레이) 등장, 4턴째 B지점에서 본드벨 등장, 겐타로보(로보), 라이덴(이카라), 캄바르IV(호마)는 강제출격, 9기 추가 출격 가능.

**■속편도**

랩 개시 전 브라이트의 선택문

중  
지금 당장 출격한다.  
영령이 떨어지면, 출격한다.  
두가지중에 '영령이 떨어지면 출격한다'를 선택시 속편도+1

수피로봇들의 활약으로 인하여 사도를 물리치기는 하지만, 사도는 신속히 재성을 하여 부활하게 된다. 전례에 없는 일을 당해 당황한 본드벨은 일단 자리에서 퇴각하기로 한다.



16 '포호, 에바호기'로

16 제 16화 프호, 에바초호기

네르프 본부를 알아낸 시도는 제2심동경시의 지하에 존재하는 지오 프론트 내부로 침입하기 위해 공격을 하고 있었다. 이 것을 막기 위하여 네르프에서는 신지라는 소년을 데려와서 에반겔리온 초호기에 타게 하려 하지만... 소심하여 심약한 신지로서는 쉽게 에바에 타려고 하지 않는다.

네르프 본부를 알아낸 시도는 제2심동경시의 지하에 존재하는 지오 프론트 내부로 침입하기 위해 공격을 하고 있었다. 이 것을 막기 위하여 네르프에서는 신지라는 소년을 데려와서 에반겔리온 초호기에 타게 하려 하지만... 소심하여 심약한 신지로서는 쉽게 에바에 타려고 하지 않는다.



▶장류보 ●아군 출격: 에바초호기(신지), 아가미(브라이브)  
●적 유닛: 제 3 시도 시카겔(사카겔)

▶권력 에바초호기에 탄다는 선택을 했다면 신지 등장시 기력이 50밖에 안되므로 절대 이길 수 없다. 이렇게 되면 방법은 딱 하나. 초호기의 HP를 시도에 의해 일부러 격추하여 폭주상태로 만드는 것이다. 폭주한 상태가 되면 보통의 공격중화 함양으로 시도를 저 세상에 보낼 수 있다.



▲에바알일 2인



▲조조기, 발견!



▲카오



▲차레의 위험들

제레라는 단체는 자신들끼리 인부보완계획이라는 것에 대한 이야기를 나눈다. 한 편 견도와 후유츠키는 독일에서 오는 서드칠드런의 일도 자신의 계획대로 순조롭게 되어가고 있다고 하는데... 아직까지 이 제레와 견도와 대해서는 수수께끼만 있을 뿐이다.

17 'GRGR2'로

17 제 17화 GR2 GR2

국동지부에서는 네르프에서 시도를 물리쳤다는 소식을 듣고 안심하는 오카장관을 볼 수 있다. 하지만 거기에 찬물이라도 끼얹듯 티탄즈로부터 통신이 들어오는데 통신을 신청한 자는 티탄즈의 바스크 옴이며 그는 콘드벨이라는 부대를 만든 것은 오카장관의 방어행위라느니 어쩌느니 불관한 심정을 말한다. 그에 오카장관은 콘드벨의 존재까지는 네오지운을 몰리치기 위한 특수부대라고 하며 바스크 옴을 할 말없게 만든다. 그리고 다시 화면이 바뀌어 콘드벨의 일원들은 시도의 형체에 대한 많은 이야기를 나누지만, 별다른 수확은 없었다. 잠시 후 그들은 어디론가 가고 있는 BF단의 로켓을 감지하게 되고 출격신장을 하려고 하지만, 그 중에서도 다시사쿠는 출격명령같은 걸 기다릴 시간이 없다고 하면서 무단으로 자이언트로보를 데리고 혼자 출격한다.



▶장류보: 적의 전멸    ▶책략조준: 자이언트로보의 격추

▶권력 처음부터 나와있는 GR2는 자이언트로보 하나만으로 몰리치기엔 많은 무리가 따른다. 그러므로 콘드벨이 등장할 때까지 북쪽으로 도망가면서 시간을 벌도록 하자. 콘드벨이 등장한 이후는 쉽게 진행이 가능하다. 일단 GR2는 죽이지 말고 자이언트로보 옆에 회복유닛을 하나 붙여준 후 자이언트로보의 회피 연습이나 해보지(회피를 많이 하면 경험치가 쌓여서 레벨업 한다... 거짓말, 또, 적들은 거의 모두 마가진 노리므로 마진이 앞에서 사이카를 붙여주고 방어를 연습하자(행어연습하면 레벨업...와, 놀 날아온다...), 바다에 있는 그로스X2는 젓가락을 이용하도록 하고, 그시오스X2는 해안에서 기다리다가 일격을 먹여 주자. 그리고 마지막으로 기력이 올라간 켈 바트리와 라이딘을 이용하여 미케로스X와 그루를 몰리치도록 하자.

▶장류보 ●아군 출격: 자이언트로보(다이사쿠)  
●적 유닛: GR2(세르반텐스)  
●아군 출격: 3번 째 B지점에서 콘드벨 등장, 마징가Z(무우X, 간제이로보 타입-1(간제이로))는 강제 출격, 15기 추가 출격 가능  
●적 출격: 2번 째 A지점에서 그로스X2\*3, 그시오스X2\*5, 미케로스X2\*2 등장, 4번 째 C지점에서 바드\*7, 그루(브로맨) 등장



▲로보트링을 아십니까?



▲연봉오세 미케로스, 모피는 연봉오세 미케로스라고 부른다



▲이것은 권력전지

결과적으로 E단의 로봇의 행태를 미리 예상한 했지만 무단으로 출격한 다이사쿠의 죄는 그분 남쪽수 없다면서 코우지가 다이사쿠를 심하게 물어뜯는다. 아무래도 자신의 유닛인 마징카는 하늘을 날 수 없다는 컴플렉스가 발동한 듯... 코우지 자신도 다이사쿠에게 너무 심하다고 생각하고 화해하길 바라는데 운 좋게도 크로스과 사르페가 만든 케이크를 계기로 다시 사이가 좋아지게 된다 (배우 빨리 화해하는 두사람...). 그리고 DC본부의 승수는 전투가 점점 심해지고 있는 콘드발에게 협력을 약속한다. 또 한 오카진에게 헌액된 부대가 콘드발을 으르 새로운 별기를 보급하기로 했다는 소식이 전달된다.

■입수 어이템

- 조임급진: 본드발의 그루를 격파하면 획득
- 고성능소켓기: 고군의 마케로스를 격파하면 획득
- 매계방스터: 세르번테스의 GR2를 물리치면 획득

■속인도

고군의 미케로스를 격추시키면 속인도가 +1, 미케로보다 GF2를 먼저 물리친다면 미케로스는 퇴각하므로 주의.

클리어 후 슈퍼계리인 18-S '붉은 번개' 하늘을 나는 마징카, 리얼계리인 18-R '개타의 고동'으로

18-S 제 18화 붉은 번개 하늘을 나는 마징카

Dr. 헬은 드디어 하늘을 나는 기계수 제노사이드(F9)를 완성시킨다. 마징카가 하늘을 날지 못한다는 약점을 잘지해 이용한 생각인 듯 마징카가 하늘을 날기 전에 제노사이드(F9) 반드시 없애버리겠다는 다짐을 한다. 그러한 Dr. 헬의 생각을 아는 듯 광자 연구소에서는 마징카의 비행이 가능하게 만들어주는 파워업 파츠, 제트스크렌더나 완성작전이라고 한다. 제트스크렌더는 아직 완성되지 않았지만, 제트파일드와 다이아나A는 완성되어서 가동테스트를 하게 된다. 가동테스트를 마치고 평가관련구에서 기체를 격납하려는 순간, 기계수 군단이 등장한다.

■단박

처음부터 나와있는 디브라스M2와 가라다K7은 이동을 하지 않는다. 이 두 기계수를 물리치면 또다시 루마리의 기계수가 등장하는데 이들을 물리치면 연구소의 사방팔방에 적의 광군어해진다. 이에 따라 보스는 목숨을 각오하고 보스보트에서 자폭, 바드 4파리를 처리하는 이벤트를 볼 수 있다. 아군중원이 들어온 2번 후, 마징카는 제트스크렌더와 도킹하여 하늘

을 날 수 있게 되니 그 때부터 마 Ingram 적을 물리치도록 하자.



▲목숨을 각오하고 있는 보스 ▲경계선 백사

특공으로 인하여 죽은 줄로만 알았던 보스는 사실 살아있었다. 보스보트가 타지기 직전 탈출에 성공했다고 하는데... 참 목숨 줄도 같다. 기체가 파워업을 하는 것은 로켓엔-이메이션의 법칙이라고 믿고 있는 루세이, 코우지를 속여해준다. 이후, 주인공이 루세이에게 질문을 하는 대목에서

- SRX제에 대하여 묻는다.
- 일기행에 대하여 묻는다.



어떤 것을 선택해도 게임엔 '전혀' 자감 이 없으므로 원하는 것을 선택하도록 하자.



- 수리작전: 적의 전열
- 매계작전: 어군의 전열 - 고우지의 격추로 범람

■당장유닛

- 이군 출격: 마징카(근우주)
- 적 유닛: 디브라스M2, 가라다K7
- 이군 출격: 적의 두 번째 중립과 동시에 F지점에서 그른거스트 이식(주인공), 다이아나A(사이프) 등장, 그 다음 턴 G지점에서 R-1(류세이, R-2(라오) 등장
- 적 출격: 적을 전멸시키면 A지점에서 아무도A6, 제노비움 등장, 또 전멸시키면 B지점과 C지점, D지점, E지점에서 에서 제노사이드M×4, 바드×4, 그루(아사라) 등장, 곧이어 마징카의 사방을 둘러싸며 제노사이드M×4 등장

■신유닛

작업일	유닛
류세이	R-1
사이프	다이아나A

■속인도

고군의 미케로스를 격추시키면 속인도가 +1, 미케로보다 GF2를 먼저 물리친다면 미케로스는 퇴각하므로 주의.

■유닛활용Tips

- R-1: 류세이에게 갓즈와 영동력이 있다고는 하지만 아직은 약하다. 기체를 돈을 쓴기보다는 강화파츠를 이용하도록 하자. 무기는 GR블러비와 T-LINK너를 정도면 개조해주면 생각외로 유용이 사용할 수 있다. 나중을 위해서 류세이는 꼭 키워놓는 것이 좋으므로 R-1엔 어느정도 신경을 쓰도록.

■속인도

맵 개시 전 모리모리파사가 그른거스트 이식의 정비를 한다고 묻는 선택지에서 그른거스트 이식의 정비를 부탁한다. 그른거스트 이식의 정비를 거절한다. "그른거스트 이식의 정비를 부탁한다"를 선택하면 속인도가 +1

18-R

제18화 제타의 고향

렌젠의 화이트 베이스는 이미 지구에 강하게 내오지온이나 티탄즈와의 접촉 없이 순조롭게 극동지구에 도착했다. 렌젠은 Z건담과 건담MK-II의 자원 전투기가 완성되었다며 카미유와 에아를 찾는다(사실 에아에게는 다른 목적이 있다). Z건담을 빌으러 간 카미유는 그곳에서 화를 만나는데, 화는 예우고에 들어가 파일럿의 훈련을 받고 있다고 한다. 화는 반대하는 카미유와 말다툼을 하는데 이때 적들이 습격해 온다.

**전략** 마리아사일은 그다지 신경쓸것도 없는 적이지만, 잇사마는 공중에 띄워기 때문에 매우 귀찮은 상대가 된다. R-1과 Z건담의 주요무기인 G리 불버와 빌리야를 하이퍼에너지는 변형상태에서도 사용할 수 있으므로, 이 쪽도 공중에서 상대해주자. 카미유의 집중을 잘 사용하면 잔해 맞지 않는 것도 가능하다. 적들 중에서 로지마이는 카미유와 전투하면 대화를 하는데, 나중에 설득하기 위해서는 카미유로 전투를 해야 한다. 적의 원군으로 등장하는 트로와는 이동하지 않으며 다른 모든 적들을 격추하거나 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴각하는데, 숲에 있으므로 집중으로 필중을 써서 격추하자. 아가바 등장 후에는 팔타론 어려운 점 없이 승리할 수 있다.



▲이 대사에서 필라에 있다

**속편도** 시작 전에 적들이 습격해 왔을 때 화가 습격하겠다고 하는데, 이때 화를 습격시키면(77を出撃させろ) 에이가 슈퍼건담으로 습격한다. 습격시키지 않으면(77を出撃させない) 속편도가 올라가지만 슈퍼건담은 캐닝 건담MK-II도 습격하지 않는다. 하지만 습격시키지 않으면 나중에 ZII를 얻을 수 있다. 또한, 3번 패 적의 원군으로 등장하는 트로와를 격추하면 속편도가 1 올라가 여기에서는 총 +2

렌젠에 의하면 우주에서는 내오지온이 점점 세력을 넓혀가고 있다고 한다. 내오지온과 예우고, 리가 밀리타리의 전투가 벌어지고 있는데, 슈퍼드라곤과 크로스본 병기들이 지면에 협력하고 있기 때문에 예우고측이 불리하다고 한다. 크로스본 병기들은 코소로 귀족주의를 주장하는 조직이다. 그리고 슈퍼드라곤은 아제 안소니드와 스페이스노이드의 양자에서 벗어난 제3자의 입장에 있으며, 론드벨의 작은 그룹일지도 모른다고 한다.

또한, 클리버 후 류세이에게 SFX의 계획에 대해서, 또는 일그램에 대해서 들을 수 있다. 달라지는 것은 없으므로 마음에 드는 것을 선택하자.



**슈퍼건담**  
건담MK-II와 G건담이 합체하는 슈퍼건담. 공격력이 크게 향상된 것은 아니지만, 무기의 반수가 넉넉해졌고, 날아가는다는 점이 장점. 또한, 2명이 탑승하기 때문에 정신캐멘드도 두 명의 것을 모두 사용할 수 있다. 직접적으로 능력치가 반영되는 것은 건담MK-II측의 파일럿이므로 G건담측에 경험을 올릴 캐릭터를 태우고 건담MK-II에 능력치가 높은 캐릭터를 태우면 레벨이 낮은 캐릭터의 경험을 올리기도 좋다.



- 속작 조건: 티탄즈 부대의 진멸
- 속작 조건: 이격의 또는 화이트 베이스의 격추, 유근의 진멸

**보상**  
 ●**이군 속작**: 화이트 베이스(렌젠, Z건담(카미유), 리 가즈이(제라), 슈퍼건담(에이))  
 ●**적 유닛**: 잇사마(브렌, 아우틀라(브), 가르판(제타미), 잇사마×7, 마라사이×8)  
 ●**이군 총량**: 4번 패 B지점에서 R-1(레오), 5번 패 C지점에서 아가바(브라이트) 외 8기  
 ●**적 총량**: 3번 패 A지점에서 건담 헤비메탈(트로와)  
 화를 습격시키지 않았다면 에이의 슈퍼건담이 없는 대신 류세이의 R-10이 4번 패가 아닌 2번 패에 D지점에서 원군으로 등장하며, 티탄즈 병사의 잇사마도 57기밖에 나오지 않는다.

■입수 여의점

백야오션서	로즈여의의 드림을 주
마리아드 여의	브라운 잇사마를 주
리벤저스	트로와의 권역 예약권을 주

■신용닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
제타	제타	화	G건담(슈퍼건담)
-	리 가즈이(BWS)	-	백야오
-	리 가즈이	-	Z건담

**유닛활용Tips**

**Z건담**  
전투가 영태로 변형할 수 있는 Z건담. 변형 후에는 이동력이 8이 되며 운동성이 약간 높아진다. 자성전에서는 공중에 있는 편이 유리한다. 변형에도 주무기인 블리자드를 사용할 수 있으므로 변형상태로만 사용하는 것도 좋다. 다만 블리자드의 거리가 6으로 기존(?)의 블리자드에 비해 범위가 넓지만, 대신 이동무에 사용할 수 없다는 단점이 있다. 아이피메가렌치는 매우 강력한다. EN을 30이나 소모하므로 Z건담의 EN을 어느 정도 개조해두자.

19-R '제 2차 적상 최전,으로

19-S

제19화 고크의 겹타로보 VS 겹타로보G

여기는 신 시모토에 연구소. 겹타로보이 본드로 가있는 동안 테스라 리아하 연구소에서 온 제라 에리 덕분에 상당히 시끄러운 분위기가 되어 있었다. 분위기와는 관계없이 겹타로보에게 두 대 완성되어 있는데, 하나는 보통의 겹타로보이여 하나는 프로토타입의 겹타로보라고 한다. 그리고 또 하나, 겹타 파일럿 에이지인 벤케이는 대를 무사시를 보자마자 신비라고 부르지만, 거기에 자신의 자리가 위협당한다고 느낀 무사시는 벤케이에게 매정하게 군다. 그리고 잠시 후, 겹타드래곤을 탈취 당한다.

■입수 여의점

메그네트 코팅	고근의 마계모스트를
부스타	격파이던 기록물
	부르본의 G무류
	격파이던 기록

■신용닛

로디	겹타드래곤
아이트	겹타라이거
겐케이	겹타로보이던
책경	텍스텍
아우루	리 가즈이
백식계	크리트로
백야오	Z건담

**공략**

무사시의 겐타1로 브로켄의 겐타드래곤을 한 번 공격하면 무사시 자복 이벤트가 자동 진행된다. 이 이벤트 후 새로운 겐타어사들이 출격하는 겐타어사 합체테스트와 함께 연구소로 떨어지는 미사입들을 모두 처리하는 동영상이 나온다. 이벤트 후 등장하는 텍사스맥은 의외로 대단히 강하니 조금만 신중하게 플레이한다면 적의 승사리들은 충분히 물리칠 수 있다. 그리고 그 다음 탄에 등장하는 주인공양형은 연구소를 적의 마수로부터 지키는 데 충분한 전력으로 연구소를 지키면서 적들을 물리쳐도록 하자. 이 전투의 가장 난점인 다이와 미케로스는 기억이 올라간 겐타드래곤과 그른거스트 이식 R-1을 이용하면 간단히 물리칠 수 있다. 적을 전멸시키면 등장하는 용왕기와 호왕기는 상당히 강하지만 어느정도 데이지를 받으면 도망치므로 예초에 이너석들은 인 건드리는 것이 좋다. 브로켄박자의 그루를 물리치는 것만으로 콜리어 할 수 있으므로 이너석에게 마지막 힘을 다 쏟아 붓도록 하자.



▲키우보이 배방 22화에 등장하는 케타타(가것말)



▲벤케이의 등장. 무사시의 입장은?



▲새로운 겐타의 위력을 보아라!



▲겐타포세이돈의 대실신물구기. 용악이다

방금 전의 자복으로 인하여 죽은 것으로 알고 있던 무사시는 사실 살아있었다. 자복하는 순간 어떤 이유인지는 몰라도 항해가 풀려서, 그가 타고있던 이글호가 폭발 밖으로 뿔겨 나갔다는 것이다. 목숨은 겨우 건지긴 했으나 꽤나 심하게 다친 관라보. 오랜 시간간헐 병원에서 살아야만 한다는 것이다(원작을 무시하는 순간). 그리고 화면 바뀌어서 류세이와 주인공이 아가 등장했던 용왕기와 호왕기에 대해 이야기를 나누는 것을 볼 수 있다. 어쨌든 기체의 파워 업이라는 목적을 달성했으니 엔드와 합류하기 위하여 제2신동성시 네르프로 가기로 한다.



- 승리조건: 적의 진멸 → 적을 전멸시킨 후 그루의 경우로 변함
- 실패조건: 1. 적 유닛이 신 시노토메연구소에 침입, 2. 어근의 진멸

**양상유닛**

- **어근 승려:** 겐타1(무사시)
- **적 유닛:** 그시오스(계)×3, 다이, 양신형 겐타드래곤(브로켄), 미케로스(교관)
- **어근종류:** 적 종원과 함께 신 시노토메연구소 위에서 텍사스맥(적) 등장. 그 다음엔 A지점에서 R-1(류세이), 그른거스트 이식(주인공), 마징가Z(코우지), 다이아나(A사키), 보스보트(보스) 등장
- **적 증류:** 겐타어사 승려후 신 시노토메연구소를 둘러싸며 지어×4, 바드×4, 크×4, 사키×3 가 등장. 적을 전멸시키면 B지점에서 용왕기, 호왕기, 그루(브로켄) 등장

**유닛활용Tips**



**겐타G**

팀 내 예이스가 될 수 있는 유닛이 드디어 나왔다. 겐타로보와 같이 변형을 해서서 단점을 보완할 수 있는 겐타어사의 특징은 여전 하며, 겐타드래곤은 사인 스프라크는 대보스용 결전병기로 소유하고 있으므로 골라 겐타로보보다 훨씬 넓은 용도로 사용할 수 있다. 계조를 해를 때에는 장갑을 중심으로 운동성과 무기를 개조해주는 것이 좋다. 겐타포세이돈의 대실신물구기는 여전이 타일을 소비하지 않는 강력한 무기이므로 지상에 있는 유닛들을 처리할 때 사용하도록 하자.

20 | 권전, 제 2 신동성시로

**19-R 제 19화 제 2차 직상 회전**

네르프로에서 훈련을 받고있는 신지. 이 부분은 원작과 같은 내용으로, 신지의 학교생활에 대한 이야기를 한다. 그리고 또 한 명의 전학생에 대한 이야기를 하는데, 그는 상해한 것은 조사용이지만 네르프로 조사하기 위해 잠입한 것만은 확실하다고 한다. 그 전학생의 이름은 헤이로 유이(플레이어에게 있어서 조사과 워크 필요 없는 것이 아닐까). 학교에서도 2명의 전학생들이 화제가 되고 있다. 그 2명중 1명이 예하의 파일럿이라는... 시도와의 싸움으로 자신의 여동생이 다쳤다든 토우지는 그 전학생을 만나는데, 처음 만난 것은 헤이로(운이 없군), 로봇의 파일럿이라는 질문에 대답하지 않자 힘으로라도 말하게 하려고 하지만, 도리어 헤이로에게 맞는다. 그런 행동에 토우지는 로봇의 파일럿이 헤이로라고 생각해 버리고... 켄스케는 헤이로를 보고 아이유이 레이와 분위기가 비슷하다고 느낀다. 이때 난데없이 고문실에 리라나가 나타나서 헤이로를 찾는다(이는 건담W 원작에 있는 장면). 한편, 헤이로는 어디까지 연락을 하는데, 네르프로 시노드리고 하는 정체 불명의 적을 파괴하기 위해 인형병기(예하)를 비밀리에 개발했고, 그들은 단순한 연구기관이 아닌 군사조직적인 축원을 갖고있다고 한다. 그리고 극동지구의 연구시설 중 가장 위험성이 높다고 하여, 예하의 파일럿을 조사하겠다고 하는데, 이때 리라나때와 마찬가지로 난데없이 레이가 나타나지만 별 문제 없이 넘겨준다(.....). 토우지양들은 또 한 명의 전학생인 신지와 만난다(이제야 원작대로 나가는군).

예하의 파일럿이라는 말을 듣자마자 신지를 때리는 토우지. 신지는 토우지가 자신을 때리는 것으로 화가 풀리지만 계속 때리려고 하고, 그 말을 들은 토우지는 더 화를 낸다. 이때 어디에나 난데없이 등장하는(-)레이가 나타나 비성실조임이라며 신지를 부른다. 시도가 나타난 것이다.

**숙연도** 시차 전에 폰드말에 구원요청을 한다(ホンドマラに救援を要請する)와 구원요청을 하지 않는다(ホンドマラに救援を要請しない)중 하나를 선택한다. 구원요청을 하지 않으면 겐타팀과 마징가가 원공으로 등장하며, 숙연도가 1 오른다. 또한 구원요청을 하지 않으면 헤이로가 이번 화에 한해서 아이유이 된다. 그리고 신색에 따라 예하초호기와 적들의 배치가 약간 다르게 된다(구원요청을 하지 않으면 거리가 가깝다).

**■ 필수 역역명**

프로젝트 탱크	크리크리의 바이어런을 경우
미그네트 코팅	겐타의 바이어런을 경우

**■ 신승넛**

작업넛	유닛	작업넛	유닛
택배기	포세이돈	-	막장겐타(겐타 스프라크)
-	레이개요	-	다이아나
-	드래곤	적	택배기
			텍사스맥



- 승려 조건: 제 4 시도 사무실을 격구
- 책매 조건: 신지 또는 아이로의 격구. (몬드볼 등장 후) 오묘의 격구

**관략** 어떤 선택을 하든 에바에게는 A.T 필드가 있기 때문에 각축될 염려는 전혀 없다. 하이로드는 집중이 있으므로 때때 사용해주면 역시 거의 맞지 않는 데, 운이 나쁘게 맞았을 경우엔 변형을 해서 멀리 이동하자. 만약 저력이 발동되었다면 전혀 맞지 않으므로 그냥 계속 싸워도 좋다. 3번 패 등장하는 사무실은 A.T 필드를 갖고있기 때문에, 40000이상의 데미지를 입혀야 하지만 신지의 기력이 높다면 혼자서도 충분히 상대할 수 있다. 신지는 레벨24에 열혈이 생기므로 참고하자. 여기에서 신지는 명종들이 낮으므로 꼭 집중을 사용하고 싸워야 할 것이다. 5~6아이언 클리어가 가능하므로, 6번 패에 등장하는 일그림은 무사하자.

**현장요청** (구원요청을 했을 경우)

- **이군 출격:** 에바초호기(신지)
- **최 유닛:** 바이리온×2(에리트, 키크리온, 마라시아×8, 잇시마×4, 가프란×4)
- **이군 지원:** 3번 패 A지점에서 아가미(브라이브)와 10기, 4번 패 C지점에서 마징가(코우지), 텍사스(맥), 드래곤호(로메), 라이거호(하이토), 다이아난A(사이카), 보스보롯(현스), 5번 패 C지점에서 포세이돈호(엔페이)
- **최 종용:** 3번 패 B지점에서 제4시도 사무실 등장

(구원요청을 하지 않았을 경우)

- **이군 출격:** 에바초호기(신지), 원건담(하이로)
- **최 유닛:** 바이리온×2(에리트, 키크리온, 마라시아×3, 잇시마×3, 가프란×3)
- **이군 지원:** 4번 패 C지점에서 마징가(코우지), 텍사스(맥), 드래곤호(로메), 라이거호(하이토), 다이아난A(사이카), 보스보롯(현스), 5번 패 C지점에서 포세이돈호(엔페이), 6번 패 R-GUN(일그림) 등장



▲엔재의 예매는 무적이다

것과 마찬가지로 파워업해서 돌아왔다 (자세한 내용은 슈퍼계를 보자). 네르프에서는 몬드볼에 대기명령을 내린다. 네르프에서는 미사토가 신지에게 명령 위반을 한 것을 꾸짖지만 신지가 자신이 아이-러브 시도를 쓰러뜨릴 수 있는 사람도 많다면, 자신을 이곳에서도 필요 없는 인간이라고 말한다.

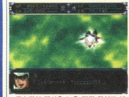
20 '결전, 제 2 신동경시'

20 제 20화 결전, 제 2 신동경시

네르프에서는 에바시리즈를 몬드볼로 보내려는 생각을 하고 있다. 그리고 시내에서는 류세이와 주인공, 코우지가 100분의 1 스케일의 형상기억조합금의 「젯머신 BOX」을 사기 위해 돌아다니고 있었다. 신나게 쇼핑을 하는 도중, 주인공과 류세이의 그 특유의 감으로 무엇인가 오는 거 같은 느낌을 받아서, 재빨리 아가마로 돌아가게 된다. 그리고 우연히 길을 가다가 그들의 대화를 들은 신지 또한 네르프로 돌아간다. 잠시 후 주인공과 류세이의 감을 확인이라도 시켜주 듯 사도가 등장한다. 그에 맞아서 발진하는 초호기이지만, 기다리고 있던 사도 라이엘의 일격에 대파(大破) 당하고 흡수된다. 이에 네르프본부에서는 라이엘을 물리치기 위하여 야시마작전을 실행하는데, 몬드볼은 다른 유닛이 에바의 근처에 접근하는 것을 막는 역할을 맡게 된다.

**관략** 라이엘은 견드러황자 도운일게 없으므로 신경쓰지 말고 오미제국의 유닛이나 재빨리 처리하도록 하자. 2번 패 등장하는 R-GUN은 등장시 전투에 참가하기 쉬운 위치에서 등장하므로 그대로 전투에 참가시켜주자. 간헐는 HF가 높은 관계로 조금만 무신경해도 제한된 탄 이내에 물리치지 못하는 사태가 벌어질 수도 있으니 숏사리들을 어느정도 물리치다가 기력이 되었다 싶을 때 적담히 것들로 물리쳐도록 하자.

▲조오기를 지극히 라이엘



▲독수리의 맹시엔 눈을 가진 라이더도 볼 수 있다



▲레이가 찾는 모습은 여기서도 볼 수 있다



- 승려조건: 4번 패에 오미제국의 유닛을 전멸시키는 것
- 최 유닛: 영락조오기(기)에게 공격받는 것 2, 신지 또는 레이의 격파, 3, 모알의 격구 4, 이군의 전멸

**현장요청**

- **이군 출격:** 에바초호기(신지), 에바초호기(레이), 라이더(미카)
- **출격 유닛:** 아가미(브라이브)와 8기 출격가능
- **최 유닛:** 도르메×6, 석화수 바스토포×6, 간테, 간테(사운), 제5사도 라이엘(라이엘)
- **이군 지원:** 2번 패 A지점에서 R-GUN(일그림) 등장

■ 입수 구역	■ 신용닛
프로젝트인더그라운드	시련의 건타를
물리작전 획득	신기
	레이
	영락조오기
	영락조오기

**속편도** 오미제국의 부대를 3번 이내에 전멸시키면 속편도 1



말리어로 향하기로 한다. 여기서 주인공은 어디로 갈 게고 묻는데...

곧 폭압에서 애바 이호기가 온다는 소식을 들을 수 있다. 그리고 견도는 본드벨에게 그 애바이호기가 네르프까지 안전히 수송되는 것을 돕기 위하여 남 밀리타리 섬으로 향한다고 한다. 그리고 우주에 있는 불꽃 존경으로부터 우주 폭의 예 후고도 네오지온의 때문에 상당히 고전을 하고 있다는 통신이 들어온다. 잠시 후 또다른 통신이 들어오는데 허즈키카사로부터 극동지부는 오카장관의 부재로 인하여 많은 어려움을 겪고 있다는 내용의 통신이다. 더불어 수권기대의 최종 테스트를 할 것이었으니 수권기대를 빨리 극동지부로 보내달라고 한다. 본드벨은 통시대로부터 타지는 사간들을 한꺼번에 처리하기 위하여 팀을 3개로 나누게 되는데, 리가 밀리타리를 따라 우주로 향할 명반은 카미유, 화, 버니, 모시야, 우라키, 키스, 리가 밀리타어의 멤버들이며 극동지부에 남을 명반은 수권기대, 마징가, 컴퍼트러블, 갯터블, 라이더와 고프랜더. 마지막으로 남은 멤버들은 애바이호기의 수송부대와 합류하기 위해 남 어

리가 밀리타리를 따라서 우주로 향한다. 21-A '공공시대로 극동지부에 남는다. 21-B '잠을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사'로 애바이호기수송부대와 합류한다. 21-C '성전사들'로

## 기-1A 제 21화 흥공 시!

흥공에서 리가 밀리타어의 전함 리호스Jr.에 탑승한 일행. 흥공은 특별보 호차이기 때문에 빈 언방 세력인 리가 밀리타어의 전함도 들어올 수 있던 것으로, 특별보 호차구에서는 전투행위가 금지되어 있기 때문에 적들이 올 염려도 없다.

리호스Jr.에 찾은 개리슨. 그는 리가 밀리타리와 카라바의 스폰서인 파림재벌의 사람이다. 파림재벌은 현재 롬벌 재단의 압력으로 사정이 좋지 않다고 한다. 롬벌 재단은 티탄즈와 OZ를 지원해 주는 조직이므로 파림재벌과는 적과 같은 곳이다.



A카미유와 포우의 만남

또한 개리슨은 흥공의 근처에 티탄즈 부대가 와있다고 하는데, 그들의 습격에 대비해 파림재벌은 전투머치로 대기하라는 명령을 받는다. 그러나 카미유는 대기중인데도 불구하고 누군가가 부르는 느낌을 받는데가 밖으로 나가버리는 데...

**주요** 적들은 리호스Jr.만을 노리므로, 메타스를 출격시켜(초기엔 비어있는 상태이므로 인터미션에서 파일럿을 지정해 주어야 한다) 리호스를 수리하여 다른 유닛들로 공격하자. 고메스는 필증이 있으므로 반격으로 적의 HP를 줄이는 것도 좋다. 브란과 변은 이동하지 않으므로 직접 가서 없애야 하며, 적의 원공으로 등장하는 포우는 카미유와 전투 후 선택할 수 있다(간헐 선택하면 퇴각한다). 슈리크대의 정신커맨드는 좋은 것이 많으므로 이들을 잘 활용하자(우침, 신화, 격려등)

**숙련도** 시작 전에 하는 주인공에게 카미유가 아이다 있는지 대답에 따라 진행이 약간 달라진다. 발진용 캐비닛도 부근을 찾는다(發進用キャビネット 付近を捜せ)를 선택하면 숙련도가 1 줄리기에, 격납고 입구 부근을 찾는다(格納庫入口付近を捜せ)를 선택하면 숙련도에는 변함이 없지만 개리슨, 룫포, 레이커가 완성형 다이얼로그 출격한다.

별 문제 없이 리호스는 우주로 나올 수 있었다. 한편, 화는 카미유에게 포우에 대해 물어보지만 카미유는 대답해주지 않는다.



■승려 조건: 8턴 개격기 리호스Jr 무사일 것, 또는 적의 전멸  
■명령 조건: 리호스의 격구, 여군의 전멸

**명령유닛** ●이군 출격: 리호스Jr, 고메스, V전담 핵사(올리피와) 8기

- 적 유닛: 잇시마(브랜), 아우라(변), 잇시마×4, 기프론×4, 바이머×4
- 이군 출병: 2턴 때 A지점에서 건틀레스터(준공), 진지×5(코나, 제기, 마헤리아, 케이트, 헬렌), 3턴 때 리호스의 앞에서 카미유
- 적 출병: 3턴 때 C지점에서 사이코겐(포우)

격납고 입구를 선택한 경우 이군 출격은 6기가 되어 주인공은 카미유와 함께 4턴 때에 원공으로 등장하고, 그제까지 포우도 4턴 때에 등장한다. 또, 2턴 때에 슈리크대(준공, 제기, 코나, 마헤리아, 케이트, 헬렌) 대신 B지점에서 영가권의 다이얼로그를 한 개리슨이 역시 원공으로 등장하고, 슈리크대는 3턴 때에 등장한다.

■입수 여역

부서	브랜의 첫사태를 격구
■선유닛	
캐릭터	영역
출력	V전담 핵사
고메스	리호스Jr.
원공	건틀레스터
코나	간격기
	영역
	간격기

22-A '간담, 발의 바다'로

## 기-1B 제 21화 침승을 넘어, 인간을 넘어, 나와라 신의 전사

극동지부로 온 수권기대는 이글장관(리호스)의 대리로서 극동지부에 있다에게 명령복종, 배심미수죄(경의 경우), 허삭성 등의 회영으로 목방에 가두어지게 된다. 몇 일 후, 목방에 가둬진 수권기대의 모두들은 다시 작전에 투입되어 수송선을 타고 가는 도중, 갑부사에서 적이 아무도 없다는 정보를 깨친다.

- 갑부사로 향한다.
- 갑부사로 향하지않는다.
- 갑부사로 향한다' 성명사 숙명+1

**명령유닛** ●이군 출격: 이글라이더(노노부), 빅모스(코), 렌드쿠가(사라),

- 렌드라이더(미시노), 미데아
- 적 유닛: 메트로트×9
- 이군 출병: B지점에서 주인공, R-2(리야) 등장
- 적 출병: A지점에서 메트로트×5, 제기라이×7, 허버쿠(사피노), 에제키엘(비레트) 등장



**공략**

원작에도 있는 시피로의 죽음의 보위망 적전에 걸려든 수전기 대. 2편 때부터 그 직전내용대로 적의 유닛이 소극적이 된다. 빅오스의 장거리 무기와 이글파이더의 대공 공격을 이용해서 적을 전멸시키고 나면 합체 이벤트가 있으나 시노부의 행동이 무의미하다고 생각한 로가 빅오스의 바이패스를 뚫아버려서 합체 실패. 이리지도 못하고 저러지도 못하는 곤란한 상태가 되어 버린다. 그대로 탄을 남기고 나면 그들을 다시 합체시키기 위하여 특공을 하는 개발 대위의 이벤트를 볼 수 있다. 자폭하기 전에 탈출한 히즈키 박사의 도움으로 다시 한 번 아가의 포에이션을 깨져서 합체에 성공하게 된다. 합체에 성공한 다음 단원 R-2와 그룬거스트 아식도 등장하므로 어렵지 않게 클리어 할 수 있다.

▲스카르다시 곤란상황으로 유명한 이글장군



▲신의 전사 神空機 등장!

**속편도**

시피로의 하바쿠쿠, 비라더의 에제카일을 물리치면 각각 \*1.

개발을 앞둔 슬럼프에 빠진 수전기대들. 하지만 곧바로 또 다른 출몰명령이 내려지는 관계로 슬퍼할 틈도 없다. 수전기대의 모두는 더 이상 슬퍼하지는 않고 죽은 개발의 루까지 싸우기로 결심한다.



- 승리조건: 1. 미대위의 방어 2. 적의 전멸 - 적의 전멸로 바뀜
- 패배조건: 유닛 하나라도 파괴당하는 것 - 이군의 전멸로 바뀜

**■입수 여역**

이포지모터  
시피로의 약배쿠쿠를  
물리치면 획득

**■신유닛**

시노부  
라이

단구격  
R-2

**유닛활용Tips**

**단구격**

시노부의 특수능력 아성화 덕분에 발동성 최강의 자기를 낼 수 있도록 파워업한 유닛. 아성화가 발동되기 위한 조건인 기력 130은 수전기대로서는 조건이 없는 것이니 디플로이드(4인 모두 기업을 소유하고 있다. 단구격을 10단계조라면 생기는 단구격이름 역시 발동도 높은데다가 성장이 강력하므로 단구격 10단계조는 정말 꿀. 단구격을 기본으로 잠깐도 운용성을 개조해주고 이동력을 늘리는 강화칩을 달면 정말로 전장을 자유롭게 누릴 수 있다.

22-B 싸움의 바다에로

**기-C**

**제 2회화 성전사들**

브라이트의 할대는 손조롭게 날 아탈리아 섬으로 향하고 있는 중이었다. 그리고 잉그렘은 날 아탈리아 섬에 가계되면 DC본부에서 그룬거스트 이식의 무장을 추가시킨다고 한다. 그렇게 손조롭게 날 아탈리아로 가고 있는 아가미는 어떤 이상한 빛에 둘러 쌓이게 된다. 잠시 후 정신을 차려보니 어떤 숲속이다. 태양광 휘를 가고 있었는데 어째서 숲속에 있는 것인가? 영문을 모르고 어리둥절 하는 브라이트들의 앞에 장체불명의 유닛들이 잠근다! 그들중 우두머리로 보이는 대이라남자는 브라이트와 대면을 요구하고, 브라이트는 그것에 따른다. 대이라남자의 이름은 드레이크 루프트. 이의 나라이의 왕이라고 하는 것이다. 그리고 옆에 있는 남자는 슛트 웨폰이라고 하여 과거 지상에 있을 때 SFX제하에서 잉그렘과 함께 일을 했었다고 한다. 그리고 이곳 바이스톤은 지상과 바다의 중간에 존재하는 세계이며 지상과 직접적으로 붙어있는 것은 아니다.

죽, 처참이 다른 세계라는 것이다. 그리고 드레이크는 오라베를러를 소유하고 있는 자신은 바이스톤 본 전세를 평정하려 하지만, 더 많은 오라베를러를 양산해내려는 많은 시간이 걸리기 때문에 지상의 부대를 소환했다고 하는 것이다. 그리고 거기서 일이 잘 성사되면 그들을 지상에 돌려보내주는 것을 약속한다는데... 브라이트는 일단 생각해보겠다고 하여 답변을 뒤로 미룬다. 그리고 대원들과 상의를 해보지만, 역시 드레이크는 지어나나 티반즈와 다름이 없다고 판단. 드레이크의 일몰을 탈출하기로 한다. 그리고 우연히 미 제라 리오인 참 파우와 니를 만나서 탈출의 도움을 받게 되는데...



- 승리조건: 1. 이가의 방어 2. 적의 전멸
- 패배조건: 1. 모함의 격주 2. 이군의 전멸

**■동장유닛**

- 이군 출격: 이가미(브라이트), 단바인(소우), 보혼(마법), 추가 13기 출격 가능
- 적 유닛: 드랄로 X 14, 단바인(보트), 레프라칸(원), 월 윌스(드레이크)
- 이군 동행: 3번 텍 A지점에서 보혼(L), 보혼(R) 등장

**■입수 여역**

대그네트 교향  
모함의 동행유닛을  
물리치면 획득

대그네트 교향  
반의 레프라칸과  
물리치면 획득

**■신유닛**

파울렛  
소우

유닛  
단바인

보혼  
보혼  
보혼

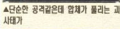


77-B 제 22화 싸움의 바다로

오모리섬의 빅 벨콘에도 이상인의 침략은 예외가 되지 않았다. 그러한 이상인을 물리치기 위하여 빅 벨콘에서는 다섯 소년소녀들을 선발하여 볼테스에 탑승시킨다.

**등장유닛**

보이잔 쾰빈은 도로메와 비슷한 감정을 지니는 약한 유닛이므로 캄베트리V로 간단히 물리칠 수 있다. 보이잔 원반을 모두 물리치면 도쿠가가의 머리에 있는 초전자발생장치를 파괴하는 공적으로 인하여 캄베트리V의 합체가 풀려버린다. 재합체는 불가능하므로 도쿠가가의 공격을 피해서 턴을 넘기다보면 볼테스V가 등장한다. 이 볼테스V를 이용하여 도쿠가가를 없애게 되면 그 다음 턴에 캄베트리V의 재 합체가 가능하게 된다. 캄베트리V까지 무효하게 되면 이제 무서울 것은 없다. 초전자로봇의 초전자메인의 공의 콤비네이션을 적들에게 보여 주도록 하자(호마의 표현).



▲단순한 공격같은데 합체가 풀리는 기이해!



▲부-모태-스!! 파-이브!!



▲어릴 적의 추억을 되살리게 해주는 전중공의 이 자세를 보라

호마는 아까의 도쿠가가의 공격으로 인하여 양말의 배가 모두 부서져 있는 상태였다. 이에 호마의 부러진 팔에 고성능의 의수를 이식. 그의 팔을 사해보고 하 하기로 한다(이 의견을 낸 인물인 라이도 원순은 의수다). 한편 국동지부의 장군대리(이교)를 통하여론드벨의 전함 아가미가 행방불명되었다는 소식을 듣는다. 왜 없어졌는지 어떻게 어디로 없어졌는지는 원인 불명. 그야말로 밀도 끝도 없이 갑자기 사라진 것이다. 그리고 암흑대장군은 그러한 론드벨의 행방 불명된 소식을 접한 시점에서 이때야말로 마진기구를 끌당날 좋은 기회라고 생각한다.



- 승리조건: 적의 진멸
- 착배조건: 1. 캄베트리V의 경우 2. 벨콘머신 하나라도 격추되는 것

**등장유닛**

- 아군 출력: 캄베트리 원의 배틀스인 5기
- 적 유닛: 보이잔 원반×3, 도쿠가가, 스텝그(연강)
- 아군 중립: 캄베트리V의 합체가 풀린 다음 턴A지점에서 볼트머신 5기가 등장. 볼테스V로 합체. 캄베트리V 재합체 후 2턴 후 C지점에서 주인공, 도쿠가가(스우), R-2(라이) 등장
- 적 중립: 볼테스V 등장 다음 턴 B지점에서 보이잔 원반×10, 바이잔기×3, 도쿠가가×2 등장

■입수 여역팀	■신유닛	
아이버드 아이	진강의 스텝그	
	볼트머신 획득	
	픽일렛	유닛
	팬이거	볼테스V



**유닛활용TIPS**  
**볼테스V**  
 이후에 있는 V는 캄베트리처럼 영문자의 V가 아니라 5를 뜻하는 로마자의 V다. 유닛 자체의 활동도는 캄베트리V보다 조금 더 낮은 편이다. 그러나 역시 캄베트리V와 비슷하게 뛰어난 공격력보다 정신커맨드의 시프트 역할이 큰 편이다. 중우반부까지는 메인으로 공격을 하여 열성이 키워두다가, 후반부에 가면 보조 정신커맨드를 쓰는 육성 작전이 용이하다.

23-B '미징가 VS 암흑대장군'으로

77-C 제 22화 에라미의 잉크력

현재 바이스론 텔에는 크게 두가지 세력이 있는데, 드레이크군과 반(反)드레이크군이 그 두가지 세력이다. 그리고 반드레이크군의 대의적 존재는 라우의 나라라고 한다. 그리고 드레이크는 켈 힐스를 완성시킨 후 미의 나라를 열망시켰으나, 분할 다음 차례는 라우의 나라일 것이라 한다. 그리고 바이스론 텔의 문명 레벨을 보자면 중세 유럽과 비슷한 정도인데, 슛트가 지상의 기술을 유입하여 오라미션이 탄생했다는 것이다. 그것이 바이스론 텔의 미스터리벨런스를 붕괴시킨 것이고... 드레이크의 욕망도 이 오라미션으로부터 시작되었다고 봐도 좋은 것이다. 그리고 그 드레이크는 오라미션으로도 모자라서 아가미까지 손에 넣으려고 한다는 것이다. 그러나 아가미는 현재 엔진고장으로 인하여 움직이지 못하고... 일단 소우들은 라우의 나라에 가서 도움을 요청하고 오겠다는 것이다. 오라베틀러4인조으로는 위험하다고 생각한 브라이드는 그들과 아무로, 에마, 아돌프, 로베르트, 레코와 함께 가려고 하지만 일그램은 오라베틀러에 정착되어 있는 오라베틀러 때문에 발명기를 가진 유닛으로만 가는 것은 좋지 않다고 하여 자신과 류세이, 주인공도 같이 간다고 자원한다.

**속연도**

- 4번만에 클리어하면 속연도 +2, 자금 +20000
- 5번만에 클리어하면 속연도 변동無し, 자금 +10000
- 6번만에 클리어하면 속연도 -1
- 7번만에 클리어하면 속연도 -1



- 승리조건: 8명이상에 이군유닛만 명멸폭에 도착하는 것
- 착배조건: 1.8턴 이내에 이군유닛을 하나라도 목격하여 도착하지 않은 경우 1. 이군유닛을 하나라도 격추당하는 것

**등장유닛**

- 아군 출력: 주인공, R-1(라세이), R-GLN(링그림), 단바인(소우), 라기타이(아무로), 코이카타이(레코), 보론(에), 보론(0-0), 보론(아돌)
- 적 유닛: 드람라×12, 단바인(레드), 바스(물가라라)

**공략** 아군유닛이 평소 향하는 쪽은 동쪽이다. 그것을 기준으로 북쪽을 찾을 수 있다(화면 우상 단이다). 적의 증해도 없고하니 되도록 빨리 북쪽으로 향하도록 하자. 그른거스트 이식과 R은 이동 속도 낮는데다가 비행불가능한 유닛이니 초반엔 변형을 해서 날아가는 것이 좋을 것이다. 이번에 새로 등장한 가라리아의 바스들은 대단히 강력한 오라베를리이로 각별히 주의 요망. 거슬러서 반드시 격



▲오군베를리를 상대로 대활약! R-GUN.



▲점의 동정 오고음은 보모형-

추시켜야겠다는 사람은 R-GUN이 라던가 그른거스트 이식의 강력한 공격을 마구 선사 해주도록 하자.

직진을 빠져나온 주인공형은 유유치 산골짜기를 타고 리우의 나라로 향하는 도중, 우연히 미의 나라에 예레를 만나게 된다. 그녀는 미의 나라가 멸망한 후 자신과 힘을 높이기 위해 이 산중에서 수행을 하고 있었다. 그면서 요즘은 거대한 재앙의 느낌이 온다고 한다. 그녀는 드레이크가 자신의 나라에 침공할때도 모든 세계를 감싸고 있는 불길한 영력의 존재를 느꼈다고 하는 것이다. 또, 오리로드를 여는 방법을 아냐고 묻는 참의 질문은 자신은 방법을 모르지만, 그들은 언젠가 반드시 돌아갈 수 있을 것이라고 하며, 그것은 단순한 예언같은 것이 아닌 자연의 순리라는 것이다. 한 편 드레이크는 동맹국인 쿠와라 국왕 비슈이 게이카림의 원성을 눈앞에 두었다는 보고를 받는다.

23-C "나" 국의 여왕,으로

23-A 제 23화 시동 더블제타

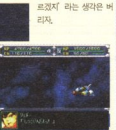
리버니오즈, 그곳은 아나하임 일렉트로닉스가 지은 거대한 항구이다. 마치 장미처럼 생겼다고 해서 지어진 이항인데, 새로운 모빌슈츠의 개발이 진행되고 있는 곳이다. 아나하임사는 자사의 기체를 테스트하기 위해 예우고와 리가 밀리타리를 지원하고 있다고 한다.

한편 주도와 그의 일당들은 리호스에 잠입해 모빌슈츠를 훔쳐서 팔려고 한다. 주도와 그의 일당은 알리지만 듣지 않자 파를 내려 가버리고... 라나는 주인공 겸, 웃소와 만나게 된다. 라나는 주도들이 모빌슈츠를 훔치려고 하는 것을 모두 알아버리고... 웃소와 주인공, 오델로는 주도들을 설득하려 하지만 주도들은 듣지 않고 결국 모빌슈츠를 훔쳐서 달아나버린다. 그리고 그것을 찾아가는 까미유. 때마침 적들이 습격해온다.

**공략** 주도가 리호스에 들어가면 ZZ건담을 타고 나온다. 그동안 웃소와 로우, 카미유로 싸워야 하는데, 적들이 강하지는 않으니 집중을 사용해 반격하며 싸우자. 특별하게 어려운 것은 없는 것으로, 여기에서 주도의 레벨을 올려두는 것이 좋다. 만약 여기에서 주도가 리호스에 들어가지 않은 채로 적이 전멸하면 3턴 안에 버그로 인해 다음회로 넘어갈 수 있으니 '속전도가 오르지' 라는 생각은 버리지.

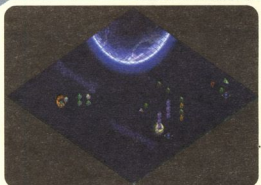


▲ZZ건담의 개그 캐릭터를 등장(우편엔 전지이다)



▲고어피타로는 무리이다(누가 쿨피타의 무기를 개조하겠는가)

**속편도** 카미유가 이번 일의 모든 책임을 지고 주도들은 무사히 풀라니고, 주도는 리호스에 타게 되어 비자와 문도, 엘, 이노, 라나에게 리버니오즈에 남으라고 한다. 그들은 예리히 할장대리가 맡기로 하는데 어디에 갔는지 찾을 수 없는 모양이다. 한편, 블랙스는 리호스에게 안방군의 전함들에 간담 시작(2호가 핵을 사용함)도 모른다며 그 콘페이션(솔로몬) 주변을 수색해 달라고 한다. 그리고 지구에서는 아가마와의 연락이 끊겼다고 하는데...



- 속력 조건: 주도가 리호스에 들어간 후 적의 진압
- 특비 조건: 주도는 커미유의 격추

**당황유닛**

- 아군 출력: 리호스(J, G,메스), Z건담(카미유), 코어파이터 ZZ(주도), V건담(헤사(비자), 건이치)×3(문도, 이노, 엘)
- 적 유닛: 햄머 햄머×2(마슈아, 고텐), R 자자(아라), 엔드라×2, 가부스×2, 조스×2, 가자×3, 가자×3, 가부스×2
- 아군 중립: 2턴째 리호스의 앞에서 건담 시작1호가(Fb(로우), V대시건담(웃소), 주도가 돌아오면 리호스의 앞에서 8기 출격

**■입수 역할**  
 마크네트 코방: 마슈아의 햄머 격멸 격추  
 리차어 커트: 커아의 R 자자를 격추

**■산소닛**  
 주도: ZZ건담  
 -: 건담 시작1호 Fb  
 -: V대시건담

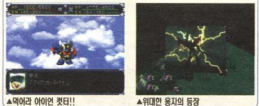
**유닛활용 Tip**  
**ZZ 건담**  
 현재로서는 상당히 강력한 기체인 ZZ건담. MAP병기의 공격력이 2600이나 되어, 주로 사용하는 더블 버라이어플도 2400으로 다른 건담계보다 강하다. 다만 탄수가 적고 이동력이 낮은 단점이 있는데, 더블 버라이어플을 병형상태에서도 사용할 수 있으므로 병형상태로 행동하는 것이 더 낫다. 아이메가게논은 EN을 많이 사용하므로 EN을 중점적으로 개조하자. 또한, 주도의 뉴타입능력은 최고이므로 ZZ건담을 쓰지 않더라도 주도는 사용하는 것이 좋다.

24-A "솔로몬의 악몽,으로

23-B 제 23화 마징가Z vs 암흑대장군

광자계 연구소에서 한가게 코우지의 생일을 맞이할 수 있을 거라 생각(코우지의 친동생 시로의 생각)했으나, 동경에 나타난 기계수를 물리치기 위하여 생일조차 잊어버리고 출격하게 되는 코우지. 슈퍼로봇의 파일럿은 휴일도 없다 (이 때 동경일고도 많은 일본의 주요도시가 공격을 받지만, 마징가Z는 한때 뿐, 일단 가장 가까운 동경부터 해결하기로 생각한 것이다).

**공략** 마징가Z를 제대로 개조해주지 않고, 제대로 키워주지 않았다면 상당히 고전할 수밖에 없는 시나리오이다. 처음 맵에 등장해 있는 3마리의 전투수는 그다지 어렵지 않게 물리칠 수 있지만(원작에서는 공장의 고전한단 말이다), 두 번째 많은 마징가Z로서는 상당히 힘들 것이라고 생각했는지 아군의 증원이 빨리도 등장한다. 적 유닛 중 돌광기와 호황기는 주인공만 노리므로 주의. 게다가 그들은 HP가 반장도 많지 않지만 특각하므로 쓰러뜨리는 것은 불가능. 적을 모두 전멸시키면 등장하는 암흑대장군 할아버님은 확률도 강하고 장갑도 2700이나 되어 더욱이 HP폭박(산)가 있으므로 물리치지 아주 힘들다. 천공기V제비리칸가 사인스파크, 갓뎀 등을 이용해서 도망가는 HP정도를 잘 계산한 후 공격을 하여 반드시 물리치도록 하자.



▲여역러 아이언 컷팅!!

▲위대한 용자의 등장

그레이트 마징가는 사실 코우지와 시로의 아버지인 가부토 겐조박사가 비밀리에 초함급 뉴즈를 이용해서 건조한 것이다. 이것은 코우지와 시로에게 비밀로 하도록 하여, 겐조는 계속 마징가 양산계획을 이행하기 위해 과학오세연구수로 돌아간다. 한편 주인공은 마징가의 수리가 끝날 때까지 광자계연구소에서 대기하며 노고 하고, 볼테스V는 잠시 퇴출판으로 돌아간다.

**입수 요약**

조별 익명	2번째 등장인 단테를 물리치면 획득
프로젝트탱크S	고군의 마케로스 물리치면 획득
중합금Z	암흑대장군을 물리치면 획득



■슈리조칸: 적의 신물

■책맥조칸: 코우지의 격투

**등장유닛**

- 이군 출격: 마징가Z(코우지)
- 적 유닛: 가스오스(×5, 자리가 ×3, 알소스×3, 조발, 오베리우스, 용왕기, 호황기, 단테(단테), 미케로스(고군))
- 이군 총용: 2번 > 마징가Z의 바로 앞에서 그레이트 마징가(레소이) 등장, A지점에서 주인공, 단무가(산부), 갓뎀(레마), 볼테스V(엔이차), R-2(러0), 라이더(0카라), 텍사스(레), 브루거(진구자), 브루거(레0) 등장
- 적 총용: 적을 전멸시킨 B지점에서 암흑대장군 등장

**속편도** 첫 번째 맵의 단테와 두 번째 맵의 암흑대장군을 물리치면 각각 속편도 +1.

24-B '플레츠 기사'희생,으로

23-C 제 23화 '나' 국의 여왕

리우의 나라로 가는 도중, 모두의 체력이 떨어져 잠시 휴식하게 되지만, 루세이 만든 일그렘의 일면에 의해 쉬지 못하고 기계를 정비하는 신세가 되었다. 좀 더 쉬라고 생각하는 주인공에게 루세이는 교관이 과거 PTX팀의 대장이었기 때문에 그렇다는 것이다(PTX팀은 SFX팀 이전에 만들어진 퍼스널 트루퍼 팀 이름이다). 그리고 참의 북서쪽에서 거대한 배가 온다고 하는 소리에 휴식을 멈추고 전투태세에 들어간다.

**공략** 역시 참이 말하는 캐다란 배는 오라베를섬이었으나 적군이 아닌 나시 나라, 성소녀(聖少女) 시라 리파나의 그랑가관이었다. 적이 아닌걸 확인하고 안심하지만, 남쪽에서 드레이크군의 오라베인이 등장한다. 이대로 그랑가관이 당하는 것은 곤란하다고 느낀 소우는 중대원 결단을 내린다.

그랑가관을 방어했다.  
그랑가관을 우회시킨다.  
'그랑가관을 우회시킨다'를 선택시 속편도 증가.  
'그랑가관을 방어했다'를 선택시 속편도 하락

2번 > 소우가 강제 이벤트에 의하여 그랑가관의 내부에 들어갔다 나올때는 발바엔을 타고 등장한다. 발바엔은 상당히 전력이 되므로 유용히 쓰도록 하자. 샷의 스프리건은 5명이 되면 특각한다. 그전에 잡아야 하는데 상당히 강하므로 조금 힘들 것이다. 역시 일그렘과 주인공을 잘 사용하는 수밖에 없다.



■슈리조칸: 1. 그랑가관이 함 남쪽에 도착하는 것

■책맥조칸: 1. 그랑가관의 격투 2. 소우의 격투

**등장유닛**

- 이군 출격: 주인공, R-1(루메0), R-GUN(잉크0), 리가즈(이무로), 코야피터(레코0), 덴바인(소우), 보순(노), 보순(엔), 보순(마벨)
- 적 유닛: 드림로×10, 브브리(무자), 스프리건(샷)

**속편도** 샷을 물리치면 속편도 +1



AR-GUN의 최강주거인 HTB게논



신병지가 광경이 많은 성소녀 시라

무사히 전투를 마친 주인공일단, 시라는 소우를 보여 예언에 나온 그 구세주가 바로 소우일 것이라고 한다. 그 말을 들은 소우는 자신은 구세주같은 것이 아니지만, 이대로 지상에는 돌아가지는 않고 계속 바이스론 헬을 위하여 싸우겠다고 한다. 그리고 오로로드를 열려면 에 페라리오의 장 자코바 아몬을 만나면 된다고 하는데, 그는 지금 만나기 상당히 어려운 상태라고 하는 것이다. 어쨌든 장자코바 아몬을 만나기는 잠시 쉬는 일, 일단 계속 가던 라우의 나라로 향하려 하지만, 그렇기만이 완성된 것을 드레이크가 안 이상, 아겔게 해서든 어가야 할 것이라 할 것이다. 그것을 열려면 라우의 나라에 가는 것을 뒤로 한 채 아가미와 합류하여 길을 되돌아가게 된다.



윙노트Tip

벌바인

한 톱 작전은 혼자서 해집고 다니며 피할 거 다 피하고 크리다를까지 잘 내는 정해 파러(몽명어?)가 드디어 통용가 되었다. 이런 직통에서는 그 블록이 약간 휘워 다운이 된 듯하지만 여전히 강함을 느낄 수 있다. 3000이여의 범 공격은 무효화시키는 오라버리여가 있던 하지만 오라베를리계열은 맞으면 무조건 치세성이라고 봐야하니 장검과 HP는 개조하지 않는 것이 좋다. 운통성을 중심으로 아라베기 시라즈를 개조해주면 소우의 무식한 격투능력에 따라 아주 잘 사용할 수 있다. 장검과 보조파열맞은 잠 파우에게는 시라즈의 전룡에 따라 가격이라는 정신커맨드가 생기는데, 획득 레벨이 상당히 높으므로 별 의미는 없다.

◆입수 여행

사이고 프레임

마이오센서

◆신유닛

스텝의 스프리건을 물리치면 획득

유가의 브리클을 물리치면 획득

작업

소우

윙

벌바인

25 C 동경상공, 로

74-A 제 24화 솔로몬의 악몽

이무리 수색해도 건담 시작2호기는 찾을 수 없다. 아무래도 단독으로 행동하고 있는 모양이다. 모두를 계속된 충격으로 상당히 자라있는 상태. 주도는 심지만 억지로 충격하게 되는데, 이때 라나와 바체, 몬도, 엘, 이노를 발견한다. 물론 린호스에 탑승한 그들은 주도가 격정되어서 왔다고 하지만, 사실은 린호스 자체를 훔쳐려고 온 것. 린호스가 있는 곳에는 반대편에서 건담 시작2호기가 나타났다는 벨이 올리고, 가장 기동력이 좋은 보우의 건담이 먼저 출격하지만 기도의 핵은 지지하지 못한다.

공격

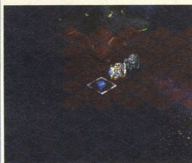
가토 격추 위에는 그다지 어려울 것이 없다. 5번 째에 자동으로 종료되므로 최대한 많은 적을 없애자. ZZ건담의 MAP병기가 매우 효과적으로, 격려를 이용해 기력을 올리고 사용하자.



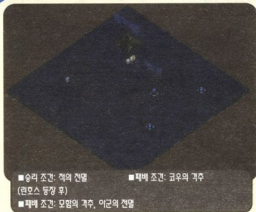
▲건담의 핵공격

속인도

가토를 격추하면 속인도가 오른다. 가토는 2번 째에 도망가는데, 크우먼으로 격추하는 것은 무리이다. 미리 주인공의 기체에 메가부스터를 장착하고 가토를 찾아서 공격하자. 리업제어인 헬렌과 밀리얼라의 격려를 이용해 기력을 높여서 차크랄 슈터를 사용하자. 또한, 메가부스터와 부스터를 장착해도 가토를 공격하는 것은 불가능한데, 크우로 가토의 진행방향을 막으면 공격할 수 있다. 한 번, 슈피게러면 처음에는 변형 상태로 이동해 아만 따라잡을 수 있다. 가토는 HP가 높으므로 반드시 열혈을 사용하자.



▲아겔게 길을 막는다



◆승리 조건: 핵의 진멸 (린호스 등장 후)

◆패배 조건: 크우의 격추

◆패배 조건: 모일의 격추, 이군의 진멸

◆통상요소

- 아군 출격: 건담 시작1호기(Fb(크우), 주인공)
- 적 유닛: 건담 시작2호기(가토)
- 아군 증원: 2번 째에 린호스(Jr, (크메스) 외 15기)
- 적 증원: 1번 째에 바후(크레피), R 자자(카라), 드라이센(오쿠르트), 조사×3, 절구구×3, 절구구J×3, 핵동 1×3, 가자D×3, 엔드라×1

◆입수 여행

대 범공통

기도의 건담 시작2호기 격추

결국 작전은 실패. 콘페 이삼은 지은의 솔로몬으로 돌아갔다. 헬레스는 우주는 네오지은, 지구는 터빈즈가 장악하였으며, 모 두 남 아틀리아 섬의 ASS-1을 노린다고 한다. 그리고 네오 지은은 사이드4의 폐기된 콜로니를 남 아틀리아 섬에 떨어뜨리는 계획을 추진중이다. 그렇게 되면 거대전함마저 파괴되기 때문에, 이 정보는 고의로 유출시킨 것일지도 모른다고 한다. 그래서 그 계획의 진위를 판별하기 위해 린호스는 사이드4로 향한다.



25 A 크로스용 핵기, 로



25-A

제 25화 크로스본 뱅가드

린호스는 배가 콜로니의 수색을 하고 있지만 발견되지 않는 도중에 프르티어사이드의 병행에서 폭발이 일어나며 그곳의 콜로니에서 구원요청이 들어온다.

**공략** 빌기드를 이동시키지 않으면 격추되어버리므로, 첫턴에는 꼭 빌기드를 이동하자. 연방군 병사들은 신경을 필요 없다. 시복은 집중을 사용하고 방격으로 베르가 기로스들을 없애자. 적의 원군은 린호스측이 맡으면 된다.



▲산대업이 모빌슈즈에 탑승



▲강이진만 공방 사라진다

**속편도** 시복으로 드렘을 공격하면 +1, 시복이 나온 턴에 공격하지 않으면 드렘은 도망가므로 집중을 사용한 후 접근해서 공격하자. 격추하지 않아도 속편도는 올라간다.

처음 MS에 타서 출몰하게 조종을 한 시복은 건담F91의 파일럿으로 린호스에게 탑승하게 된다. 한편 주도의 친구들은 린호스에 탑승했다는 것이 들통나고, 주도는 그들을 어딘가 안전한 곳에 내려달라고 한다. 하지만 그들은 어느 콜로니도 안전하지 않다고 린호스에 남아있겠다고 하는데, 고메스 침략도 이를 허가한다(어린 아이가 더 늘어나도 변할 것은 없다며--). 연혁의 전함 라디우스에 의해 V2건담과 최티어크를 받은 린호스는 지구에 내려가기로 결정한다.

유닛 활용 Tips



F91

Z건담과 비슷하지만 운동성, 이동력 등이 다 높다. 또한, 본선이 있고, 공격력 2400의 볼 런처가 있다는 것도 장점. 최고 무거운 테스트비가 가격에 1100이나 필요로 하지만 시복에게는 기압이 있으므로 볼 런처가 없다. EN소모가 40이건 하지만 전체적으로 Z건담보다 뛰어난 성능이다. 먼저 EN을 개조, 그 후에 테스트비와 볼 런처를 개조하는 병행으로 나아가자.

화이트 에크

수리장치의 보급장치가 모두 있고, HP도 높은 편. 보급기체 치고는 높은 공격력을 갖고 있지만 운동성이 낮아 잘 못 맞으면 공격받을 때는 주로 방어용 하자. 정신커맨드 '보급'을 갖고있는 캐릭타를 태우면 필수 요격작이다.



- 승리 조건: 빌기드가 살아남는다
- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 빌기드의 격추
- 패배 조건: 모함의 격추, 이군의 전멸 (린호스 도착 후)

동향 요약

- 이군 출격: 제간(빌기드), 제간×3(연방군 병사)
- 적 유닛: 베르가 다라스(드렘), 베르가 기로스(자비네), 베르가 기로스×8
- 이군 출병: 2턴 때 건담F91(시복), 3턴 때 톨스기(레스), 토러스(노엔), 4턴 때 B지점에서 린호스Jr, 고메스의 12기
- 적 출병: 3턴 때 A지점에서 자크프(리아리), 가자×6, 바우×3

린호스가 등장하면 테스트와 노안은 퇴각한다.

■ 필수 역어택

고성능 캐리어	자비네의 백링크 기로스들 격추
바이오엔서	아카리의 자크프 격추

■ 선출닛

	유닛	파일럿	유닛
시복	건담F91	엘	-
빌기드	제간	민도	-
이노	-	-	화이트 에크
백계	-	-	V2건담

V2 건담

벌라이플을 이동 후에 사용할 수 없는데다가 가장 강력한 무기인 빛의 날개가 격투계기체 때문에 그렇게 강한 피닉스는 내지 못한다. 하지만 MAP병기의 빛의날개는 범위가 매우 넓으므로 개조한다면 한 번에 많은 적들을 없앨 수 있다. 특히 30회 이후로 등장하는 샌드라디 병사들에게 요격직. 벌라이플과 MAP병기 빛의날개를 강요하는 것이 중요. EN도 높게두지(빛의날개의 필요EN은 100이고 V2건담의 초기 최대EN 1000이다). V2에샬트건담이 되기 전까지는 그렇게 흥지는 없다.



26-A '비대에서의 알레비트'로

25-B

제 25화 샤인 악마의 싸움

한편 샤인은 이번에도야말로 반드시 라이딘과 아카리를 없애버리겠다고 다짐하고, 손을 잡지도 찾이온 고군과 연합작전을 펼쳐기로 한다. 샤인은 곧바로 무드로 폴리스에 통신을 걸고, 하비키 아카리에게 동경에서 최후의 결전을 펼치자는 도전을 한다. 이에 응하는 아카리, 곧바로 라이딘과 함께 출전한다.

**동향 요약** ● 이군 출격: 라이딘(아카리), 브루거(연구자), 브루거(제이), 그레이트 마징가(테츠야), 비너스(산)

● 적 유닛: 도모에×6, 그시오스×4, 알스×3, 자라기×3, 오베리우스, 조갈, 간테(사라)

● 이군 출병: 3턴 때 A지점에서 주인공, 겟터G(로미), 볼테스V(켄이치), 단무가(시노부), R-2(리아), 캄비트라V(로미), 마징가Z(연구자), 다이아난A(사카키), 보스보트(보스) 등장

● 적 출병: 3턴 B지점에서 샌드건담(우헤이) 등장





극락

그레이트 마장은 상당히 강하다. 그에 비해 같이 등장한 브루거는 그다지 도움이 안된다는 전선에서 떨어져 있도록 하고, 라이언과 그레이트 마장가로 작전을 취하고 다니다가 HP가 부족하다 싶으면 비스A로 회복하자. 3번 때에 주인공들이 등장한다. 같은 탄에 나오는 우페이야 조금 강하므로 주의해서 한 번에 없애도록 하자. 사린의 긴테는 긴테를 제외한 모든 적들이 전멸되었을 때부터 움직이기 시작하는데, 속격에 갓버드로 죽음을 선봉해주도록 하자(라이언을 적당히 키워준다). 갓버드 2번만 물리칠 수 있다. 긴테를 물리치고 나면 사린은 거대 사린으로 부활하는데, 이 녀석도 어김없이 아군의 슈퍼 로봇의 필살기 두 세방으로 쉽게 물리칠 수 있다.



▲그는 동역생이다. 떨어지는가?



▲번아와 우페이! 모익시 블라스타어!



▲공장이 빈번하게 생긴 얼굴을 가지고 있는 거대사린

전투가 끝나면, 어디선가 나타난 아가미와 빌바인이 보인다(이 때 가리리아는 소우로 설득가능). 론드벨은 그 동안 비스온 물리라는 곳에 가있었다고 하며, 오라베틀러를 타고 있는 사람 들은 거기가 없거든 동료라고 하는 것이다. 영그림은 R사리즈의 파워업 파츠가 완성되었으니 곧 R사리즈에 파워업 파츠를 달아 줄 수 있을 것이라고 한다. 류세이는 자신의 기체인 R-10이 트디어 강해진다며 좋아하지만, 파워업 파츠는 R-2와 R-3의 것뿐이라는 영그림의 말에 금방 실망한다. 어쨌든 론드벨이 행방불명 된 동안 우우지는 지온이 핵을 사용하고 티린즈가 본격적인 활동을 하게되고 여러가지로 상태가 많이 아니다. 일단은 아가미는 네르포에 가보고 이후의 행동을 결정하기로 한다.

26-8 '붉은 예반젤린,으로

75-C

제 25화 동경상공

어쨌든 지상으로 돌아온 듯하다. 안심하고 일단 극동지부에 연락하려는 찰나, 신주쿠상공에서 전투가 일어났다는 것을 발견한다. 연방군의 통신에 의하면 켄 체벌명의 소형기동병기같은 것과 공중전을 하고 있다는 것이다. 소형기동병기라... 오라베틀러! 소우일 가능성이 높다고 생각한 브라이트는 아가미대의 목적지를 신주쿠 상공으로 잡고, 그곳으로 향한다.

극락

동경상공에서 존재하는 오라베틀러는 빌바인과 바스틀, 즉 소우와 가리리아인 것이다. 소우는 지상에서 싸우지 말고 굴이 싸운다면 비스온 헬로 들어가서 싸우라고 하고, 열심히 가리리아를 설득한다. 그 후, 아군의 탄이 들어오면 소우로 가리리아를 설득가능. 차후 가리리아가 동료가 되는 조건이 된다. 가리리아를 설득하고 나면 여기저기 사망발방에서 튀어나오는 기계수 무리를 볼 수 있다. 그리고 가리리아의 활과, 동시에 마벨도 볼 수 있다. 기계수는 오라베틀러와는 정반대로 못 맞추고 못 때리므로 어느정도 안심하고 싸워도 된다. 6번 때에 등장하는 왕건담 일당은 의외로 힘은 상대다. 그러므로 빌바인같은 유닛에게 집중을 걸어 풀어 싸우게 하자.



▲여기서만 특별물연하는 미오 사사기



▲맛봐 맛봐 신드바레이크~!!



■승리조건: 적의 전멸

■패배조건: 아군의 전멸

참상요점

●아군 출력: 빌바인(소우)

●적 유닛: 비스온(가리리아)

- 적 유닛: A지점에서 대인인(아벨), 보솔(4, 보솔(2) 등), 2번 ≥ B지점에서 아가미(트라이드), R-1(블40) 등장, 추가로 3기 출력가능, 4번 제 C지점에서 단우가(시노부), 겐타G(000), 불테스V(000)X2, 캄베르(000), R-2(00), 보스보트(보스), 텍사스맥(맥), 다이아나A(시이) 등장
- 적 출력: 가리드K7×2, 다브라스M2×2, 토로스D7×2, 제노바M9×2, 아브드라6, 제노시디드9×4, 그루(브로렌), 그루(이슈라) 등장, 4번 제 D지점에서 자리가 일소스, 조갈, 오베리우스, 단테(단테) 등장, 6번 제 C지점에서 건로 샌드록(카르보), 건담메비잠즈(트로와) 등장

■입수 역역명

프로젝트드링크	브로렌핵의 그루를 물리치면 획득
아이버리드 여우	이슈라남의 그루를 물리치면 획득
고상능력여우	트로와와 건담메비잠즈를 물리치면 획득
대형고양	카르보의 건담샌드록을 물리치면 획득

론드벨 본래와 재회한 코우지들은 재회의 기쁨을 느끼며 비스온 헬로에 대한 이야기를 듣는다(치즈루가 중간에 낭만적이러이 한 번쯤 가보고싶다고 한다). 그리고 소우는 이제부터 비스온헬로로 돌아갈 방법을 찾아본다고 한다. 그리고 그 동안은 론드벨을 도와주겠다고 한다.

26-8 '붉은 예반젤린,으로

린호스Jr.과의 합류 예정 지점에 도착한 아가미. 아가미측은 에바2호기를 무사히 얻었다. 그다음 많은 기체를 얻어서 아가미는 단무기, 캄바트리V, 볼텍스V를 합체상태로 갑판에 얹어서 이동할 정도로 공간이 부족하다고 한다. 갑작스런 적의 습격, 적은 단 하나로 바다 속에서 공격해온다. 당 하나... 바로 사도인 것이다.

#### 공략

먼저 가기엘을 없애는 것이 중요. 가기엘은 물 속으로밖에 이동할 수 없기 때문에 쉽게 이길 수 있다. 다만 AT필드로 4000이하의 데미지는 무효화하는데, 물속에 있으므로 많은 공격들이 본래의 위력을 발휘하지 못해 AT필드를 뚫을 수 없다. 레이의 탈격을 사용해 기력을 낮추거나 물에 강한 젯터보세이돈을 사용하자. 2번 책에 등장하는 적들 중 말은 명중, 회피가 높으므로 주의. 하문의 잔지발은 약간의 데미지를 받으면 퇴각하는데, 이때 모은 적들이 같이 퇴각하므로 가장 마지막에 격추하자. 격추를 위해서 젯터보세이돈의 사인스파크를 개조했어야 한다(단무기는 처음 등장하므로 개조 불가능). 또한 크리스의 바나가 전투하면 대화를 하는데, 나중에 바나를 설득하려면 꼭 전투를 하자.

#### 특징

시작 전에 아스카가 가기엘을 3분 안에 없애겠다고 한다. 이 말대로 아스카로 3분 안에 가기엘을 없애면 숙련도가 1 오른다. 다른 유닛들로 적당히 공격한 후에 아스카로 갈장타를 때리는 것도 가능하며, 에바이호기에는 신자가 탑승하고 있기 때문에 노리클 사용에 둘의 레벨을 동시에 올릴 수 있다.



▲목표는 3분

본드벨의 아가미와 합류한 린호스. 볼텍스의 명령에 의해 린호스는 본드벨에게 넘겨주고, 고메스와 슈리크대는 아가미를 타고 홈방에 돌아간다.



▲수성인 영그림

주인공은 영그림에게 그해의 사건이 영그림이 계획한 것이 아나기를 묻지만 영그림은 그것이 우연이라고 말한다. 그런 영그림을 대하여 주인공은 예의 동등이 시작되고... 영그림은 분명히 무엇인가를 숨기고 있다고 생각한다.

한편 나는 소우유가 무엇인가 큰일이 일어났다는데...



■슈리크 조건: 적의 진멸

■책매 조건: 모함의 격추

#### 통정유닛

- 이군 출격: 아가미(브라이트), 단무기(시노부), 볼텍스V(켄이치), 젯터보세이돈(로메), 리 가즈이(아무로), 빌바인(소우), 단바인(마베), R-2(라이), 건담NT-1(크리스), 에바명호기 6(레이), 에바이호기(미스카)
- 적 유닛: 제6사도 가기엘
- 이군 중립: 3번 책 B지점에서 린호스Jr. (고메스)의 5기
- 적 중립: 2번 책 A지점에서 구우(영), 잔지발(하문), 켄투하(슈타이더), 자크(라이더), 자일\*3(이리스, 코츠, 클레프), 켄투하\*4, 악동\*1\*3

#### ■입수 여역

- |            |              |
|------------|--------------|
| 라격어 캡트     | 백사의 자그 불 격추  |
| 프로젝트 탱크    | 슈타이더의 켄투하 격추 |
| 악어브리드 악어   | 말의 구우를 격추    |
| 마노프스캐 크레프트 | 클라서서 입수      |

#### ■신유닛

- |       |        |     |         |
|-------|--------|-----|---------|
| -     | 린호스Jr. | 켄   | 보온      |
| 소우, 잠 | 빌바인    | 신지  | 에바2호기   |
| 라이어   | R-2    | 레이  | 에바명호기 6 |
| 마베    | 단바인    | 아스카 | 에바이호기   |
| 니     | 보온     | 켄이치 | 볼텍스V    |

20차 종료후의 분기에 의해 없어졌던 카미타를 다시 사용할 수 있다. 슈리크대와 울리베는 없어지고 그들이 사용하던 간이지와 건틀레스트도 없어진다. V건담 역시 여전히 사용할 수 있으며, 린호스Jr.의 합장은 브라이드로 바뀐다.

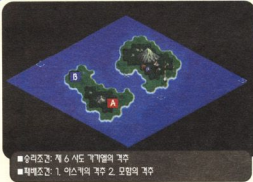
27 '머신 전쟁'로

네르프 본부로 오게된 본드벨은 정식으로 에반겔리온의 스태프들과 합류하게 된다. 그리고 마저 수행하지 못했던 일무인 에바2호기수송부대의 합류를 위해 남 아말리아 섬으로 가게되는 본드벨, 그리고 튀어서 우주로 날아간 린호스Jr. 대해서 연락이 온다. 그들의 강화장소는 에바이호기 수송부대와 잠산하는 곳과 조금 떨어진 곳, 여기서 어떤 쪽과 먼저 합류해야 하나 잠깐 생각해게 된다.

#### 유닛 활용Tips

#### 에반겔리온 시리즈

능력치 자체만으로 볼 때 그다지 좋아졌다든 것을 느끼지 못하겠지만, 실질적으로는 경이로 화위업을 한 유닛들이다. 장군을 조금 개조하고 전방에 탑재놓으면 훌륭한 방패감이 된다. 그외에도 공격력이 의외로 경이로 전투용으로 쓸 수 있으니 무기도 조금 개조해주는 편을 것이다. 레이엔전 탈격이 없으므로 유용할 수 있다.



■슈리크조건: 제 6 사도 개기열의 격추

■책매조건: 1. 아스카의 격추 2. 모함의 격추

먼저 에바이호기 수송부대를 합류한다.

먼저 린호스Jr.과 합류한다.

먼저 에바이호기 수송부대와 합류한다'를 선택하면 숙련도가 증가한다.

**공략**

시작하면 가기엘에게 레이의 활약을 한번 보여주자, 그렇게 되면 가기엘은 AT필드를 펼치기 못하므로 어떠한 공격에도 별명 데미지를 받는 약한 모습을 보이게 된다. 아니면 아스카가 열혈을 걸고 두번만 공격해주면 가기엘을 처치할 수 있다 (속린도를 위해서 아스카로 처치해야 한다). 하문의 진지말은 조금이라도 데미지를 받으면 퇴각하니 사인스파르나 단공포 포에이션등으로 열혈걸고 한번에 없애도록 하자, 바나를 크리스로 공격하면 대화 이벤트가 있는데, 이것은 나중에 바나가 동료되는 조건이 된다.



▲뛰어나는 면상이 멋지다



▲신문배달이찌프 고레스

**당첨유닛**

- **이군 출격:** NT-1알렉스(브리스), 에바이호기(아스카), 에바이호기(레이), 아가마(브라이트), 폰드벨 후기 출격가능
- **최 유닛:** 제7시도 가기엘
- **이군 중용:** 적 중용 다음 편 B지점에서 린호스Jr, 고레스, Z2전담(후도), Z2전담(이군), 건담F91(사부), V2전담(문스), 건담 시작1호기Fb(코우) 등장
- **최 중용:** 3번 록 내지는 시도를 물러난 시점 A지점에서 학동 II×5, 캠퍼×4, 캠퍼(슈타이엔), 자크노(비나), 자엘(이코스), 자엘(리온), 자엘(브렌트), 그르(레), 진지말(하문)

**신유닛**

막일넷	유닛
레이	에바이호기
신기	에바이호기
이스키	에바이호기

**속린도**

3번이후에 아스카로 가기엘을 격추시키면 속린도 +1, 밀의 그르를 물리치면 속린도 +1

특집에서 같이 온 네르프 특별감찰부의 카지라는 남자는 미사토와 어느정도 인연이 있는 듯하다 (황자 참조), 그리고 무엇인가 일이 생겼는지 단원들은 모두 브릿지로 오이라는 명령이 떨어진다.

27 「미신 전개」로

27 제 27화 미신 전개

지상에 오라베를림이 4기나 등장했다. 그랑기안과 고라운, 윌함스와 게이카링의 4척이 그것이다. 아무래도 지상으로 나오게 된 것은 소유를 뿐만이 아니라 비이션을 펼치는 모든 오라베를림들이 나오게 된 뜻이다. 일단 오라베를림의 소재를 알아보니 윌함스는 멕시코, 그랑기안은 케냐아체제, 고라운은 이스타제, 게이카링은 미케서스제도에 근처에 있다는 것이다. 그리고 윌함스를 제외한 모든 오라베를림은 남 이탈리아 섬을 중심으로 삼각형을 그린 것처럼 집중되어 있어서 조우하기엔 편할 것이라고 한다. 그리고 마지막으로 멕시코에 있는 윌함스는 터빈즈와 전투를 시작했다고 한다.

남 이탈리아 섬으로 향한다.  
미케서스제도로 향한다.  
"남 이탈리아 섬으로 향한다"를 선택시 속린도 증가

인그렘과 소유들은 일단 미케서스제도로 탐색을 가기로 한다.

**공략**

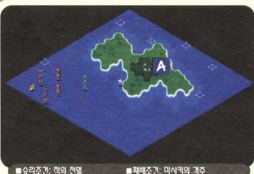
사이버스타는 붉은 삼기사의 트리플러 공격을 받고 시작하게 된다 (역시 이 트리플러도 검은 삼기사의 제트스트림 어택처럼 64의 합체공격을 응용한 것뿐이다), 사이버스타는 여전히 사이프래를 쓸 수 없으므로 주의 요망, 3턴째까지 잘 버티면 주인공들이 원공으로 오니 그때까지 참도록 하자, 오라베를림은 오라베리아 때문에 발공격은 거의 통하지 않는다. 장갑이 약한 유닛이 집중 공격 당하지 않도록 조심하여 각자위피해 내기도록 하자, 비우스의 게이카링은 HP가 절반정도도 떨어지면 퇴각, 현재로서는 어떻게 그 절반을 줄일 필살기가 없으므로 아슬자반 도망기 버우자(정 죽이고 싶다면 지금까지 온 모든 존으로 단 주기의 단공격을 풀 게조하여 단공공격을 얻어서 취할 수 있지만...).



▲점의 목소리는 매우 귀하다



▲이 놀라운 스펙 기젤한다



■승리조건: 적의 진멸 ■파멸조건: 미사키의 격추

**당첨유닛**

- **이군 출격:** 사이버스타(미사키)
- **최 유닛:** 드릴로×5, 비스틀×6, 비아레스(아미미), 비아레스(C), 비아레스(D), 게이카링(비소)
- **이군 중용:** 3번 록 A지점에서 주인공, R-1(류세이), R-2(레이), R-GUN파워드(인그렘), 단바인(소우), V2전담(문스), 화이트비크(아베트), 단바인(마켄), 보순(이), 보순(건) 등장

**신유닛**

막일넷	유닛
미사키	사이버스타

**유닛활용 Tips**



**사이버스타**

무기레스트와 전채적인 능력치를 보면 현직 모르게 좋아 보이지 않는다. 그러나 나중에 생기는 특수능력인 광명병의, MAP병기 사이프래 등 의 이유로 인하여 매우 강력해질 수 있는 유닛, 기동성이 높고 사정거리가 기본으로 운동성을 중심으로 평가로우기를 게조해 나가자, 붉은 안대 맞으면 상당히 위태위태하므로 경계폭은 돈을 들여서 게조해주거나보다는 강화조조로 태우는 것이 좋을 것이다.

전투가 끝난 후 미사키는 일단 폰드벨과 합류하기로 한다. 그리고 인그렘과 크피르로는 미사키에게 여러가지로 심문(질문)을 한다. 미사키는 당장 승무를 눈앞으로 데리고 오라고 난리지만, 자신들과 같이 다니면 언젠가는 승무를 만날 수 있다는 인그렘의 설화에 넘어가서 일단 폰드벨과 같이 다니기로 한다.

28 「EOT의 삶」으로

78

제 28화 EOT의 섬

남 아틀리아 섬에 도착한 론드벨, SRX팀과 주인공은 잠시 DC지부로 가서 기체에 신무기를 장착하려 한다. 그리고 마이크로스의 함장 글로발과 만나는 론드벨, 그는 마이크로스가 이성인결전을 위한 것뿐만이 아니라 지구탈출계획의 일환으로서 그렇게 거대하다는 것이다. 그럼 지구탈출계획의 목적은 대체? 그런 이야기를 하고 있노라니 아디스가 사도가 쳐들어온다.

공략

일단 사도에게 레이의 탈력을 풀어주자. 이것만으로 이스라엘은 상당히 약해진다. 공격을 뺄법 잘 맞고 때려도 데미지를 주지 못하는 불쌍한 사도가 되므로 빨리 끝장을 보자. 이스라엘을 한 번 울리쳐도 이스라엘팩, 이스라엘제로 분리된다. 이때 초호기와 이호기는 취소되고 론드벨의 기체 12기가 출격 가능하다. 이때면 레이의 SP가 탈력을 두 번 쓸 정도로 남아있지는 않을 것이니, 어쨌든 대포 캐논포세이든의 대살신멸구기를 적극 이용하도록 하자.



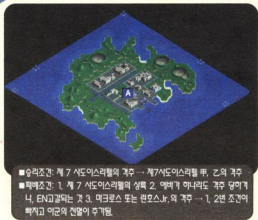
▲역사가 같이 남을 함장대결



▲올림픽 공식지정마크같이 생긴 사도 공격당하다

속편도

레이로 이스라엘을 물리치면 속편도 +1  
브라이드로 이스라엘을 물리치면 속편도 +2



- 승려조건: 제 7 사도 이스라엘의 경우 → 제7사도이스라엘을 쫓,乙의 경우
- 택배조건: 1. 제 7 사도이스라엘의 성폭 2. 영비개 마나리도 경우 당이겨 나, ENIG결되는 것 3. 마이크로스 또는 란모스,의 경우 → 1, 2번 조건에 빠지고 어군외 전멸이 추가됨

등장유물

- 아군 출격: 린호스Jr, (브라이드), 마이크로스(글로발), 에비초호기(신지), 에비열호기(레이), 에비이호기(아스카)
- 적 유닛: 제 7 사도 이스라엘(미스라벨)
- 아군 증원: 이스라엘을 물리치면 A지점에서 12기 출격

시도를 물리치게되면 다시 재장을 한다는데, 완전히 재장을 하는 것은 약 5일 후, 마이크로스 진주식(進宙式)의 날인 것이다. 어떻게 해서든 빨리 시도를 물리치고 싶어하는 론드벨, 작전을 짜기 시작한다.

슈퍼계리언 29 S '마음에 그리는, 보이지 않는 칼날'

29-5

제 29화 마음으로 그리는, 보이지 않는 칼날

한 편 본대가 사도가 신나게 싸우고 있을 동안, 주인공들과 SRX팀은 싸워업을 위하여 플러스 파츠를 장착하고 있는 중이었다. 아이는 아버지인 렌조 박사에게 뭔가 특별한 테스트를 받고 있는 중이었으며, 류세이와 주인공은 그 렌조 박사에게 의해 DC본부로 가서 영동력 테스트를 받은 후 돌아오는 길에 슈우를 찾다가 엄청난 마사기를 발견하게 된다. 그는 잉그렘과 슈우는 비슷한 느낌이 절대 신중하면 안될 듯한 인물이라고 한다. 그리고 극동지부에서는 HARIZ의 기체가 잉그렘의 전 부하인 남자와 세컨드 파일럿에 의해 두 대 강탈당했다고 한다. 잉그렘은 그 기체를 찾기 위해 SRX팀과 주인공에게 심을 찾아보라고 명령한다. 잠시 기체에 대해 이야기하지만 레이의 R-2는 플러스파츠를 장착하여 R-2파워덕도 버전 업 하였고, 류세이의 R-1은 영동필드를 장착했으며 새로운 T-LINK스드라는 무기를 얻었다(아기서 류세이는 T-LINK스드라는 이름이 스페셜러운 느낌이 나지 않는다면서 친신상하영동파재검이라는 이름으로 개명한다). 그리고 주인공은 계도순속검이라는 무기를 얻는다.

공략

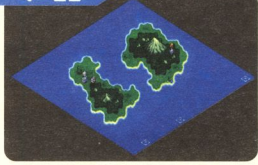
이름의 휴케비안EX는 권히 쓰러뜨리면 속편도만 약이므로 건드려줘도 좋을 게 하나도 없다. 그러므로 부주인공 설비를 전진하자. 부주인공과 전투를 주인공으로 전투를 해서 대패한 후 재력을 절반으로 깎거나, 주인공으로 2번, 류세이로 1번, 레이로 1번 치르면 주인공으로 부주인공을 설득 가능하다. 공격하기 싫을수 강한 공격을 해서 격추시킨다거나, 설득커맨드가 나올 때까지 공격하기 이득이 맞아죽는 그러한 극단적인 일만 없으면 간단히 설득시킬 수 있다. 참고로 이름은 슈퍼로봇대전 F의 남자주인공 중 한 명이었다.



▲부녀지간... 절대 안 맞았잖아!!



▲리얼계 주인공기체는 이런 녀석이다



등장유물

- 아군 출격: 그른거스트 미시(주인공), R-1(류세이), R-2파워 드(레이)
- 적 유닛: 휴케비안EX (이동), 휴케비안MK-II(부주인공)

힘든 전투(7)를 끝내고 나니, 부부인 이미 이야기 돌아와 있었다. 이것으로 SRX팀은 모두 론드벨에 합류하게 되는 것이다. 그리고 잉그렘의 말에 의하면 PTX팀의 이름 같지는 휴케비안을 물고 군을 탈주하려 한다고 한다. 그러나 아무래도 수상함을 느낀 레이, 조사를 해보기로 결심한다. 그리고 미사토는 카지와 잉그렘이 생각해낸 아이디어를 축으로 작전을 가지 생각해 내는데, 그중 하나는 분열적인 사도의 교여에 대하여 동시에 집중공격, 2세의 야바의 타이밍을 완전히 합쳐서 동시에 사도를 물리치는 것이다. 그리고 그 두 명은 아스카와 신지로 결성시키고 하는 것이다. 그리고 다른 하나는 처전은 지금과도 같이 힘으로 밀어붙이는 작전이다. 단지 공격은 공방의 밸런스가 우수하고 일격몰살의 공격을 할 수 있는 유닛이 해야한다는 것이다.

에비초호기(레이)는 작정을 택한다. 30-A '순간, 마음, 알차서, 로' 힘으로 사도를 쓰러뜨리는 작정을 택한다. 30-B '정면발로, 로'

29-R

제 29화 검은 초투사

RS리즈와 휴케바인MK-II에 신무기가 장착되었다고 한다. 뭔가 수상한 분위기를 풍기는 고바이시바사는 아이를 찾는 라이의 질문에 다른 장소에서 R-3의 테스트중이며 T-LINK시스템의 테스트를 위해 주인공과 루세이를 데려간다. 그들이 테스트를 하고 있는 중에 잉그램과 고바이시바사의 수상한 대회는 계속 이어지고... 잉그램은 그들에게 무엇인가 강한 자극을 주어야 한다고 말한다. 혼란이 끝난 주인공과 루세이에게 마사키는 슈우와 잉그램을 신중히 말라고 한다. 루세이는 잉그램은 그런 사람이 아니라고 하지만, 마사키는 그럴수록 되면엔 무엇인가가 있다며 자신은 슈우에게 그것을 배웠다고 하는데... 점점 알 수 없어지는 잉그램이다.



▲최근에 검은 옷만 입은 아이

한편 키크 해밀바사는 일본에서 G시리즈를 누군가가 훔쳐갔다고 하는데, 범인들이 남 아말리아 상에 나타날 가능성이 있으니 주의하라고 한다. 하지만 잉그램은 오히려 그걸 이용할 생각을 하는데... 잉그램은 라이, 루세이, 주인공을 정찰대로 보내어 수상한자를 발견했을 때는 공격을 해도 좋다고 한다. 마치 적이 나타날 것을 알고있는 것처럼...

규칙

슈파커와 랩과 구성이 동일하지만 적이 휴케바인의 아니라 그른거스트. 이변하는 적을 각주하는 것이 목적이 아니다. 주인공이 부주인공을 설득하거나 부주인공과 전투한 후 이후의 전투를 하면 클리어할 수 있다.



▲먼저 전투를 이치

속연도

여기에서 이로나나 부주인공을 각주하면 속연도가 떨어진다. 힘있게 물러날은 속연도가 떨어트리지 않도록 주의하자.



- 승리조건: 불트엑신이 모두 살아남는 것 -- 적의 진영로 백범
- 패배조건: 불트엑신이 하나라도 죽어 버는 것 -- 이군의 진영로 백범

항상유보

- 이군 출력: 휴케바인MK-II (주인공), R-1(루세이), R-2(이로)
- 적 유닛: 이무(그른거스트), 부주인공(그른거스트 이상)

신 유닛

아이	R-3
-	R-2특유도

이밖에 R-1과 휴케바인MK-II에 새로운 무기가 추가된다.

그동안 얼마만큼의 시간이 흐른 것일까, 루세이는 약 반년 전에 SPX팀에 들어 왔다고 하는데, 터스크는 그와 비슷한 시기에 잉그램이 SPX의 테스트 파일럿으로 데려온 모양이다. 그러면 휴케바인을 한 것도 반년이 훨씬 남았다는 것인가. 여러 가지로 수상한 면을 보이는 잉그램은 RS리즈의 합체는 사도 격과 후에 행한다고 한다.

사도를 격피하는 것은 두 가지의 방법이 있다고 한다. 하나는 두 대의 배가 완전히 타이밍을 맞추어서 임팩을 동시에 공격하는 것. 또 하나는 지금까지처럼 모두의 힘으로 물리치는 것. 강력한 공격력과 방어력을 가진 기계인 휴케바인이나 헛터드레곤, 발미인, 사이버스터 등이 출격하는 것이다. 예 이전에 의한 작전을 선택하면 30-A'순간, 마음, 합쳐서로, 힘으로 물리치는 것을 선택하면 30-B'정령병'로 진행된다.

30-A

제 30화 순간, 마음, 합쳐서

신지와 아스카는 5일 후에 있을 사도와의 전투에 대비하여 합숙동거훈련을 시작한다. 중간에 코우지가 안에서 무슨 훈련을 하고 있는지 궁금하다가 허와를 참을 이용해서 엿보기를 시도. 결국 훈련의 내용을 알아내는데 그것만큼 일정한 운동에 맞춰 같은 포즈로 숨을 추는 것이었다(원작을 보지 않았다면 사람 저스티스 확원에서 헬멧 벗은 아카라의 투투라론을 세보면 알 수 있다). 그리고 훈련의 성과를 보일 전투의 날이 다가온다.

규칙

신지와 아스카의 기력은 처음 시작할 때부터 120으로 시작한다. 이 때를 대비해서 초호기와 이호기의 프로그레스브 나이트를 개조해놔으면 편하다. 그리고 전투가 시작되면 일정한 걸고 한 번 때면 후, 반격을 이용해서 한 번 더 공격하면 한 턴 안에 물리칠 수 있다.



▲사실은 개조가 가까운 운은

▲그의 아명은 개명으로도 만들어진 역사가 있다



- 승리조건: 제 7 사도 이스라벨甲乙을 같은 팀엔 격우시키는 것
- 패배조건: 1. 신지 또는 아스카의 격우 2. 초호기와 이호기의 EN값 3. 적을 같은 팀에 없애지 못하는 것

항상유보

- 이군 출력: 린호스Jr, (브라이트), 마크로스(글로벌), 에바호호기(신지), 에바이호기(아스카)
- 적 유닛: 제 7 사도 이스라벨甲(이스라벨甲), 제 7 사도 이스라벨乙(이스라벨乙)

**속편도**

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

**선택문**

탄환을 써서 떨어뜨린다. → 31-B '부버트럼'으로  
탄환을 애버를 이용하여 멈추게 한다. → 31-A '기적의 기차'는,으로

전투가 끝나고 나면 네오지온의 기엔에게 통신이 들어온다. 그는 SDF의 무장을 해제한 후, 순순히 ASS-1을 네오지온에게 넘기라는 것이다. 만약 그것을 받아들여주었다면 맥스 드라이버를 이용하여 남 아틸리아를 공격하겠다고 하는 것이다. 통신이 끝난 후 남 아틸리아근해에 향하는 초고속으로 낙하하는 직경 10미터의 임피를 발견한다. 15분 후 남 아틸리아 섬 근처 40km 해상에 낙하한다는데 여기서 대만이 쫓아온다. 하나는 남아오는 탄환을 대물류의 화력을 내어서 파괴하는 것 또 하나는 애버3체의 AT필드를 최대로력으로 동시에 켜게. 자체에 명중하기 전 탄환을 쫓아내는 것이다.

**30-B****제 30화 정령병의**

부품도 없고 사이버스터에 대해 잘 아는 펠디도 없어 플라나 컨버터를 고칠 수 없는 미사키 이데오라면 사이프릿슈와 코스모노바를 사용할 수 없기 때문에 슈우에게는 이길 수 없어서 상상에 빠진다.

현편 만약을 위해 신지와 아스카는 특훈(원작과 같은 덴스인물)을 하지만 잘 되지 않는다. 미사토는 이런 둘을 보고 역시 지금까지처럼 모두의 힘으로 사도를 물리치는 것이 낫다고 생각한다.

브리핑룸에 모인 겐타, 아카리, 다이사쿠, 주인공, 소우. 이번 작전은 기동력과 파괴력을 중시하는 것으로, 갖고있는 힘을 최대한으로 발휘해서 사도 둘을 동시에 없애야 한다. 하지만 지금의 사이버스터는 갖고있는 힘을 최대한으로 사용할 수 없다..

**속편도**

사이버스터의 플라나 컨버터 출력이 떨어져 움직일 수 없다. 미사토는 사이버스터를 회수하려 하지만 미사키는 어쩔게는 자신의 힘으로 극복하겠다고 한다. 이스라엘을 격추하기 전엔 사이버스터는 움직일 수 없으므로 일단 놔두고 이스라엘을 공격하자. 모든 아군의 초기 기력이 1200으로 A 필드의 격정 없이 쉽게 격추할 수 있다. 이스라엘을 라이더를 노리고 접근해 오므로 이를 이용해 한곳으로 모아서 한꺼번에 공격하자(이동력 부족으로 공격할 수 없는 경우도 있다). 열활과 기함을 사용해 최강 무기를 2대씩 맞추면 쉽게 이길 수 있다. 이스라엘을 격추하면 에어로제이터가 등장하는데, 이때부터 사이버스터에게 정령병의가 생기며 사이프릿슈와 코스모노바를 사용할 수 있게 된다. 또한 기력이 1500으로 에어로제이터를 상대하자. 정령병의 상태에서는 장갑이 2배 가까이 늘어나므로 격추할 열려는 없다(운동성도 높아지고). 다만, 적들이 몰속에 있기 때문에 사이버스터만으로



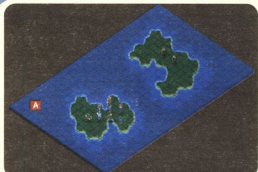
▲사이버스터 최강의 탈출기 코스모노바(워킹만)

모든 적들을 격추하는 것은 무리이다. 다른 유닛을 이용시켜 같이 공격하자.

**속편도**

이스라엘을 3번 이내에 물리치면 +2, 4번 때에 물리치면 +1, 5번부터는 0이다. 보통 2~3번 때에 쉽게 할 수 있으므로 특별히 신경을 쓸 것은 없다(늦게 진행하려면 신경을 써야한다..).

정령병의에 의해 정신을 잃은 미사키, 최약의 경우 사망한다고 하지만, 운 좋게도 미사키는 깨어난다. 전에 정령병의를 했을 때는 플라나가 떨어 들어가는 느낌이었지만, 이번에는 사이버스터가 힘을 주고있다는 느낌을 받았다고 한다. 그리고 그만큼 싸울 수 있을 정도의 힘은 없다고 하는데.. 한편, 네오지온의 총수 가본 자비로부터 마크로스에 통신이 들어온다. 그는 SDF가 무장해제를 하고 ASS-1을 네오지온에게 넘겨주지 않으면 맥스 드라이버로 남 아틸리아 섬을 공격하겠다고 한다.



- 승리 조건: 제7사도 이스라엘 부, 乙을 같은 탄에 격추
- 패배 조건: 사도 둘을 같은 탄에 격추하지 못한 경우, 아군 유닛들 2개 이하의 경우 (사도 격추 무)
- 승리 조건: 적의 진멸
- 패배 조건: 마석의 격추, 모험의 격추

**정령병의**

- 아군 출력: 천호스Jr (브라이드), 사이버스터(미사키), 자이언 트로보(다이사쿠), 빌버인(소우), 겐타드래곤(매머), 라이더(아카리), 주인공
- 적 유닛: 제7사도 이스라엘 부, 제7사도 이스라엘 乙
- 적 증원: 이스라엘 격추 후 A지점에서 에제리얼(갯태), 허버쿠루×3, 메기맨드×5

위성계도상에서 남 아틸리아 섬 근처의 바다로 직경 약10미터의 암석이 낙하하고 있다는 보고가 들어온다. 기엔은 마크로스를 넘겨줄 리가 없다는 것을 알고 미리 준비해 둔 것이다. 이것에 대해 미사토가 무 가지 방법을 제시하는데, 하나는 낙하하는 암석을 대물류의 무기로 파괴하는 것(彈丸を撃ち落とす)이고, 다른 하나는 애버 3체의 A 필드를 동시에 최대로력으로 켜기(暗석을 막아내는 것(彈丸を 막아つける)이다. 이 선택에 따라 앞으로의 진행이 마크로스 TV판과 극장판으로 갈리는데, 스토리 진행상 큰 차이는 없으므로 마음에 드는 것을 선택하면 된다.



AT필드를 막아냈을 때 31-A '기적의 기차'는,으로, 파괴할 때 31-B '부버트럼'으로

키-A 제 31화 기적의 가치

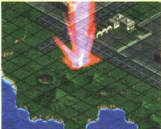
마크로스에서는 제1계라이노로 접근하는 전함 수준의 2기를 탐지한다. 그들은 바로 바이스톤들의 오라십인 고라온과 그랑기안. 시라와 예레는 그들이 지상에 온 것에는 어떤 이유가 있을지도 모른다고 한다. 어쩌면 론드벨과 만나기 위해서일지도...

미사토는 신지, 아스카, 레이에게 이반의 작전을 설명해준다. 확률은 적지만 가장 확실한 작전이라며 무사히 끝내면 스테이징을 사겠다고 하고... 신지는 아스카에게 왜 예레의 파일럿이 되냐고 묻는다. 자신의 존재를 알고 싶어하는 목적을 갖고 있는 아스카에 비해 자신이 왜 예레의 파일럿이 되었는지 자신도 모르는 신지였다.

예레의 출격 후, 매스 드라이버의 공격이 아닌 소속병명의 거대한 기체들이 다수 출현, 마크로스의 주포가 자동으로 발사된다. 글로발은 마크로스는 에어로 게이터의 전함이며 마크로스의 자동 방어 시스템이 발동되어 다른 이상인들을 공격했다는 것을 알아챈다. 매스 드라이버의 공격을 방어하기 전에 다른 이상인들의 공격을 막아야 한다.

공략

드디어 이 게임의 가장 귀찮은 적인 팬드란 병사의 등장이다. 이들은 명중률, 회피율이 매우 높기 때문에 지상에 있는 예바로는 공격을 맞출기가 쉽지 않다. 어쨌든 예바는 마크로스 주위의 10간막에 움직일 수 없으므로 적을 향해 돌진하는 것은 불가능하다. 가장 먼저 오른쪽의 적 3기가 이동하므로, 레이와 아스카는 신지가 있는 곳으로 이동해서 함께 공격하자. 명중률이 낮기 때문에 건물 뒤에 올라가는 것을 잘 활용하지 않으면 적들이 마크로스에 접근하게 된다. 그래도 다행히 예바의 공격 한 번이면 격추되는 적들뿐이다. 4번 패 발키리 소대가 등장하면 적들이 마크로스의 옆에 오기만 하면 게임이 끝나기 되므로 주의하자. 발키리 소대는 명중률이 높기 때문에 적들을 상대하는 것이 예바보다는 더 수월하다(집중도 있고), 따라서 예바는 마크로스 주변을 지키고, 발키리들로 적들을 격추하는 것이 좋다. 6번 패 론드벨이 출격하면 아 래쪽의 적들이 움직이는데, 이곳은 론드벨의 부대로 격파하자. 적들은 회피율이 높으므로 집중이나 필중을 꼭 사용하는 것이 좋다(라넷은 정신건강에 좋지 않으니...).



▲마라톤이 날려버려... 온 이반네



▲발키리 최강의 무기 일제사격

자신의 전투는 미끼로, 이미 적의 대 부대가 지구에 강하했다. 그들은 다른 지역에는 공격을 하지 않으며 가장 위험하다고 판단되는 마크로스가 있는 남 이탈리아 섬을 집중적으로 공격하려고 한다. 글로발은 마크로스는 발전하여 적들을 공격하고 경우에 따라서는 그대로 대기권을 탈출하기로 결정한다. 린호스와 오라십들은 마크로스의 뒤쪽으로 돌아서 탈출하려고 한다.

속편도

클리어 후 글로발의 말을 그대로 따르는 '마크로스의 후방으로 들어간다(マクロスの後方へ回る)'와 '마크로스를 호위한다(マクロスを護衛する)'중 호위를 선택하면 속편도에 +1, 이 선택에 따라 32화가 약간 달라진다.



- 승리 조건: 마크로스의 범위, 적의 전멸
- 패배 조건: 마크로스의 격추 (4번 패의 발격격 이후)
- 패배 조건: 적 유닛이 마크로스 주변으로 침입, 마크로스의 격추, 이군의 전멸

등장유닛

- 이군 출격: 마크로스(글로발), 예바(호기) 改(레이), 예바호호기(신지), 예바(호기)(아스카)
- 적 유닛: 공중전 포트×21
- 이군 출현: 4번 패 마크로스 앞에서 VF-1S파이터(포카), VF-1A파이터(텍스), VF-1A파이터(카카지카), 5번 패 마크로스 앞에서 VF-1J발키리-F(히카루), 6번 패 마크로스의 약간 위에서 단쿠가(시노부) 외 8기
- 적 출현: 3번 패 A지점에서 공중전 포트×5, 4번 패 B지점에서 공중전 포트×5

■신 유닛

캐릭터	유닛	캐릭터	유닛
레이	그랑기안	포카	VF-1S
엘오경	-	역격루	VF-1J발키리
벨오경	-	텍스	VF-1A
예레	고라온	역격자키	VF-1A

예레의 고라온과 시라의 그랑기안, 전함으로서의 능력은 브라이트의 린호스Jr, 라라 이럼과 비슷한 성능이지만, 이 둘의 정신커맨드에는 확실히 것들이 많다. 게다가 요정까지 보유 수 있으나... 시라는 필중이 있고 공격력 2900의 무기가 있어서 어느 정도 전투를 할 수도 있다. 그리고 두 전함 모두 오라십이 있어서 빌계명의 공격은 거의 통하지 않는다는 것도 장점. 시라와 요정인 엘의 레벨이 올라가면 기대를 이용한 무한 정신커맨드가 가능해진다(주인공이 슈퍼공이며 부주인공과 주인공이 모두 기대를 갖고있어야 한다).



스컬 소대의 발키리, 이름은 약박만 다르지만 실질적인 능력에는 차이가 없다. HP와 장갑이 낮은 대신 운동성이 매우 좋고 파일럿들의 2회 이동이 빠르다는 장점이 있다. 파일럿들의 명중, 회피도 높고, 기체의 사이드도 50으로 운동성을 개조해주면 거의 맞지 않는다(집중까지 쓰면 완벽). 이종 포커에게는 개조가 있으므로 HP를 개조해주는 것도 상당히 효과가 있다(일피파츠도 아여류료), 주로 사용되는 파이터 형태(전투기)에서는 이동 후에 사용할 무기가 없다는 것이라 함에서는 사용할 수 있는 것이 전투기에서는 사용 불가능). 무기의 탄수가 적은 편이라는 것이 단점.

## 키-B

## 제 31화 부비트랩

탄환을 R-GUN파워드의 HTB캐논으로 떨어뜨릴 수 있을 것이라고 한다. 그리고 또 하나의 기체 젯타드레곤의 젯타빌도 함께 이용. 상공 4000미터밖에 있는 목표물을 조준하여 완전히 파괴할 수 있다고 한다. 성공률은 51.2%라고 하는데... 참고로 이목을 선택하여 오면 마이크로스 「극정권」의 스토리도 나가기 된다.

**당황유보** 새로 등장하는 발키리들은 상당히 잘 피하고 화력도 강한 편이다(지금으로서는). 북쪽에 있는 적들은 공격을 한다기보다는 미크로스를 향해 돌진을 하므로 한가하게 기다리기만 하다가는 미크로스에게 접근을 허용해서 게임오버가 될 수 있으므로 미크로스 주위를 어군 유닛으로 둘러싸자. MAP병기 가 가장 활약을 하는 사나리오이거도 하다.



▲이 사람의 목소리는 요망와 아키라의 목소리와 같다



▲신 스푼 로보대전 패의 아기가 다 동연!



▲물 달린 애정여왕은 육식 백귀재국의 백귀수?



- 승리 조건: 1. 마이크로스의 방어 2. 적의 진멸
- 패배 조건: 1. 적유닛이 마이크로스에게 접근 2. 마이크로스의 격추 3. 어군의 진멸

**당황유보** ●이군 출력: 마이크로스(글로벌), 젯타G(레오), 라이더(아키라), 예바호호기(신지), 예바호호기(레오), 예바이호기(이스카, R-3(아키), R-GUN파워드(임그레), VF-1S(코카), VF-1A(렉스), VF-1A(헝커부), VF-1A(카자키)) 외 5기 출력 가능

- 적 유닛: 공전포트×15
- 적 중립: 3턴 때 A지점에서 공전포트×5 등장, 4턴 때 B지점에서 공전포트(엔트랩)×5 등장

**속편도** 마이크로스의 후방으로 돌아간다. 미크로스를 호위한다. 미크로스를 호위한다를 선택시 속편도 +1.

전투가 끝나면 예레의 고라노과 시라의 그림자편이 합류한다. 그리고 마이크로스는 이제 언제든지 우주로 나갈 수 있다고 하여 특별히 에어로게이터의 공격은 없는 듯하다고 한다. 이제 본격적으로 우주로 나갈 준비를 하게 된다.

32화 카운트 다운으로

## 키-A

## 제 32화 스페이스 폴드

민메이는 오디션의 합격 통지서를 놓아두고 와다에 집에 돌아간다. 민메이가 텔레타서 나왔을 때 돌연 적의 습격으로 위기에 처하고, 그것을 히카루가 구해준다.

- 당황유보** (미크로스의 뒤로 돌아간다는 선택한 경우)
- 이군 출력: 마이크로스(글로벌), VF-1J발키리(헝커부), VF-1S(코카), VF-1A(코카), VF-1A(카자키)
  - 적 유닛: 공중전 포트×5, 리가드×10, 그라지×2, 조브라 사란×1
  - 이군 중립: 4턴 때 B지점에서 왕관담(8(이보), 건담 테스(시우)), 5턴 때 C지점에서 건담 해바알즈(트로와), 건담 샌드록(아로브), 선통건담(우페오)
  - 적 중립: 3턴 때 A지점에서 공중전 포트×3, 리가드×3, 그라지×1

(미크로스를 호위할 경우)

- 이군 출력: 마이크로스(글로벌), VF-1J발키리(헝커부), VF-1S(코카), VF-1A(코카), VF-1A(카자키), 그림자편(시라), 고라노(예레), 린호스J, (엔 라이트) 외 8기
- 적 유닛: 리가드×13, 그라지×4, 조브라 사란
- 이군 중립: 6턴 때 F지점에서 건담 해바알즈(트로와), 건담 샌드록(아로브)
- 적 중립: 3턴 때 D지점에서 리가드×3, 공중전 포트×3, 그라지×1, 조브라 사란이 일정 이상의 데미지를 입으면 E지점에서 리가드×9, 공중전 포트×10, 적이 일정 이하로 줄어들면 G지점에서 리가드×5, 그라지×3, G지점 왕관 등장 후 적이 10기미만이 되면 E지점에서 리가드×4



- 승리 조건: 7턴(호위한다 일 경우 9턴)까지 마이크로스 방어, 적의 진멸
- 패배 조건: 적이 마이크로스 주변에 침입, 마이크로스의 격추, 어군의 진멸

**당황유보** 특별한 것 없이 미크로스를 방어하여 버티지만 하면 클리어. 발키리는 회피율이 좋지만 운 나쁘게 맞으면 곧장 격추되므로 주의해야 한다. 발키리들은 집중을 사용하면 지상에 있는 리가드들에게는 전혀 맞지 않으니 이를 이용해 적들을 격추하자. A지점에서 나타나는 적들은 다음턴에 등장하는 히어로와 듀오에게 말기(하이로)는 변형해서 사용함 것) 발키리들은 다른 적들을 상대하지, 5턴 때 등장하는 우페이는 일단 카드로 선택해야 이군이므로 그냥 차지하지 않도록.

호위한다를 선택했을 경우 적들의 대부분이 물속에 있기 때문에 빌게일 공격이 주를 이루는 모빌수트 계열은 많이 사용하지 않는 것이 좋다. 하지만 엄청난 숫자의 적 중립에 대비해 넓은 범위의 MAP병기를 가진 V2건담, ZZ건담, 사이버사트 등은 꼭 출격시키도록 하자(문자만 든).





이성인들의 합대인 브리타이함에서는 마이크로스를 트로이움을 수송하던 전함이라고 하며, 지구인들을 제국 감찰군과 같은 마이크로스 사이드라고 한다. 기본적인 전투 능력이 제국 감찰군보다 높고 특수한 능력을 갖고 있다고 짐작하는 그들은, 예로부터 마이크

**속편도** 전투진의 전함인 조비르 사만을 격추하면 속편도가 열린다. HF가 높고 적의 원근 때문에 그치지 격추하기가 쉽지 않지만, 이것만을 노리고 슈퍼로봇으로 접근해 격추하면 의외로 쉽게 격추할 수 있다.

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

33-A '알드 어텍'으로

32-B 제 32화 카운트 다운

보이전군의 과학자 조루카 초전자 알당을 격파할 수 있는 비기를 가지고 왔으며 가루다. 오래이나들과 이야기를 나누는데 그 비기인족 초전자일당에게 반초전자빔을 발사하여 합체할 수 있는 에너지를 모두 빨아들어서 합체를 못하게 한다는 것이다. 그리고 그 정보를 가르쳐주는 대신, 캠프 상인과 동맹을 맺어, 자신과 함께 하이일을 몰락하게 만들려고 하는 것이다. 한 편 빅 플랜에서는 격해지는 전투에 조금이라도 더 유리한 전투를 하기 위하여 새로운 초전자빔생장치 울트라메그론을 완성시키고 있는 중이었다. 하지만 지금은 하나밖에 완성되지 않은 터라 어떤 유닛에게 먼저 장착시킬 것인가 고민하게 되는데... 그리고 어느덧 호미의 팔은 다 나온 듯 오늘이나 내일이나 배틀넷트에 타게 될까 발을 동동거리고 있는 상태였다.

**근황** 카마치림 플러드는 작은 미치 어떤 게임의 Z중족을 연상시키게 한다. 이번 전투에서는 ZZ건담의 하이퍼캐논이러니가 사이버스타의 사이프러쉬를 이용하면 대방학살의 쾌감을 쉽게 느낄 수 있다. AX지점에서 나오는 작은 의외로 마키 힘들도록 미리 막을 수 있도록 아군을 배치해 놓도록 하자. 약한 적이 많았기 때문에 각주수 올라가도 좋고 그런 낮은 레벨이었던 파일럿의 레벨을 올리기도 좋다. 단 회피능력이 뛰어난 자들이므로 레벨이 낮은 파일럿을 키울 때는 필중 또는 집중은 필수수? (리제노가타로 대체할 수도 있지만...)



- **승리조건**: 1. 마이크로스의 병역 2. 적의 전멸 → 1번조건이 9턴까지 마이크로스를 방어하는 것으로 보충.
- **패배조건**: 1. 적유닛이 마이크로스에 접근 2. 마이크로스의 격추 3. 인근의 전멸

- 현황유닛**
- **아군 출격**: 마이크로스(글로벌), 린호스Jr(브리타이), 고라운(예제, 그랑가린(사라), VF-1S(포카), VF-1A(맥스), VF-1A(하카루), VF-1A(카리자), 그의 8기 출격 가능
  - **적 유닛**: 리기트×14, 그라지×4, 스발 사만
  - **아군 중립**: 6턴째 C지점에서 건담 헤비모드(트로와), 건담 샌드폭(아토티) 등장
  - **적 중립**: 3턴째 A지점에서 공전포트×3, 리기트×3, 그라지 등장, 적이 8기 이하가 되면 B지점에서 공전포트×10, 리기트×10 등장. 그 후 적이 다시 15기 이하가 되면 D지점에서 리기트×5, 그라지×3 등장

**속편도** 적의 전함 스발 사만을 물리치면 속편도 중가

한 편 브리타이함의 브리타이와 예기 세율은 생각외로 지구인이 오래 버티는 것에 대하여 감탄을 하며 그들에 대한 흥미를 가지고 그들에 대한 조사를 개시하였다.

33-B '트렌스메이션'으로



▲이제배가!! 오과음이 경중이다



▲계도순욱결! 암! 결! 실! --은 아난가



▲이대개개는노대 대방학살



▲마리온 연연 바블로 물러보고 싶다

33-A 제 33화 알드 어텍

마크로스는 무서히 폭드를 마쳤다. 하지만 당초에 계획했던 지구 위성레도가 아니다. 실상가상으로 린호스와 오라섬들까지 폭드되어버렸다. 이곳은 명왕성. 다시 폭드를 시도해 지구로 돌아가려고 하지만 월드시스템이 소멸되어 버렸다고 한다.

우주에서 활동하지 못하는 기체들도 어느 정도 활동할 수 있게 되었다. 이제 돌아가는 일만이 남았을 뿐인데, 결국 자력으로 지구에 돌아가기로 결정되어 린호스Jr, 과 오라섬들은 마이크로스에 연결되어 50%의 지휘하에 들어간다. 히카루는 귀환하지 않았다. 무슨 일이 생긴 것일까. 포커와 맥스, 카키지키는 히카루를 찾는다. 맥스는 도중 류세이와 라이를 만나서 자신이 친자임을 확인한다(.....). 한편 여동 숙에 있는 히카루와 민에이. 현마리도 말하지만 '비



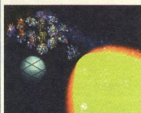
마가 되었다. 넓은 마이크로스 함 내에서 길을 잃은 것이다.

론드벨의 모두들이 협력해서 히카루를 찾지만 결국 허사. 이때 쿠로가 마사키와 시로를 찾는다. 그들도 길을 잃은 것일까...

린호스와 오라섬들의 접촉이 끝나고, 밀진단을 기다리고 있다. 마이크로스의 기술부에 의하면 월드시스템과 같이 소설진 주포용 예-지피미르의 재개발은 무리라고 한다. 마사는 마이크로스를 변형하는 것으로 주포용을 사용할 수 있을 것이라고 하며, 소설진 월드시스템에서 남은 미지의 예-지피미르 판 포인트 배리어를 제시한다. 이때 갑자기 마이크로스의 앞에 폭드 아웃 반응이..

## 공략

역시 머릿수로 알아붙이는 헛된. 엄청난 HP를 가진 전함급이다. 적의 전함은 공격거리가 길기 때문에 먼저 바에 있는 적들은 모두 격추하자. 적의 원군은 한 번에 미크로스를 공격할 수 있는 위치에서 나오므로 미크로스를 발진한 채로 이동하면 편리하다(핀 포인트 배리어가 있긴 하지만, 이쪽의 적들도 돈이니까...). 게다가 적들의 명중 회피가 높기 때문에 아군에서도 명중 회피가 높은 건담계나 발키리들이 미크로스를 지키도록 하고, 슈퍼로봇들과 미키가 될 유닛 몇 기는 적의 전함들을 노리자. 아군이 격추되어도 적 전함 한 대만 사라지는 낙담하게 나오므로 격추되는 것은 신경 쓰지 말고(그래도 최대한 살리도록) 적을 공격하면 돈을 많이 벌 수



▲주포 발사



▲정말 난대일엔 등장(사실 건담W 필적에 비슷한 장면이 있다)

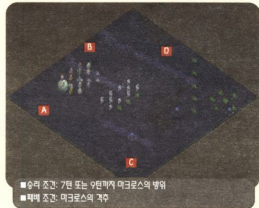
있다. 이때 난대일엔 듀오의 등장. 그는 방금 전에 고강이를 데리고 있는 녀석을 보았다고 하는데... 그것은 듀오가 봐도 걱정할 정도의 방항차라는 미사키야... 어쨌든 듀오의 도움으로 무사히 밖으로 나온다. 그런 히카루를 보고 포커는 무슨 일이 있어도 살아남는 바퀴벌레라고 한다(←).

돈을 많이 벌 수 있다면 먼저 브리타이 함을 격파한 후에 다른 적들을 공격해야 한다. 브리타이 함이 있는 곳의 적들은 이동하지 않으므로 적들을 툼을 자신이 없다면 잠깐히 지 말고, 하지만 돈을 많이 주므로 가능한 만큼 많이 격추하자. 지정된 탱커가 남아있으면, 미크로스가 변형해서 앞도어택이나 주포공격을 한다. 4번 책의 선택에서 3분 후를 선택하면 주포공격을 하는데, 아군이체가 있으면 가능피오로 미크로스의 뒤(적의 반대방향)로 이동하자. 5분 후를 선택했다면 앞도어택이 나오므로 이동할 필요는 없다.

앞도어택(주포)의 도움으로 간신히 위기를 벗어난 미크로스. 그런데 언제부터 듀오가 들어와 있던 것일까. 그들(건담)의 파이널 일화는 각각 미크로스에 대해 조사하기 위해 기발적으로 행동한다고 한다.

어떻게든 지구에 연락을 하기 위해 노력해보지만 뜻대로 되지 않는다. 에어로게이트와 거인형 이상인(헛된)들의 방해 때문인데, 그런 미크로스를 도와줄 수 있는 것이 있으니까... 바로 SDF 제 1호 기함 엑세리온. 그들과 연락을 하기 위해 노력한다.

한편 아직도 어딘가에 갇혀있는 히카루와 민에이. 민에이는 이미 체념해버렸지만 히카루는 아직 희망을 버리지 않고 있다. 이때 난대일엔 듀오의 등장. 그는 방금 전에 고강이를 데리고 있는 녀석을 보았다고 하는데... 그것은 듀오가 봐도 걱정할 정도의 방항차라는 미사키야... 어쨌든 듀오의 도움으로 무사히 밖으로 나온다. 그런 히카루를 보고 포커는 무슨 일이 있어도 살아남는 바퀴벌레라고 한다(←).



■승리 조건: 7분 또는 9분까지 미크로스의 범위  
■패배 조건: 미크로스의 격추

당장유용 ●이군 승적: 미크로스(글로벌), VF-1S(포커), VF-1A(히카루), VF-1A(키자카) 및 13기

●적 유닛: 브리타이 함(브리타이), 리가드×10, 케이드로 마그도미라×8, 조브르 사관×5

●적 중량: 2번 책 A지점에서 누 자멸 가×4, 3번 책 B지점에서 누 자멸 가×3, 케이드로 마그도미라×1, 4번 책 C지점에서 리가드×5, 그라지×1, 케이드로 마그도미라×2, 6번 책 A지점에서 공중전 포드×3, 7번 책 D지점에서 리가드×5, 누 자멸 가×2, 조브르 사관×1

길을 잃은 미사키(←)와 아직 우주용으로 개조되지 않은 자이안트로보 등의 몇몇 기체는 출격할 수 없다. 4번 이후의 중량군은 3분, 5분에 따라 다르다. 위는 5분일 경우이며, 승전도가 낮으면 중량군의 수가 약간 적다.

## 승전도

4번 책에 3분 후 또는 5분 후 트랜스 포메이션을 실행하는 것을 선택해야 하는데, 5분을 선택하면 승전도가 1 오르며, 3분을 선택하면 7번 책, 5분을 선택하면 9번 책에 자동 종료된다. 또한 브리타이 함을 격추하면 승전도가 3 오르며, 적이 진멸하면 승전도에 +1이 된다. 적 전멸을 위해서는 자금을 얼마나 잘 활용하는가에 달려있다(개조를 하지 않고서는 불가능하다). 또한 시간도 부족하므로 꼭 5분 후를 선택하자.

3/4 「전지의 조주」

## 33-B

## 제 33화 트랜스포메이션

처음이자 어쨌든 무사히 우주로 나온 미크로스. 그리고 뒤이어 린호스 Jr. 등의 지구 전함들이 따라온다. 앞으로는 폰드벨의 모든 기체도 우주에서 활동할 수 있게 개조된다. 그리고 미크로스는 아까 무리한 몰드(피프)로 인하여 풀드를 담당하는 피프가 떨어져나간다. 그 결과 주포의 에너지를 공급하는 파이브라인이 끊어져 주포를 쏠 수 없게 된다. 이때 미크로스의 수석 오퍼레이터 미사는 미크로스를 변형시키면 주포에 에너지를 공급할 수 있다며 트랜스포메이션을 제의한다.

3분 후 트랜스 포메이션 실행

5분 후 트랜스 포메이션 실행

3분 후 트랜스 포메이션 실행을 선택하면 3턴 후 이펙트

5분 후 트랜스 포메이션 실행을 선택하면 5턴 후 이펙트, 승전도 상승



■승리조건: 1. 미크로스의 범위 2. 미크로스의 격추



▲이렇게 되면 이미 이거거나 다음없다



▲프릭레버를 연상시키는 알몸순



▲마크로스만 사이닝계, 영드 여객

**여객** 처음에 붙어있는 적은 발키리 스텝스만 인으로 상대해야 한다. 따라서 인티미전에서 발키리의 무기와 운동성을 조금씩만 개조해두면 아주 편하다. ...라고 어려운 듯 설명하긴 했지만 2년 째 콘드벨의 기체들이 출격 가능하므로 무리해서 개조해줄 필요는 없다. 트랜스 포에이션의 준비에 들어가게 되면 곧 주포를 쏠 터이니 모두 전함의 뒤로 물러나 있으라고 한다. 그러므로 괜히 수라비 붙지 말고 고분고분히 전함의 뒤로 물러나 있도록 하자. 단 적 브리타이함을 부수면 속연도가 무려 \*3이나 오으므로 강하고 빠른 무리권을 총동원하여 브리타이함을 부셔보지(슈퍼보핏이 적당하다).

어찌되었든 적은 퇴각해서 마크로스를 방어하는 목적은 달성하게 된다. 한 번 마크로스의 내부를 무사히 침투한 듀오와 키오트, 하이로는 자신들의 목적을 달성시키기 위해 각자행동을 하기 시작한다.

**항상유닛** ●**아군 출격:** 마크로스(글로벌), VF-1S(프크), VF-1A(히카쿠), VF-1A(팩스), VF-1A(카키자키)  
●**적 유닛:** 리가드×10, 게이올 마그드밀라×8, 스발 사란×5, 브리타이함(브리타이)  
●**아군 총합:** 2년 째 12기 출격가능  
●**적 총합:** 3년 째 A지점에서 누자올 가×4 등장, 4년 째 B지점에서 누자올 가×3, 게이올 마그드밀라 등장, 4년 째 C지점에서 리가드×5, 그라지, 게이올 마그드밀라 ×2 등장, 5년 째 D지점에서 공권보트×3 등장

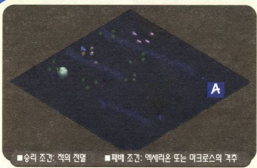
**속연도** 브리타이함을 격추시키면 속연도 \*3

34-B '승거전 삼의로'

### 34-A 제 34화 천적과의 조우

드디어 엑셀리온의 등장! 서점에서의 전투의 영향이 아직도 남아있는 듯한다. 그때의 정세변명의 적들은 9년 전 위우주 탐사함 폭사운을 격침시켰던 것과 같다고 한다. 바로 STMC(Space Terrible Monster Crowd), 통칭 우주괴수라고 하는 것. 우주괴수는 생물이 가짜우주 에어로게이터나 가인형 이성인들과는 다른 존재라고 한다. 또한 부장(頭目)은 가인형 이성인들의 집합이 다수 워프아웃했다고 하며, 그들은 에어로게이터와 전투종이라고 한다. 이곳에서도 마크로스와 통신을 시도하지만 역시 에어로게이터의 방해로 연락은 불가능.

엑셀리온의 격납고에서 트래이닝 중인 노리코는 카즈미와 오모타코치의 대화를 듣게 된다. 아직 심적이 부족한 노리코와는 뽀미 될 수 없다고 하는 카즈미, 그러나 오모타는 노리코에게 엄청난 소실이 있다며 절대로 포기하지 말라고 한다.



■아군 조건: 적의 진멸 ■백배 조건: 엑셀리온 또는 마크로스의 격추

**항목** 우주괴수 상륙정과 고속형. 이들은 매우 강한 편이다. 병대는 기력을 올려주는 용도밖에 되지 않으므로 무작정 돌진해도 관계없다(도모예와 함께 이 게임 최악의 유닛이다). 고속형과 상륙정은 3년 째에 등장하는 콘드벨로 격파하자. 아카리는 기력이 130인 상태로 출격하므로 이를 이용해 열혈 간여드를 계속(이리)고 해도 D타이포를 안 하면 3년 사용하면 상당한 도움이 된다. 상륙정과 고속형은 HP회복(사)을 갖고있으므로, 한 번만에 끝내는 것이 좋다.



▲정체불명의 광적 우주괴수

**속연도** 전투 전 아공간으로 돌입한 엑셀리온, 이문상 아공간에서 적의 습격은 있을 수 없다. 하지만 간직스레프 적의 습격(이)에서 용진한다(德進)와 용진하지 않는다(德進しない)나중 하나를 선택한다. 어느 것을 선택해도 전투는 하지만 '용진하지 않는다'를 선택하면 속연도가 오므로, 선택에 따라 적의 배치와 숫자가 다르고, '용진한다'를 선택하면 이사가가 처음부터 등장한다.

유언이 겹치고 겹쳐 엑셀리온과 마크로스가 만나게 되었다. 타시로는 지금까지의 일(서점에서 일어났던 일)을 이야기하며, 이성인들보다 더 강한 세력일지도 모른다고 한다. 엑셀리온은 화상권으로 귀환하지 않고 이곳(명왕성)에서 우주괴수를 더 조사하기로 한다. 또한, 타시로는 지금까지 태강계 절대 방위라인에서 에어로게이터를 본 것은 몇 번밖에 되지 않는다며 이미 태강계 내내 본거지를 두고있을지도 모른다고 한다.

**항상유닛** ('용진한다' 선택시)  
●**아군 출격:** 엑셀리온(타시온), RX-7나우시(C나리코), RX-7지젤(카즈미), RX-7미사(모), YF-19(이사우)  
●**적 유닛:** 우주괴수 병대×15, 우주괴수 상륙정×3, 우주괴수 고속형×1  
●**아군 총합:** 3년 째 A지점에서 마크로스(글로벌), 라이더(아카라), 주안공의 9기  
(‘용진하지 않는다’ 선택시)  
●**아군 출격:** 엑셀리온(타시온), 노리코(RX-7나우시), 카즈미(RX-7지젤), 용(RX-7미사)  
●**적 유닛:** 우주괴수 병대×20, 우주괴수 상륙정×5, 우주괴수 고속형×1  
●**아군 총합:** 2년 째 엑셀리온의 앞에서 이사우(YF-19), 3년 째 A지점에서 마크로스(글로벌), 라이더(아카라), 주안공의 9기  
(‘용진하지 않는다’ 선택시 적들은 오른쪽 아래에 집중되어 있는 배치가 된다.)

■입수 여객  
엔드로메다 구어 콜라에서 입수

■선용넷

캐릭터	유닛
노리코	RX-7나우시계
카즈미	RX-7지젤
캐릭터	유닛
용	RX-7미사

35-A '일그림의 진의로'

34-B

제 34화 숨겨진 살의

트렌스포메이션을 했음에도 의외로 마크로스 내부의 민간인들은 거의 피해를 입지 않고 일상생활을 살고 있다. 더욱이 돌출한 이벤트인 미스 마크로스(마크로스 내 미인신발대회)까지 열리다igo 해서 돌며 있는 남자들... 한 편 잉그램은 SRX팀의 합체 테스트를 행한다고 하여 SRX팀을 밖으로 불러낸다. R-3의 플러스 파츠가 없기 때문에 SRX의 다리가 없는 형태가 될 텐데 그럼에도 불구하고 루세이는 1년전쟁 때의 지음감아서 맛있을 것이라고 하며 흥분한다.

관측

합체를 하려는 도중 에어로게이터의 사피로와 레바가 등장, 합체를 서두르는 SRX팀이지만 사소한 일로 실패해버린다. 3턴까지 시간을 끌다보면 잉그램이 배신을 하게된다. 배신자 잉그램을 재빨리 처치해야되지, 4턴 때 스킵그가 등장한 후 레바와 사피로는 퇴각하기 시작한다. 5턴 때 등장하는 수피로봇들을 잘 이용하면 사피로는 의외로 쉽게 잡을 수 있다(아속을 써서 재빨리 데미지를 주자). 5턴 때 플테스의 이벤트가 있을 후 적이 모두 퇴각한다.



▲잉그램은 아이버뮤드 공격한다



▲단공공아검으로 사피로를 없애자



▲3X30이재가 생각나는 것은 필자뿐?

잉그램에게 공격당한 아이는 다행히 살아있었다. 그리고 R사리즈는 잉그램의 어떤 다른 트릭이 숨어있을지도 모른다igo 생각한 글로벌함정에 의해 출격금지 당한다. 분하지만 어쩔수 없는 SRX팀. 한편 플테스팀은 친공심이 먹히지 않는 적의 등장으로 인해 고민한다. 잠시후 작살하고 있는 루세이를 본 주인공. 선택목의 등장이다. 한편 에어로게이터들은 수석부들이 대부분 모여서 희의를 하는 중이었다.



■승리 조건: 적의 진멸  
■패배 조건: 1. 이케미의 격추 2. 이케미의 진멸

- 병정유닛**
- 이케미 속력: 주인공, 사이버스타(미사키), R-1(루세이), R-2(파워드(라이), R-3(이오), R-GUN(잉그램))
  - 적 유닛: 주데타(레바), 예제키엘(사피로)
  - 이케미 중립: 5턴 B지점에서 단무가(시노부), 플테스V(엔지), 라이더(아키라), 지인트르보(다이사키), 긴레이보로 타입-1(간레이)
  - 적 중립: 4턴 A지점에서 스텝크(장강) 등장, 5턴 때 B지점에서 사이언 등장

**입수역연행**  
이름: 잉그램의 R-GUN을 몰리자면 획득  
이모지모터: 사막무의 영계작업을 몰리자면 획득

**속연도**  
잉그램의 R-GUN을 몰리자면 속연도 증가

루세이를 격퇴한다.  
루세이를 격퇴한 Lancer된다.  
무엇을 해도 괜찮으니 자유롭게 택하도록 하자.

35-B '사탄 피이트'로

35-A

제 35화 잉그램의 진의

현재 지구권을 위협하는 이상인 세력은 둘. 지구인들과 같은 등신대형 사이드인 에어로게이터와 거인형의 이상인(젠트린)이다. SDF의 조사에 따르면 그들은 수백년간 전쟁을 계속해오고 있다고 한다. 마크로스에 젠트린과의 전투기록이 남아있기 때문에 그것을 알 수 있었다고 하는데, 마크로스를 에어로게이터의 전침이라고 가장한것인 이야기가 들어있었다. 글로벌에 의하면 에어로게이터는 마크로스를 부비트럼으로 사용하기 위해 지구에 두고 지구인들의 힘을 이용해 젠트린과 싸우게 하려는 것. 지구인들이 가진 힘을 조사해 최소한의 전력으로 지구를 제압하기 위해 2년 간이나 잠잠활동을 해왔던 것이다. 그리고 잠잠을 원할히 하기 위해 몇 명의 지구인을 세뇌시켜 에어로게이터의 공격원으로 지구에 보냈을 것이라고 하며 잉그램에게 그것에 대한 의견을 묻는데... 잉그램은 "충분히 있을 만한 이야기입니다"라고 한다.

히커루는 포커의 스텝스대에 매혹되었다. 그리고 그 스텝스대는 폰드에게 매혹된다고 한다. 이때인메이가 와서 마크로스의 TV방송국 개국 기념으로 미스 마크로스 콘테스트가 개최되고, 자신도 그곳에 참가하기로 했다igo 말한다. 잉그램은 아이를 불러 R사리즈의 합체 훈련을 한다는데, 아이는 아직 다리부분이 되는 R-3의 플러스 파츠도 없고 R-2의 트로니움 엔진의 속력이 50%밖에 나오지 않는



▲평가 직면이라도 결연도한...



■승리 조건: 적의 진멸  
■패배 조건: 잉그 양 눈금격의 격추

- 병정유닛**
- 이케미 속력: R-1(루세이), R-2(라이), 사이버스타(미사키), 주인공
  - 적 유닛: 주데타(레바), 예제키엘(사피로)
  - 이케미 중립: 6턴 때 B지점에서 플테스V(엔지), 단무가(시노부), 발키르×4(프카, 스텝, 히커루, 카카자), RX-7시리즈×3(노리코, 카즈미, 료)
  - 적 중립: 3턴 때에 R-GUN파워드(잉그램)가 격이 될 4턴 때 A지점에서 스텝크(장강)

다고 한다. 단순한 테스트이므로 무리할 필요는 없다고 하며 실패는 옹서되지 않는다고 한다... 아진부터 평가 수상한 그의 행동은...  
류세이는 주인공과 마사키에게 SRX의 합체 테스트를 한다는 것을 알려주고, 그것에 흥미를 느낀(사실은 류세이의 앞에 네이모) 마사키와, 일그램의 행동이 신경 쓰이는 주인공도 합체를 할 때 같이 보여주기로 한다.

■ 입수 여여렘

이포지모터

사막으로 영계계열을 겨우

이로

일그램의 R-GUN라이드를 겨우

■ 신 피랍렛슈닛

VF-1A가 한 대 뿐이라고, 모든 블랙커맨드 계획들의 생애가 막고 말장난이다. 또, 공격력 3800의 변용언이 후기이며, 포격의 S형에는 2번 변형이 후기된다. S형의 변용언은 새겨진기 A형보다 1번 더 높은 8만이다.

■ 육연도

일그램의 R-GUN라이드를 겨우하는 것으로 +2, 숙련도 외에도 좋은 것이 없으니 꼭 겨우하자.

■ 공략

합체의 테스트를 시도하기 전 에어로게이터의 레비 토라와 사피로가 등장한다. 류세이와 주인공은 레비에게서 강한 압을 느끼고 아이 역시 그것을 느끼는데 아이는 점에도 느꼈던 적이 있는 것이라고 한다. 어쨌거나 그에 대항하기 위해서 합체를 시도하는 류세이를, 하인만 실패로 끝난다. 류세이와 아이는 무사하지만 아이는 정신을 잃고...



▲합체 실패는 배역(오미와빙)

이런 이유로 R-3는 움직일 수 없다.

그러나 이상하게도 R-GUN까지 움직일 수 없는데, 3번 때에 일그램은 본색을 드러낸다. 아이를 공격해 겨우한 그는 갈로벌이 지척한 대로 에어로게이터의 특수공작작업이었던 것이다. 게다가 그는 사피로처럼 자구에서 에어로게이터에 간 것이 아닌, 처음부터 에어로게이터의 인간이었다고 한다. 그 말을 듣고 분노한 류세이(기억 +1)는 일그램을 옹서하지 않겠다고 하며...  
이곳은 이벤트라고 봐도 좋을 정도의 웬 목표는 적의 전멸이지만 한이 되면 클리어. 일그램은 기력이 150이므로 공격하면 큰 피해를 입는다. R-GUN을

불행중 다행으로 일그램에게 겨우된 아이는 생애에는 지장이 없다고 한다. R-1리비에 어떤 정체가 되어있을지 모르니 마이크로스 기술편의 조사가 끝날 때까지 SRX팀의 출력이 금지된다.

한편 볼테스V의 무엇인든 자를 수 있는 현공명이 통하지 않는 적, 그들을 이기기 위해서는 지금보다 더 강한 초진자 네이모를 이용해야 하는데... 해결책을 찾을 수 있는 박사들은 자구에 있다. 켄이치는 적에게 잡혀있는 아버지라면 해

개조했다면 상당히 고집할 것이다. 정신커맨드를 적절히 이용해 겨우하자. 류세이의 열혈 T-LINK너클과 주인공의 차크람 슈터(열혈이나 기습을 사용한다), 마사키의 아카시 버스트 등으로 공격하면 겨우할 수 있다(이들을 많이 개조했다면 아주 쉽게 겨우 가능). 또한 이포지모터를 주는 사피로도 꼭 겨우하도록, 레비는 아이들을 주는 것도 아니기 때문에 겨우할 필요는 없지만 돈을 많이 주므로 단공공이랑이 있다면 꼭 겨우하자. 나중에 R-GUN을 레비가 조종하게 하려면 꼭 일그램을 겨우하고 류세이와 레비의 전투 대화를 봐야 한다. 레비를 겨우하려면 단구가메이 기습을 사용해 기력을 140까지 줄이고 열혈, 필드 등을 사용한 후에 가속을 써서 공격하면 된다. 단구가메이로는 부족하니 볼테스V도 공격에 가담하자. 이들로

도 인피터 주인공과 류세이가 공격하면 OK. 장강의 스피드킥은 돈을 많이 주므로 여유가 있다면 겨우하는 것도 좋다. 아무래도 300000이나 되는 HP를 주인공과 마사키로 없앨 수 있을을까... 6번 때 장강과 볼테스V의 이벤트를 보면 클리어.



▲공인 볼테스V의 운영은?

결함을 알 것이라고 생각한다.

에어로게이터의 본거지 유체스라고 하는 자는 일그램에게 트로니움을 발견했다는 가 물어보지만 일그램은 마이크로스에서 그런 것은 발견할 수 없다고 한다. 하지만 유체스는 마음을 읽는 것인지 그곳에 트로니움이 있다는 것을 알아채는데...

36-A '미스 마이크로스,로

35-8

제 35화 사탄 파이브

사라는 아이를 위로해준다. 아무래도 믿었던 남자에게 배신당한 것이 큰 공감대로 형성 위로해줄 수 있는 계기가 되는 것이다. 그리고 여기는 다시 마이크로스 내부, 미스 마이크로스로 불린 여성은 린 민에이로서 그녀의 키스트 본 서프가 팔리고 있었다. 어떻게 운동계 표를 구입해본 콘드벌의 일부 일행들은 류세이 기분진천도 시켜줄 걸 콘서트에 가계된다. 일행이 신나게 콘서트를 즐기고 있는데 갑자기 마이크로스 전체에 적습(襲撃)의 계엄령이 내린다. 투덜대며 콘서트를 빠져 나오는 콘드벌의 일행들.

■ 공략

콘서트에 나간 일행들은 출력이 안되므로 주의. 여기서부터 발키리들이 파워 업하므로 유용하게 사용하도록 하자. 적이 있는 쪽으로 적극적으로 나가면 의외로 쉽게 3인원에 적을 전멸시킬 수 있다. 적을 모두 전멸시키면 적들이 더 등장하여 마이크로스내부로 침투하는 것을 볼 수 있다. 여기서 하카부의 신핵문이 뜬다.

■ 육연도

3번까지 초기에 나와있는 적을 모두 전멸시키면 숙련도 증가



▲이것은 동료의 우정이라는 것



▲미스 마이크로스에 불린 린 민에이



- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 1. 마이크로스의 겨우 2. 미키루의 겨우

■ 등장요

●이군 출격: 마이크로스(클로브), VF-1S(S) (코프), VF-1A(S) (하카부), VF-1A(S) (텍스), VF-1A(S) (이피자), 그 외 10기 출격 가능  
●적 유닛: 리가트×12, 그라지×3

마이크로스로 진입할 적을 뚫는다.

중원의 적부대를 요격한다.

마이크로스로 진입할 적을 뚫는다'를 선택시 숙련도 증가.

'중원의 적부대를 요격한다'를 선택시 경우 적을 전멸시키면 숙련도 증가.

36-B '린 민에이'로

36-A

제 36화 미스 마크로스

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

미스 마크로스 콘테스트, 명왕성에 폭드, 트랜스 포메이션 등으로 어수선해진 함내 도시의 분위기를 바꾸기 위해 실시하는 것이다. 카키자키와 맥스는 민에이리엔 우송할 수 있을 것이라고 하고, 폰드별의 맛있는 의기소침해 있는 류세이를 데리고 가보자고 한다.

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

공략

호출이 응했을 경우 히카루보다 적들이 콘서트 회장에 가깝다. 적들은 콘서트 회장을 향해 이동하는데, 이동한 위치에서 3칸 이내에서 아군이 있으면 공격한다. 적들의 이동 루트를 파악한 후에 히카루가 집중을 사용하고 기체였다가 방격으로 공격하면 된다. 원근으로 등장하는 듀오와 카토르는 콘서트 회장 앞에서 히카루가 각주하지 못한 적을 없애지, 이들은 지상에 있기 때문에 명중률이 낮으므로, 꼭 집중을 사용해서 공격하자.

호출을 무시했을 경우에는, 적의 수는 많지만 그에 따라 아군의 수도 많기 때문에 어려운 것은 없다. 적들은 회피율이 좋으므로 공중 유닛을 많이 출격하는 것이 좋으며, 지상유닛은 건물 위에서 공격하자. 보통 3~4턴이런 적의 진멸이 가능하므로, C지점의 적 증원은 없는 것으로 생각해도 좋다. 클리어 후 듀오와 카토르가 등장한다.

속인도

시작 전, 히카루는 스크럼을 요원이지만 무리하게 바워서 미스 마크로스 콘테스트를 구경하려 왔다. 이것이 밝혀졌지는 통신기로 호출이 들어오는데, 호출이 응된다(呼び出し)를 선택하면 히카루만 출격하여 속인도에 +1, 호출을 무시하면(呼出しを無視する) 다른 폰드별 대원들에게 연락이 와 모두가 출격한다. 또 호출을 무시했을 경우 5턴 이내로 클리어하면 속인도가 오른다.

갈락 콘테스트를 끝까지 보지 못한 히카루, 포커는 민에이가 우송했다고 말한다. 히카루는 자신과 함께 있는 시간이 줄어들게 되는 것이 좋지 않은 모양이다. 미사는 히카루에게 적들을 잘 막아준 것에 대해 고맙다는 말을 하려고 하지만 무엇인가가 틀어져 제대로 못이 전달되지 못한단(한마) 시작 전에 호출을 무시했다면 미사나 카토르와 만나서 그녀에게서 보코와 클로디아의 관계와, 가수나 배우가 되어도 사람이 바뀌는 것은 아니라는 이야기를 듣게 된다. 듀오와 카토르, 그들은 각종 초기술과 EOT시살을 피하기 위해 콜로니에서 보내졌다고 한다. 지구권 평화의 밸런스를 무너트리는 힘의 존재(DC, ASS-1, 티탄 등 동등)를 조사했던 그들은 남 아말리아 섬에서 이상인들을 보았을 때 인류 전체의 위기를 느꼈고 그들을 물리치기 위해서는 모든 인류가 힘을 합해야 한다고 폰드별에 협력하겠다고 한다. 흔쾌히 그들을 받아들인 후, 글로벌은 육성권에서 보금을 받았다고 하는데... 육성이라는 주피르티안이 있는 곳, 그들을 믿을 수 있지만 인류 전체의 위기를 헤쳐나가기 위해서는 협력이 필요하다고 시도해 보겠다고 한다.

한편, 전트란의 왕(원인) 보도루지는 지구권의 음파신호를 받고 전의를 상실하는 것에 대해 흥미를 느끼며 브리티에게 마이크로스의 생물을 붙잡아 오라고 명령한다.



- 승리 조건: 콘서트 회장의 병력, 적의 진멸
- 패배 조건: 적 유닛이 콘서트 회장에 침입, 아군의 진멸

방장유닛

(호출이 응했을 때)

- 아군 출격: VF-1J발키리(히카루)
  - 적 유닛: 누지엘 가×5
  - 아군 증원: 2턴 때 A지점에서 건담 텍사스시즈렐(듀오), 건담 샌드폭드(카토르)
- (호출을 무시했을 때)
- 아군 출격: VF-1J발키리(히카루), 아무로, 카미유, 단무가(시노부), 주인공 공 외 10기
  - 적 유닛: 누지엘 가×5, 리가드×10, 그라지×1
  - 적 증원: 3턴 때 B지점에서 누지엘 가×3, 리가드×3, 5턴 때 C지점에서 누지엘 가×3, 리가드×3

신유닛

행역력	유닛
듀오	건담 텍사스시즈렐
카토르	건담 샌드폭드

37-A '육성에서의 도망치,로

36-B

제 36화 린 민에이

마크로스 내무부 들어온 히카루는 우연히도 민에이를 데리고 뛰는 카이훈을 발견하게 된다. 동시에 마크로스가 트랜스 포메이션을 3분 뒤 시행한다는 경고도 울려 퍼지고... 이렇게되면 안전하지 못한 내무를 어슬렁거리는 것은 대단히 위험. 히카루는 민간인(카이훈과 민에이)를 구출하기로 한다.

방장유닛

- 아군 출격: VF-1A(S) (히카루)
- 적 유닛: 누지엘 가×12, 리가드×9, 그라지×3
- 아군 증원: 히카루가 사라진 후 A지점에서 건담샌드폭드(카토르) 등장, 5턴 때 B지점에서 주인공, R-1(류세이), 단무가(시노부), 볼렌트V(렌이치), 라이딘(아키라), 발바인(쇼우), 바지자(구무지), 자이언트르보(다이쿠), 보스보트(보스), 다이아나A(사이야), 긴에이로보 타입-1(긴에이), 리가즈이(아무로) 사이버스타(미사키)

신유닛

피열력	유닛
카토르	건담샌드폭드



- 승리조건: 3턴이후에 민에이에게 있는 자정까지 가는 것... 적의 진멸
- 패배조건: 히카루의 격추 → 카토르의 격추



▲목적지는 여기다 여기

처음 목적은 단순히 목적지로 가기만 하는 것이므로 실업은 패스. 목적지에 디더로계되면 히카쿠와 민메이는 엘터속에 갇혀서 된다. 튀어 등장하는 카토르는 꽤나 강한 편이지만 물러오는 적에게 맞서 싸우기엔 역부족. 일단 엘터쪽으로 피신해 이동록 하자.



▲이렇게 많은 사람들이 콘서트에 갔었던 엘터야..

카토르는 콘서트에 합류하기가 쉽다. 글로벌발장은 이제 육성권으로 가서 마크로스의 수리와 보급을 하겠다고 하는데...한 큰 엘터에 갇혀서 민메이를 실제 로 찾다는 사실이 어쩔 줄을 몰라한다.

37-8 '슈피트리언'으로

37-A 제 37화 목성에서 도망자

목성 콜로니와 직접 통신이 가능한 곳에서 갑자기 경보가 울리며 20킬로미터나 되는 거대한 물체를 탐지한다. 반응을 볼 때 그것은 우주선일지도 모른다. 그러나 곧 사라지는데, 예상되는 초차도 7킬로미터. 과연 무엇일까.. 글로벌은 적의 전함일지도 모르니 주의하라고 한다. 이때 그곳에서 나온 것으로 추정되는 기체가 마크로스를 향해 접근한다. 식별코드 DCSM+02. DC가 개발한 발사는 시리즈의 발사모세와 그것을 추적하는 모빌슈츠부대가 탐지된다.

**공격** 시작하면 반의 레프리칸이 상당히 가까이 있다는 것을 알 수 있다. 기함으로 거력을 110까지 올린 지언전으로보 레프리칸이 로켓바주커의 사정거리 안으로 들어가는 곳까지 이동시키자. 그리고 탄을 남긴 후 다음턴에 필드용 이용. 레프리칸을 공격하여 탄량이 없애버리자. 이로써 속전도가 올라가는 것이다. 5턴째 가라리아의 바스틀이 등장. 소우를 노리고 그 주변에 오라가 모여든다. 그리고... 열한다. 지상으로 가는 길. 오로로드가. 적들은 첫 턴부터 모두 이동해간다. 발시오내쉬은 움직이지 못하므로 빨리 이동하는 것이 중요하다. 초기 배치를 잘 맞춰서 이동해 높은 유닛이 전방에 배치되도록 한 후에 이동하자. 뒤쪽의 이동력이 낮은 유닛들도 최대한 빨리 발시오내쉬이 있는 곳까지 가야한다. 그리고 장신검멘트를 이용해 빨리 전살급 쿨을 물리치지. 후에 등장하는 레비는 유세이와 두 번 전투하면 퇴각하므로 유세이는 번복임을 사용해 레비와 전투를 하자. 나중에 레비가 R.G.N의 파일럿이 되려면 여기에서 유세이와 레비가 전투를 해서 퇴각해야 한다. SRX를 쓰지 않을 것이라면 각후에도 관계없지만, 처음에 '이곳에서 철수한다'를 선택했다면 약간의 데미지만 밟아도 퇴각하므로 각수할 수 없다(약 500000이 남아도 퇴각한다).

데, 한 번 전투하면 공격해오지 않으므로(반격은 한다) 일단 유세이가 번복임을 사용해 빨리 한 번 전투를 하고, 그 후에 공격력이 높은 슈피로봇들로 공격하자. 주명카에게는 N.F.H.복이 있으므로 시간 잘고 말고 한꺼번에 공격하는 것이 좋다. 만약 처음에 '이곳에서 철수한다'를 선택해 에어로게타가 나왔다면 레비는 어느 정도 데미지를 입으면 퇴각한다. 레비가 퇴각할 때 남아있는 다른 모든 적들도 퇴각하므로, 돈을 위해 레비는 가장 나중에 공격하자.

우사히 류네와 발시오내쉬를 구출. 류네의 아버지인 비만박사는 행방불명인 상태라고 한다. 류네는 슈피트리언에 의해 감금되어 있었기 때문에 자세한 모로지만 그들은 대규모의 지구침공 작전을 세우고 있다고 하여, 지구를 지키는 것은 아버지의 뜻이기도 하지만 자신도 콘서트와 함께 행동하겠다고 한다. 그리고 슈피트리언들은 여왕이 있는 독립 국가의 형태를 띠고 있는데..



▲아버지가 행방불명되어도 즐겁다?



■승리 조건: 발시오내쉬의 병력, 적의 전멸  
■패배 조건: 모임의 격추, 유네, 마시카, 류세이 등 누군개의 격추

**통장유닛** ●이콘 승격: 리호스Jr.(브라이트), 사이버스타(마시카), R-1(류세이), 왓소와 13기  
●이콘(조작불가): 발시오내쉬(류네)  
●적 유닛: 아드스타이어(크로노), 리그 샷(카테지나), 뫼고라(강철), 게도라후(루메), 게도라후×3, 조로아트×4, 게도라후×2, 리그 샷×5, 조로아트×1  
●적 증원: 적 전멸 후 A지점에서 슈메카(레비)

■입수 영역	적대정비의 리그 샷과 격추
■이콘 프락임	브넷오와 뫼고라를 격추
■마리오센서	루메의 '게도라후'를 격추
■필드 발생장기	크로노들의 아드스타이어를 격추
■신용닛	무엇
■파일럿	유닛
■캐드론	전담 센드록 개

**속전도** 전투 개시 전의 선택에서 '발시오내쉬를 구해준다(ヴァルシオ=NRを助ける)'와 '이곳에서 철수한다(この地域から撤退する)'중 하나를 선택한다. 발시오내쉬를 구해준다를 선택했을 때 4턴내에 승리하면(여비를 제외한 모든 적을 격추) 속전도가 1오른다. 또한, '이곳에서 철수한다'를 선택하면 바로 속전도가 1오르지만, 레비가 처음부터 등장하며, 해비쿠쿠×4, 제키리아×4, 예기로드×4도 같이 등장한다. 그리고 유세이와 레비가 두 번 전투해서 레비가 퇴각한다면 속전도가 1오른다.

▲이왕이면 돈인가... 아니면 물레야 시간인가..

38-A '인류'를 이끄는 자,로

37-B

제 37화 쥘피트리안

항상 불명된 히카루를 찾기 위하여 하로의 센서를 만든 채 하로를 쫓아가는 일행들. 어떻게 항상 불명된 둘을 찾기 하나, 하필이면 히카루와 민에이가 키스하고 있을 타이밍이었다. 이런 사실을 아는지 마크로스는 보급과 수리에 신경을 쓰고 있었다. 그러는 도중 마크로스를 향해 뭔가 거대한 물체가 다가오다가 갑자기 사라진다. 황당해 하는 마크로스의 오퍼레이터를, 상황도 정리되지 않았는데 쥘피트리안의 존재 키가처에게 연락이 들어온다. 그는 마크로스측의 한사람이 자신쪽의 여왕 마리아와 회견을 하기를 원하고, 여기에 글로벌방람이 출루한다. 회의를 하고 있는 도중 쥘피트리안의 군사들은 마크로스를 둘러보게 되는데, 여기서 하로가 크로노율이 폭탄을 가지고 있다는 것을 눈치챈다. 작전을 간파당한 크로노율은 이렇게 된 이상 실력형 사토 마크로스를 제압하겠다고 한다.

**공략** 1턴 페이스를 넘기면

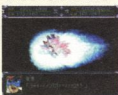
카테지나가 웃소에게 공격을 거는 이벤트가 발생한다. 첫 번째 턴에 등장하는 루네는 마시카로 설득가능. 설득하게되면 루네는 퇴장한다. 이번 직돌도 공격보다 목표물 향하기는 것을 중시하기 때문에 반격을 할 수 있는 기회는 별로 없다.



▲이자를 잘 못 만나면 웃소처럼 고성한다



▲색채리온의 미정된 타시카로 아니다



▲갯타의 성광은 이름답기까지 아니다

전투가 끝나면 카기치는 3시간안에 마크로스 and 폰드벨의 무장해제하고 자신들의 말을 때려라고 한다. 말을 마친 후 일방적으로 통신을 끊는 카기치. 이에 폰드벨은 살아있을지 죽었는지도 모르는 글로벌함정부터 구출해내라고 하고, 잠입작전을 펼치기로 한다. 잠입부대의 멤버는 루세이, 라이, 아이, 카미유, 소우, 마사키, 주안진, 웃소, 스칼부대 전원, 키도라, 듀오, 잠입작전의 대장은 포커로 결정되었다. 한편 사르티는 사라이에 의하여 여왕 마리아, 즉 사르티의 어머니에게 가게 된다.

38-B '제국의 여왕'으로



- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 1. 적 유닛의 컴복력에 도착하는 것 2. 모함의 경우 3. 이군의 전멸

**필요유닛** ● 이군 출력: 리호스Jr, (브라이트), 건담센드폭대(키도라), 사

이버스터(마사키), V2건담(웃소), 그의 12기 출력가능

● 적 유닛: 조로앗트×5, 게드프×3, 옛사라(사라), 히샨코(카테지나, 콘타오(크로노율))

● 적 총함: 1턴 때 A지점에서 발사오내R(루네), 게드프×4, 이드라스테어(타시카로) 등장, 동시에 옛사라(사라) 퇴각

■ 입수 여의할	빅텍지나의 핵실험을 몰라지던 획득
아이브러드 어머	빅텍지나의 이드라스테어를 몰라지던 획득
월드발생장기	타시카로의 이드라스테어를 몰라지던 획득
바이오센서	크로노율의 콘타오를 몰라지던 획득

카테지나를 공격한다.  
 카테지나를 공격하지 않는다.  
 '공격하지 않는다'를 선택하면 속연도 증가

38-A

제 38화 인류를 이끄는 자

목성 콜로니에서는 가가치와 타시로(엑세리온 함장과는 동명이인이긴)가 연행 하 이로에 대해 이야기를 나누고 있다. 반면카사키 생각하면 총 함장인 T-LINK 시스템. 그것과 초능력자됨을 이용해 무엇인가를 계획하고 있는 것이다. 가가치는 초능력자들이 생각대로 모이지 않자 에어로게이터의 도움을 받으려고 한다. 역시 쥘피트리안이 에어로게이터와 손을 잡은 것은 몇몇 개인의 생각 이었던 것인가... 타시로는 그것을 좋게 생각하지 않는다. 쥘피트리안의 여왕 마리아, 그녀는 마크로스와 교섭을 생각하고 있었지만, 가가치는 교섭의 생각은 전혀 하지 않았으면서 실패했다고 이야기한다. 또한 마리아는 마크로스에서 자신의 딸인 사르티의 존재를 느꼈다고 하는데, 가가치는 그것 또한 이용하려고 생각하며 타시로에게 마크로스 공격 명령을 내린다.

마크로스에서는 영화가 제작되고 있다. 제목은 '사오파이론(소백룡:小白龍)', 주연은 역시 민에이이다. 촬영이 시작되고, 민에이의 사촌오빠인 카이후는 히카루에게 민에이를 구해줘서 고맙다고 한다. 그는 히카루가 당시엔 군인이 아니었지만 지금 군인이 된 것을 보고 매우 싫어하는 눈치. 그는 싸우는 것을 매우 싫어하여, 그 때문에 근대와 군인들도 매우 싫어하는 것이다. 카테지나가 적이 된 것을 안 이후로 매우 침울한 상태에 있는 웃소, 그리고 사르티마저도 육성경에는 온 이후로 뭔가 이상해졌다. 무엇인가 자신을 부르는 것 같다...  
 한가하게 집담을 나누고 있던 마크로스의 오퍼레이터들은 갑자기 다들들 반응을 발견한다. 곧 폭발음이 들려며 항내 도시의 외부 장갑관이 폭발하고 그곳에서 모빌슈츠부대가 함부로 들어온다.



- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 적 유닛이 도시실용구에 도착, 이군의 전멸

**필요유닛** ● 이군 출력: 원강담(하이로), 건담 헤비비스트(트로와)

● 적 유닛: 게드라후×2(이리, 렌다), 콘타오(피파리온), 게드라후×6, 리그 싯코×6

● 이군 총함: 2턴 또는 3턴 때 B지점에서 VF-1A(히카루), VF-1S(포커), 건담 테스사이즈(듀오), 건담 샌드폭대(키도라) 외 10기

원군은 속연도가 낮으면 2턴 때, 높으면 3턴 때에 등장한다.



**공략**

A지점에 적이 하나라도 도착하면 게임오버. 하이로와 트로와가 강하지만, 적들은 A지점을 노리고 이동하기 때문에 하이로의 트로와가 싸워봐도 승리할 수 없다. 그러나 둘의 위치가 A지점에 가까울 것을 이용해, 먼저 A지점의 두 간에 대기시켜놓고 적들의 도사출구 도착을 완전히 봉쇄하자. 그 후에는 집중을 사용하면서 버티고, 원공으로 적들을 물리치면 된다. 숙련도가 낮아 2턴 때에 원공이 등장한다면 하이로와 트로와가 공격에 가담하는 편이 더 빨리 클리어할 수 있다. 피파니네의 콘티오와 리그 샷코의 이동력이 높으므로 먼저 이들을 노려라.

■ **입수 여역**

리라이어 키트

이그와 경도리우를 겨우

■ **신유닛**

계력터

유닛

어이로

황건담

트로와

견담 액티브즈 改

혼자 있게된 사르티는 또다시 누군가가 부르고 있다는 느낌을 받는다. 그것이 어머니일지도 모른다는 생각을 하는 순간, 사라(사쿠로 수전기대의 사리가 아니다)가 나타나 사르티에게 마리아가 사르티의 어머니이며 쥬피트리인과 마리아가 기다리고 있다며 사르티를 데려간다.



▲어둠계면 어머니와 만나고 싶어하는 사르티

다행히 마크로스 도시 내의 피해는 거의 없었다. 또한 하이로와 트로와는 유오, 카토르와 같은 입장으로, 그들도 본드벨에 들어간다. 그들은 육성관에 왔을 때 쥬피트리인의 기지에서 정보수집을 했다고 하는데, 그들에 의하면 쥬피트리인은 약 20킬로미터나 되는 요새를 사용해 본격적인 지구침공작전을 계획하고 있다고 한다.

39-A '파스트' 캠프,보

38-B

제 38화 제국의 어영

다행히도 글로벌은 살아있었다. 어영 마리아는 글로벌을 안전한 곳으로 데려다주기까지 하는데... 대체 이들은 평화라는 것을 유지하기 위해 무엇을 꾸미고 있는 것인가? 한편 적의 기지에서 잠입한 잠입부대들은 글로벌함장이 있을 만한 곳을 점검고 있었다. 그가 있을만한 곳은 4군데. 어디가 정말로 글로벌함장이 있는 곳인지는 가가진에는 모르는 것이다.

**공략**

알단은 적의 전멸이러던가 특정유닛의 격추가 아니라 단순히 길 찾아가기 목적일 뿐이다. 그러나 최대한 전투는 피하도록 하자. 유네는 3턴 때에 야군으로 돌아서면서 글로벌함장이 어디에 있는지 가르쳐준다. 문제는 유네가 통료가 된 후 위치상 적들에게 많이 공격을 당하게 될 것이다. 그것을 모두 반격하다가는 유네의 발사오너인은 어느새 먼지가 되어 있을테니 적들이 반격 후 회피하는 방법을 택하도록 하자. 약히는 류세이만을 노리므로 주의, 해니와 류세이가 2회 전투를 치르게 되면 레비는 퇴각한다. 목적지에 단 17만 도착해도 클리어할 수 있다.

▲여기여기여기



▲로봇대전 시리즈 최고의 미소녀유닛 (계력계력계력)



▲발사오너R의 MAP명기 시이코블라스타의 쾃한장면

■ **입수 여역**

사이고 프래임

기타저니의 콘티오를 물리치면 획득

■ **신유닛**

픽업넷

유닛

유네

발사오너R

어이로

황건담

트로와

견담액티브즈

■ **숙련도**

하이로와 트로와를 듀오, 카토르와 각기 선택 가능. 선택하면 숙련도 증가  
레비를 류세이로 2회 공격하면 숙련도 증가



- **승리조건:** 15턴이후에 글로벌들을 구출하는 것
- **패배조건:** 1. 15턴이후에 글로벌들을 구출하지 못함 2. 2군 유닛 하나라도 격추당하는 것

■ **방향유닛**

- **이군 출력:** 주인공, R-1(류세이), R-2(리우), R-3(이오), 빌바인(쇼우), 견담사사이즈벨(유오), 견담센드록(카토르), VF-1S(오카), VF-1A(S)(레스), VF-1A(S)(해카무), VF-1A(S) (카키자키), 시이바스타(미사키), V2견담(운스), Z2견담(이무)
- **이군 지원:** 4턴 때 A지점에서 황건담(하이로), 견담해비알즈(트로와) 등장
- **적 지원:** 2턴 때 8점 전제에 걸고루 피져서 조로앗트×8, 샷코×4, 게드라프×16, 리츠코×4, 콘티오(아테지), 발사오너R(류네), 8턴 때 B지점에서 쥬데카(레비) 등장



유닛활용Tips

**발사오너R**

이곳이 어찌서 로보트, 막상 파일럿보다 로보이 예쁘다 등의 의견이 분분한 로보 발사오너R. 전격하지만 해도 약간 의인 속에 드는 유닛이었으나 이번엔 공격범과 동시에 화력범을 가지고 돌아왔다. 류네에게 기합이 없는 것이 흠이지만 시이코블라스타라면 그로스샷서, 원활살범은 아주 강력하다. 게다가 꼭 '강한 것'이 아니더라도 전격에 없는 '화력'을 보이기 때문에 키우게 되는 로보이다. 운용성을 개조해주고 시이코 블라스타, 기본무기인 그로스샷서를 중심으로 개조해주는 것이 좋다.

글로벌함장을 구출하고 무사히 탈출에 성공한 잠입부대. 유네는 벌써부터 마사키에게 상상치 않은 관심을 가지기 시작한다. 그리고 류세이는 쥬데카에 타고 있는 소나가 자신을 도와달라고 했던 것 때문에 신경을 쓰고 있었다. 류세이의 고민을 들은 카미유는 그 소녀의 상태가 포우와 같다는 것을 눈치챈다.

39-B '공방의' 전주곡,으로

39-A

제 39화 퍼스트 콘택트

마이크론을 생포하는 임무를 갖고있는 젠트란의 브리타이함. 그들은 옐트란이라는 집단과 제국 감찰군의 전투를 확인했다고 한다. 그들의 기함인 모도루함이 늦은 것은 그 때문이기도 하지만, 정체불명의 집단에 의해 다른 곳에 파견된 함대가 전멸하는 일이 발생하고 있어서라고 하는데 그들은 제국 감찰군도 아닌 새로운 세력. 그 때문이라도 마이크론의 생포를 서둘러야겠다고 하며, 카무진03650의 사단을 출격시킨다. 하지만 그 카무진이라는 자는 '아군 죽이는 카무진'이라고 불리는데... 브리타이는 그래도 이 일에는 그가 책임이라며 그를 보낸다.

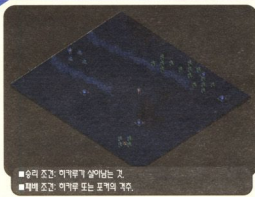
술에 잔뜩 취한 포커. 그는 부대편성 관계로 찾아온 코우와 히카루를 잡아놓고 이야기를 하려고 한다. 여기에서 히카루는 돌아간다(歸去)와 돌아가지 않는다(歸らない)중 하나를 선택하는데, '돌아간다'를 선택할 경우 미사와 히카루가 약간의 대화를 하고, '돌아가지 않는다'를 선택할 경우 포커에게 여자면 때로는 강하게 나가야 한다는 등의 말을 듣게 된다. 어느 것을 선택하는 히카루는 민메이에게서의 호출로 급히 빠져나온다. 민메이는 모치림의 쉬는 날이라며 전방 라디오에 대화가 달라고 한다.

근황

허리한(?) 비행을 마친 히카루. 그러나 민메이는 금방 실중을 낸다. 그런 민메이에게 처음 만났을 때의 이야기를 하는 히카루. 민메이는 히카루에게 무엇인가를 말하려고 하지만 갑자기 미사가 나타난다. 이 일이 매스컴에 보도되면 민메이의 가수생명은 끝이라는 카이준, 처벌을 각오하고 돌아가려는 히카루이지만 갑자기 젠트란들이 나타나 미사와 카이준을 납치해간다. 그리고 곧이어 히카루와 민메이도 적들에게 포위되는데, 이 발키리는 혼란중. 지령은 불가능하다.



▲지금 술에 취했음을 제기하는데...



- 승리 조건: 역력투가 살아남는 것.
- 패배 조건: 역력투 또는 포커의 경우.

상황요약

- 아군 출격: VT-1발키리(히카루)
- 적 유닛: 그라지(카무진), 누지엘 가×19
- 아군 총원: 2편 패 VF-1S(포커), VF-1A(텍스), VF-1A(카리자카), 주인공

일수 이벤트

부스텍 카무진의 그라지를 겨우

속진도

3편 때에 적들이 퇴각하기 전에 카무진의 그라지를 격추해 감제로 퇴각시키는 것. 명함을 사용한 포커의 호빙미사일 한방이면 끝으로, 매우 간단하면서도 속진도는 +24 된다. 다만 명중률의 문제가 있으니 집중을 사용하자(당연한건가...).

미사와 히카루는 적에게 납치되었다. 그리고 그들을 구하려는 간 스텔소대마저도 연락이 두절되고, 글로벌은 폰드벨에 수색을 의뢰한다.

40 '빅 에스케이프'로

39-B

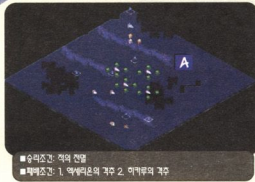
제 39화 종말로의 전주곡

히카루는 폰드벨의 호기심이 많은 대원들에게 그 후 민메이와 어떻게 되었느냐는 대답하기 관련한 질문공세를 받고 있다. 그런 도중 히카루는 가족이 갑자기 병원에 실려갔다는 핑계로 자리에서 빠져 나온다. 그러나 그것은 거짓말. 실상은 민메이와의 에이트를 즐기러 나온 것이다.



▲물개 연예외 2인

거의 새로운 적으로 등장된 우주괴수. 지금까지 확인된 전투력으로 보면 이상인 이상인 것이다. 어쨌든 새로운 동료 가 된 근성과 열혈의 몸부대. 노리코는 폰드벨에 참가하게 된 자체보다 슈미로봇들을 직접 구경한다는 것이 훨씬 좋은 듯... 루세이는 정말 간단에 허미가 맞는 사람(노리코)를 보더니 대단히 기뻐하며 자신의 비말을 혁신을 보여준다고 한다(참고로 루세이의 취미는 격투게임과 로봇감상이다. 크어...).



- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 1. 역력투의 격추 2. 역력투의 격추

상황요약

- 아군 출격: 엑셀리온(미사), RX-7나우사키(노리코), RX-7자벨, RX-7미사(근), VT-1발키리(히카루), 화이트트릭(연방군)
- 적 유닛: 우주괴수 병대×16, 우주괴수 상륙정×4, 우주괴수 고속함×2
- 아군 총원: 3편 패 A지점에서 주인공, VF-1S(포커), VF-1A(텍스), VF-1A(카리자카) 등장, 6편 패 그라온(에베), 라이더(카리자카) 등장, 12기 추가 출격 가능

신승닛

피델원	유닛
노리코	RX-7나우사키
키스미	RX-7자벨
유	RX-7미사

**권력** 역시 남들래 데이트하는 자는 뒤끝이 좋지 않다. 히카루의 발키리는 전투형이 아니므로 전투에는 도움이 되지 않으나 처음부터 덤비지 않지. 우주괴수 병대는 일격에 가버리는 약골인데다가 아군을 때려도 데이지를 10밖에 주지 못하니 다른 우주괴수의 공격을 피해서 이녀석들을 소탕하고 있도록 하자. 3번 때는 음주를 해서 말귀가리는 포커와 스텔대. 주인공들이 등장하므로 전투에 참가시키도록 하자. 5번 때에 등장한 적들은 화이트어크(미사, 카이훈들이



▲시장에서도 보여주었던 이나즈마~익!



▲자크비나르로익!



▲장장대굴2

타고 있음)를 납치한 후 곧바로 퇴각한다. 따라서 히카루도 동시 퇴각, 스텔대와 주인공들도 동시 퇴각, 롬부대와 엑세리온만이 남겨되지만 다음턴에 혼드멜이 등장하므로 겁낼 것은 없다.

40 '릭 엑스케이프'로

#### 40 제 40화 빅 이스케이프

어떻게 브리타이함에 무사히 침입한 것까지는 좋는데 여기서 자주 민간인을 이린 위험에 걸어들었다고 카이훈이 계속 불안불평을 토로한다. 어쨌든 발키리로 이곳을 탈출할 생각을 하고 있는데, 그만 브리타이와 에키세들에게 잡혀버린다. 그들은 여기서 지구인은 남자와 여자가 함께 있는 것인가에 대한 의문을 품고, 어째서 남자와 여자가 싸우는 것냐고 묻는다. 그러자 발끈한 포커는 싸움보다 같이 안아준다고 한다. 그러면 당연히 나오는 질문인 아아주는 것이 무엇인가? 포커는 민에이를 꺼내어 롤스 보여준다(…거의 치한수준이다. 이나즈마, 그러다가 키스라는 말이 나오고, 그것이 뭔지 보여달라고 요구하는 브리타이.

카이훈이 키스를 한다.

이나즈마가 키스를 한다.

이 부분은 히카루가 나중에 미사와 연결되나 민에이와 연결되느냐를 결정하는 부분이다. 개인적 시나리오에 큰 영향은 미치지 않지만... 이카루가 키스할 줄래는 엘러 마르코스의 스토리와는 다르게 후반부에 민에이와 이카루가 연결되게 된다.

**권력** 여자만의 군대가 처음어은 틈을 타 탈주를 시도하는 스텔대의 주인공. 그냥 탈출하는 것은 쉽지만 역시 감형처와 돈을 위해서 최대한 살아 버리고 나가는 것이 좋다. 2번 때에 등장하는 엘트란군(여성부대는 적군도 공격하고 이군도 공격하므로 심파진이 되어 버린다.



▲반대 아인즈



▲엘트란병사들은 이런 것을 타고 다님



- 승리조건: 우주공간으로 모든 어군유닛이 밀어내는 것... 8번 야격에 모든 어군유닛이 우주공간으로 밀어내는 것으로 백점
- 패배조건: 인사의 유닛이라도 격추당하는 것

- 참조용도**
- 아군 출력: 주인공, VF-1S(S) (포커), VF-1A(S) (릭스), VF-1A(S) (카키자키)
  - 핵 유닛: 리가드×10, 누자멜 가×5
  - 적의 중점: 2번 때 A, B지점에서 콧단 보×4, 콧단 보(미러) 등장

■입수 역할

엘트란스틱 맥리아의 콧단 보를 물리치면 획득

민에이인형 원폭의 핵 리가드를 물리치면 획득

■속행도

맥스로 미리아의 콧단 보를 물리치면 속행도+1

탈출 바로 직전 히카루도 등장하지만, 그는 실수로 인하여 민에이를 놓치고 은 비보가 되어 있었다. 불행 중 다행으로 켄트리디군은 지구인에게 원가 많은 것을 알고 싶어하므로, 죽어지는 않을 것이다. 그리고 마르코스는 화성의 사라이지로부터 온 SOS신호를 받는데... 구조신호를 받고도 가만히 있을 수는 없으니 일단 화성으로 가게 한다.

41 '미라이' 마르코

#### 41 제 41화 바이바이 마르스

일단 화성이 오긴 왔는데 더 이상 구조신호가 발생되지 않고 있다. 적의 함정임지도 모르니 일단 탈색용의 컷츠아이를 띄운다. 그리고 잠시 후, 정체불명의 기체를 발견하지만, 일순간이었던 관계로 그 기체가 어떤 것인지는 식별하지 못한다. 그러나 확실한 진앙이 약 1000미터급의 전투기라고 하는데 그 외엔 그다지 이상한 것이 없으므로(1000미터급의 전투기가 어딴!...) 일단 사라이지에 착륙하여 보급문제를 해결하기로 한다. 그리고 보급을 받기 시작한 후, 미사가 잠시 기지에 탈색자 내려가 보겠다고 한다.

미사를 기지에 보낸다.

미사를 기지에 보내지 않는다.

미사를 기지에 보내지 않는다'를 선택시 속행도 증가

미사는 자신의 약혼자가 화성기지에서 행방불명되었기 때문에 그를 찾기 위해 기지에 가보려고 하는 것인데... 원작(TV판)에서는 히카루가 미사를 위해 줄에서 사이가 풀어지기 시작한다.



**전략** 중간에 승리 패배조건이 바뀌는 관계로 캠프의 그리자를 지러 가는 정예부대 몇만 배고는 자리에서 움직이지 않고 턱 때 오는 중원군을 상대하는 것이 좋다. 많이 죽이면 죽일수록 적들이 쏟아지니 역시 레벨업 하기에 좋은 법이다. 일단 운동성이 좋고 회피를 잘하는 유닛(예를 들면 발키리나 발바인)을 캠프를 견주하기 위해 보내주고, 나머지는 기지를 방어한다. 더블탱커와 백식 개, 사이버스터 등의 MAP병기 가진 유닛을 우선적으로 내보내어 대량학살을 노리자. 캠프를 죽이려면 집중을 걸고 가는 것이 안전하다(담담 기자는 집중을 건 발키리를 캠프를 죽이기 위해 보냈는데 15%의 캠프의 공격을 무려 25번 맞았다...).



▲가장 약한 무기인 다바인 함. 그러나 외곽이다  
▲이런 여태에에에에!!!

통신지	윙
에시즈	브라이드(윈호스), 아무로, 크로아토, 루도, 카이유, 케라, 스텝소드, 동부대, SPX, 아이라, 고프레더릭
달	시라(□형가면), 바산, 우라카, 키스 몬사이, 아웃 시베, 마사카, 유네, 마장기, 건담원형
곡동자부	해제(□라온), 오라에들러, 젠타릭, 수전기, 클라리르, 볼테스, 반조, 다이사부, 칸데라, 에베림

**속해도** 캠프의 그리자를 물리치면 속해도 상승

반조는 마크로스가 항방함명인 이후, 지구군은 네오 지온과 티탄즈의 동맹이 붕괴... 서로 교전상태에 있으며, 우주에서는 네오지온과 에어로기아(가), 지구에서는 티탄즈와 바이스론 둘군이 교전중이라고 한다. 한 편 각편에서는 엄청난 슈뢰모터로 로트(다이브3)이 들어오자 그것을 구경하며 좋아하는 2



사람(류세이와 노리코)--- 과 어떻게 각인할지 고민하고 있는 1 사람(아스토나지)의 화가 잊 갈리고 있었다. 그리고 반조는 엑세리온에서 다이브3 급의 거대 로트, 건버스터가 만들어지고 있다고 전해준다. 그리고 브리핑룸에서는 롬드벨을 3개로 나눠서 각기 행동을 해야겠다고 한다.



- 유닛조각: 적의 진영 - 1. 8턴까지 기지를 방어하는 것 2. 적의 진영로 버림
- 핵에조건: 마크로스의 경우 - 1. 격유닛의 기지에 점입 2. 모함의 경우 3. 마크로스의 경우로 버림

**행동유닛** ●이군 승자: 마크로스(글로벌), 다른 진함 선택 후 15기 추가 승리 가능  
●적 유닛: 그리자(캡틴), 누자틀 가×6, 리드×11  
●이군 증원: 적의 증원과 함께 E지점에서 다이브3(인조) 등장  
●적 증원: 적의 수가 일정이후로 줄어들면 A, B, C 지점에서 공중포트×5, 리드×5, 누자틀 가×5 등장, 6턴 때 D지점에서 게이틀 마크모리, 그리자×3, 리드×3 등장

**입수 여의점**  
인행어 인행 6턴 개 나오는 적의 앞근로 령격도 연타를 물리치면 획득  
조방 여의 점근의 그리자를 물리치면 획득

**신유닛**  
픽업 및 유닛  
이런반조 다이브3

**유닛 활용 Tips**

**다이브3**  
드디어 나왔다. 한 때 독보적 최강의 자처시 군량미만 무력의 슈퍼로봇. 이번에도 역시 매우 강력한 모습으로 등장한다. 팔실기인 선어택은 물론 운동성 장강 HP 변조의 격투능력 뛰어난 바랄 것 없이 강력하다. 새로 추가된 무기인 타이탄 지베린은 기본무기가 요모로 계조를 많이 해두도록 하자. 그리고 EN과 장강을 조금 게조하여 준다.

- 선택권 ●윈호스×임 → 42-A(무적)의 생인로
- 그랑가인임 → 42-A(무적)의 고스트로
- 고리산임 → 42-C(무적)의 기구는 기구입니다.로

42-A 제42화 컴퓨터 고스트

무사히 달에 도착한 그랑가만 일행. 휴레버인 1호기가 폭주시키고 일어났던 테크노러를 기지에 왔다. 이곳은 사고 이후 야나하임 일렉트론스가 매우 해 걸로오는 모빌슈츠의 개발과 테스트를 하고 있다고 하지만 사실 이곳은 리가 일리타이의 본거지로, 이곳에서 일하고 있는 미리는 마젯의 옷소를 미겔 주임이라는 사람에게로 데려간다. 미겔 알려, 그녀는 바로 옷소의 어머니였다. 끝에도 그리전(가) 어머니와 만난 옷소, 지금까지의 일을 이야기하며, 지금까지 후련히 살아남을 수 있었다고 하는 옷소에게 어머니는 그것은 재능이라고 한다.

클로니 제임용의 우인병기 '머그', 쥘피트리안의 지구군인 직전일지도 모르는 듯, 유모에게 그것에 대한 조사명령이 내려지고 있다. 그래서 유모는 루-12로 거점을 옮긴 OZ로 신경성인이라 따로 행동하겠다고 한다. 그리고 트로와는 '머그'가 클로니용의 병기라는 것이 마음에 걸리는 듯, 그것을 조

사하겠다고 한다. 하이로는 자신의 원래 목표였던 OZ가 지금까지 걸로오 크게 움직이지 않았던 것이 이상하여 OZ를 조사하겠다고 한다. 카토르는 쥘피트리안에 대해 조사하기로 하여 각자의 길로 나아간다.  
조사를 위해 떠나려는 하이로는 시라의 시라를 마주친다. 순간 하이로는 시라에게서 리라나의 모습을 보는데... 시라는 그들의 중요한 임무를 이해하며, 임무가 끝난면 반드시 돌아와 달라는 약속을 해 달라고 한다. 하이로는 약속은 할 수 없지만 그 말만은 기억해 두겠다고 따른다.  
간담 사적3호기 스테이먼이라고 부르는 이것은 알드메이츠 오카스와 합체해 모일어이 이상의 크기로 변하는 것으로, 스테이먼은 카스의 코어물리적으로 할 수 있는 것이다. 합체를 한 상태의 코드네임은 엔드르비움이라고 한다. 쥘피터 고스트, 최근 월면도시에 파진 수문으로, 정체불명의 전함도 모빌슈츠같은 모습이 보인다고 하는데 레이(반용도 없고 실재로 조사를 해도 아무 것도 발견할 수 없다고 한다. 그것을 확인하기 위해 그랑가만 일행은 조사를 시작한다.

**공격** 그날 5턴까지 버티면 클리어로, 적들의 숫자가 많지 않으므로 쉽게 클리어 가능. 속연도를 위해 적들을 모두 격추하려면, 건담W계의 기체를 전부 사용할 수 없다는 점 때문에, 아군의 수가 적다는 문제가 있다. 적들을 모두 격추하려면 미리 F91과 사이버스터 등의 강한 유닛에게 좋은 강화파츠를 붙여주자. 만약 주인공이 리얼이었고 집중이 있다면 이드라스터어들의 미끼로 사용하면 좋다. 집중을 사용한 후 이크, 크로노를, 피피니엔의 사이에 이동하면 OK. 또한 V2건담이나 F91에 고성능 레이드를 장착하면 이드라스터어의 공격범위 밖에서 공격할 수 있는 것도 적극 활용하자.



▲ "저런 여자? 뭐가 좋다?"라는 말이 저절로 나오지 않는가

자, 이드라스터어는 전함치고는 운동성이 높지만 결국 사이즈가 크기 때문에, 집중만 사용하면 거의 모든 공격을 피할 수 있는데, 그래도 만약을 대비해 하이드라크를 꼭 준비(강)하자. 그리고 커터자사는 실득할 수 없으므로 무시하고 그냥 격추하자 (대부분의 사람들이 싫어하는 캐릭터인데... 실득을 시도할 사람이 있을까).

**속연도** 5년째 적의 한여적들이 모두 퇴각한다. 그 전에 크로노를을 격추하면 +1, F91이나 사이버스터, 마징가의 무기를 미리 개조해 두면 쉽게 해낼 수 있다. F91, 사이버스터, V내시건담, V2아일랜드건담, 주인공의 기체(휴캐비인 or 그룬카스트) 등을 잘 활용하자. 발사치니은은 기력을 올릴 수단이 없기 때문에 이곳에서는 큰 도움이 되지 못한다.



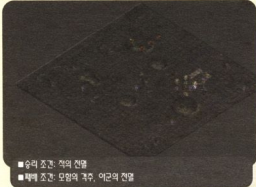
▲ 슈퍼타이 고스트의 정체

지구화된 작전을 막아내긴 했지만 적들은 언제 다시올지 모르는 상태이다. 한편, 능력자에 따르면 프론티어사이드의 콜로니가 차례로 통신불능이 되고 있다고 하며, 그곳에 크로스본 병대가 콜로니 제압을 빌기(버그)를 사용하고 있다는 정보도 들어와 있다고 한다. 리가 밀리타리의 부대가 있지만 소식이 끊겼다는데...



**V2 아섬트건담**

아섬트 피스를 장착해 장공과 HP가 약간 올랐다. 또한 무기가 추가되어 예전엔 MAP명가 외엔 쓸모 없었으나 주무기로도 사용할 수 있을 정도로 강화되었다. 무기는 매가 범격이론을 위해는 그다지 쓸 것이 없지만, 이 매가 범격이론이 V2건담 최고의 무기. V2건담을 쓰실시엔 이것을 최대로 개조하자. 그 외에는 MAP병기만 믿고냥게를 개조. 기체의 개조는 역시 운동성 위주로 하고, EN도 약간 올려놓자.



- 승의 조경: 적의 진영
- 핵의 조경: 모함의 격추, 아군의 진영

**특별주요** ● **아군 출격:** 그랑기름(사리), 건담 스테이민(건무), V2아섬트건담(원소), 주인공 외 6기  
● **적 유닛:** 이드라스터어×3(크로노를, 이크, 피피니엔), 게도라후(카제지노), 조로이트×3, 조로이트×3, 이드라스터어×1

**■입수 여의점**

백어오센서	격투장사의 속도리우를 격추
고성능 캐리어	피피니엔의 이드라스터어를 격추
아포지모터	이크의 이드라스터어를 격추
대 범격당	크로노를의 이드라스터어를 격추
미노프스척 드라이버	클라에서 속연도격 높일때 입수

**■신유닛**

-	건담 사역3오기
-	V2건담용 아섬트 피스



**유닛 활용 Tips**

**건담 사역3오기**

우주에서 전기를 발휘하는 이 기체는 크기에 비해 이렇다할 강력한 공격은 없지만, 결코 떨어지는 기체는 아니다. 핵기범포와 함계 EN을 개조하고, 대형 범사발도 약간 강화해 두는 것이 좋다. F91의 페스바와 비슷하면서도 기체가 필요 없고 EN을 쉽게 사용하는 매가범포를 개조해도, 다음으로는 근접전용의 대형범사발이나 범리버를 개조하자. 기체가 우주용이지만 워낙 비추키는 우주대용이 B이므로 그다지 사용하지 않아도 된다. 기체의 개조는 역시 EN을 중점적으로 개조, 그 다음으로는 장공이나 HP를 강화해 높은 HP를 활용하자.

43-A '우주에 피는 요화'로

**제 42화 엑시즈에서의 사자(使者)**

엑시즈로 향하는 린호스Jr.은 에우고의 전함인 라 카이암과 합류한다. 현엔은 솔로로 이어 어 바오아 우까지도 네오지온에게 빼앗기 연방정규군은 괴멸상태이지만 그들이 태세를 정비하고 있는 사이 에우고도 전력을 모을 수 있었다고 한다. 그리고 라 카이암과 신형기들을 준다.

린호스Jr.도 라 카이암으로 바뀌고, 신형기들도 많이 들어온다. 리얼계 18화 「제타의 고동」에서 화를 출격시키지 않았던 Z건담의 강화버전이라고 할 수 있는 ZII가 들어오고, 속연도와는 관계 없이 Z건담이 들어온다. 그리고 그 Z건담의 피살량이 될 아무로는 개발 관계자(인)인 젠과 만나는데, 여기에서 예전의 약속을 기억하고 있다(チェンとの約束を覚えている). 운 선택하면 젠은 기뻐하며 중요한 말을 잊고 있었다고 한다. 바로 달에서 Z건담의 추가개발이 개발되고 있다는 것으로 후에 Z건담MS를 알게 된다. 이것은 매우 좋은 기체이므로 여기에서는 기억하고 있다고 대답하자.

라 카이암의 진로에 초거대함이 나타난다. 그것은 목성신단의 주피터로쓰스 형태로 볼 때 그들도 엑시즈에 향하고 있는 듯하다. 그들은 무슨 목적을 갖고 있는 것일까...

**■입수 여의점**

백어오센서	사리의 핵사발를 격추
조병 여어	브로모의 도괴리우를 격추
프로젝트드 탱크S	루팩의 도괴리우를 격추

**■신유닛**

작업당	유닛	작업당	유닛
-	Z건담	-	플레이머야체
-	ZII	계스	-

**전력**

4턴 째에 하만의 네오지온군이 등장하면 자동으로 종료되므로, 할 수 있는 대로 많은 적들을 없애지, 시로코의 쥬피토리스는 HP가 매우 높으므로 숙련도를 노리는 것이 아니라면 신경쓰지 않는 것이 좋다. 이제부터 아무로는 2건담에 탑승하는데, 이곳은 그것의 테스트를 하는 정도로 생각하자.

**속도**

시로코의 쥬피토리스를 격추한다면 +1, HP가 50000이 넘으므로 격추하는 것은 거의 불가능에 가깝다. 그래도 완전한 불가능은 아니므로 시도에 보자-. 초기워치와 무스터 등의 이동력을 올려주는 갑파츠를 이용해 최대한 빨리 이동해야 할 것이다.

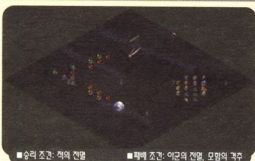


▲신동(?) 선택

또한 4턴 째에 네오지온의 하만이 나타나 심자회담을 요구하는데, 여기에서 하만의 요구를 받아들이지 않고 쥬피토리스와의 전투를 계속한다면(ジュピトリスとの戦闘を續ける) 숙련도가 5씩이나 떨어진다. 예복 올려놓는 것을 떨어뜨리지 않도록 하자(낯을 떨어뜨리는 관계없지만).

하만의 교섭 요구를 받아들인 라 카이람, 교섭은 크와트로가 담당하기로 한다. 크와트로의 키미유, 줘도, 아키라, 에마를 데리고 가겠다고 하는데, 레코야는 자신도 데리가 달라고 한다. 루세이와 주인공은 안좋은 예감이 들지만 할 수 없다고 하고, 이 대화를 엿듣는 비차와 문도는 자신들도 가보겠다고 입장을 시도한다.

회담을 하는 하만, 시로코, 크와트로는 모두 이상인 픽시(라)는 같은 목적이 있으므로 서로 협력하기로 한다. 하지만 하만은 네오지온에게 모든 병력을 집중시키려고 하는데, 말하자면 평화회담이 아닌 항복조건인 것이다. 하지만 시로코는 받아들일 수 없으며 오히려 하만에게 쥬피토리스에 항복하라고 한다. 하만은 이곳이 자신들의 본거지라고 하지만 시로코는 그 말을 무시한 채 '사라진다'. 이상인의 기술로 공간이동을 하는 것이라고 한다. 시로코는 대기하고 있던 줘도들의 앞에 나타나는데 예마는 그를 총으로 쏜다. 하지만 레코야의 방해로 빗나가고... 레코야는 시로코가 자신을 필요하고 있다는 것을 따라 가버린다. 그리고 남아 있는 크와트로와 줘도들은 포로가 되어 엑시즈로 보내진다.



■승리 조건: 적의 전멸    ■패배 조건: 이군의 전멸, 모함의 격추

**항상 유의**

- 이군 승격:** 라 카이람(브리안), 불어머혁신(크와트로), 2건담(아무로), 2건담 또는 Z1(피리우), 슈퍼건담(애미, 가오), 외 12기
- 적 유닛:** 쥬피토리스(시로코), 멧사라(사라), 도고라×2(브로호, 무페), 콘티오×2(간담), 고즈, 케도라후×4, 조로앗트×6

**유닛활용TIPS**



**2)의 견딜**

지금까지 로부터전을 해왔던 사람이라면 누구나 최고의 기체라고 입을 모으는 경도 그것이다. 이번에는 슈퍼로봇들이 강해져서 리얼로봇들이 그다지 활약할 기회가 없다. 하지만 판별은 여전히 강이며 공격범위가 넓다는 장점이 있다. 나중에 HWS정착영이 되면 최강 유닛중 하나로 꼽힌다. 개조는 편편물 위주로, 그 외에는 역시 운동성을 올려주자.

**Z1**

2건담에서 발전된 형태로, 공격력은 약간 낮아졌지만 무기 EN소모가 아닌 전탄소모이기 때문에, 개조를 하지 않는 플레이라면 이점이 더 사용이 좋다. 15발이나 되는 탄수가 강점으로, 사실 그 외에는 그다지 좋은 점을 찾지 못했다. 생긴 것도 그렇고... 하지만 좋은 점을 찾지 못해서 해서 좋지 않은 기체는 아니므로 모험스즈계의 파일럿들을 많이 사용한다면 꼭 이용해도 될 것이다. 개조를 할 때에는 먼저 무기를 따워라. 그 후에는 운동성을 올리자. 2건담과 달리 EN을 개조할 필요는 전혀 없다.



**불어머혁신**

여전히 MAP병기와 메가임자포가 모두 EN을 사용이기 때문에 둘 중 하나만 사용할 수밖에 없다는 단점이 있지만, 후반에 사용되는 모험스즈 중 이동 후 무기타 공격을 사용할 수 있다는 것은 큰 장점이다. 그 외에도 격투 무기이긴 하지만 아무로도 소모되지 않으면서 상당히 강력한 무기가 추가되었다는 점도 좋다.



43 B / 불파 엑시즈외로

**42-C 제 42화 아버지 지구는 가깝습니다**

에어로게이터들은 미지의 생물(우주괴수인 듯)에 대한 이야기를 하고 있다. 그리고 켄트라리군과 엘트린리군의 행태에 대해서도 논하고, 마지막 인간의 문화에 대한 해답을 얻기 위하여 마르소스를 조사해보기로 한다. 그리고 그들 또한 힘을 나눠서 각자의 맡은 바를 조사하기로 하는데... 지구쪽은 하이셀과 일그램이 가게되었다. 예레의 고라온 부대가 극동지구로 향하는 도중, 그들의 근처로 보이진관선이 하나 접근한다.

**항상 유의**

- 이군 승격:** 고라온(예레), 볼테스V(켄지아), 캄버르V(요마), 그외 14기 추가 승격 가능
- 적 유닛:** 도쿠가가×3, 강력 나미즈고×3, 사이론, 다이몬, 스텝크(간담), 스텝크(하이노)
- 적 함선:** 4턴 째 4지점에서 가브무스×3, 바이저기×3, 그레이튼(기부다), 스텝크(조주)



■승리조건: 적의 전멸    ■패배조건: 1. 모함의 격추 2. 이군의 전멸

**공백** 전투가 시작하기 전 캔디치 형제의 아버지인 캔타로가 스텝 크에서 잠시 빠져나와서 앞으로 싸울 적에 대해 잠시 이야기해준다. 그리고 이야기를 마치기가 무섭게 하이넬 등장! 등장, 다시 캔타로의 보아잔 원반을 회수해간다. 그리고 보아잔의 군대는 캄멜의 군대가 등장하면 퇴각하므로 퇴각하기 전에 재빨리 잡아두도록 하자.



▲본격적으로 싸웠다고 하는 건 어떤 사람 두고 아는 말



▲전국 피뎀선수 연합회(가짓말)

■입수 여역	진루와 스텝크를 몰리자면 획득
미노프스계 크레프트	자루와 스텝크를 몰리자면 획득
데일드발생장치	하이넬의 스텝크를 몰리자면 획득
고성능조종기	기루타의 그레이드를 몰리자면 획득

아버지를 바로 앞에서 봤는데 놓쳐버린 슬픔에 울을 떠는 캔디치 형제들. 그런 형제들을 잇페이와 다이사쿠가 위로해준다(잇페이의 경우 약간 거친 방법)으로, 그리고 한 쪽에서는 코우스케는 캔타로가 말한 초전자 가동모에 대하여 설명을 하고 있다. 브릿지에서는 에레가 시라에게서 온 정보에 대해 이야기하고 있는데, 그 정보인즉 쥬피트리언이 콜로니에 무차별공격을 개시했다고 하는 것이다. 료하는 그 말을 듣고 흥분해서 자신들도 쥬피트리언과 싸우자고 하는데, 에레는 지구의 문제도 엄청나다며 예정대로 지구로 내려가겠다고 한다.

43-C '잠지한 어둠의 인연서로'

43-A 제 43화 우주에 피는 요화

코스모 바빌로니아, 코스모스 병기대가 건설중인 선택받은 인류인이 언원히 살아기 위한 시스템. 세실리는 철가면이 된 카렛조 로나에게 그것이 코스모스 병기대의 코스모 퀴퀴주의와는 다른 것인가 물어보지만 철가면은 대답하지 않는다.

코스모스 병기대는 네오지온에 비하면 선택이 매우 작다. 그들이 네오지온과 싸우는 것은 매우 힘든 일. 하지만 철가면은 그런 것은 걱정할 필요가 없다고 하는데. 그 자신감은 버그라는 것 때문일까 아니면 라프레스시아 프로젝트 일까. 또는 쥬피트리언의 선택을 믿는 것일까.

버그를 사용해 프론티어의 300만 인구가 3일만에 몰살당할 것이라고 한다. 그리고 프론티어팀 제압작전이 종료되면 버그를 지구와 달에 감시시킨다고 하는데... 과연 버그란 무엇일까요?

**공백** 시복들을 선택시키지 않았을 때의 아군의 초기워치는 지형효과를 받는 곳으로, 이곳에서 기다렸다가 다가오는 적들을 격추하자. 공격력 3000 정도의 무기라던 적을 일격에 격추하는 것이 가능하므로 각각 무기를 약간씩 개조해 두는 것이 좋다. 세실리는 사복으로 선택할 수 있는데, 격추하거나 남겨둔 채 클리어해도 아군이 되며, 선택하면 비가나 가나를 얻을 수 있다.



▲이것이 배그였던 것이다(생각보다 별 거 아니었군)

이곳에서는 라프레스시아만 격추하면 클리어할 수 있지만, 라프레스시아는 매우 강력하다. 등장할 때까지 최대한 많은 적을 앞에서 카렛조의 기력이 올라가지 않도록 하고(동장 후 적을 격추할 때마다 기력이 1씩 오므로), 카렛조에게는 자력이 있으므로 열혈을 사용해 마지막에 한 번에 많은 데미지를 입혀 격추해야 한다.

**속행도** 전투 전, 그림자관에서 코스모스 병기대의 부대를 발견했다고 한다. 그들은 프론티어로 이동중인데, 속도가 빠른 기체를 먼저 보내는 기어, 전력을 동시에 그림자관에 맞춰서 걸 것인가를 결정해야 한다. 선택 부대를 보낸다(シブツク達を先先行させる)를 선택하면 속연도가 1 오르지만, 그림자관과 그 외의 기체는 사용할 수 없다. 보내지 않는다(シブツク達を先先行させない)를 선택하면 처음부터 그림자관과 그 외의 기체가 출격할 수 있게 되며, 드렐이 콜로니에 들어가지 않는다.



▲인제나 끝지 어떤 속도도 선택



- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 모함의 경우, 주인공 또는 사복의 경우 (사복들을 선택시켰을 때)
- 패배 조건: 어전 당 누군가의 경우

**등장요소**

■아군 출격: 그림자관(시라), 건담F91(시복), 건담 시작3호기(근우), V2아실트건담(토스), 시아버스터(미사키), 주인공 외 6기
■적 유닛: 세실리(비가나 기어), 자비네(에버그 기로스), 엘리트병사×10(에버그 기로스×6, 베르가 기로스×4), 드렐(에버그 다라스), 엘리트병사×5(에버그 기로스)
■적 중립: 3번 체 A지점에서 카렛조(라프레스시아)

사복들을 선택하면 드렐은 나오지 않으며, 카렛조가 2번 체에 등장하고, 고트브룬건담(주해01)가 3번 체에 원공으로 등장한다.

■입수 여역

레이크오션	자비네의 메크기 기로스를 경우
어포지모터	드렐의 메크기 다라스를 경우
미노프스계 크레프트	철가면의 러프레스시아를 경우

■선물

폭발력	유닛
세실리	백기 기어
-	건담F90V

사복들을 선택시키지 않았을 때, 세실리를 선택하지 않고 클리어하면 건담 F90V를 얻는다. 선택하지 않아야 하므로 비가나 가나를 얻을 수 없는데, 건담의 성능이 훨씬 좋다.

리가 밀리타리아에서 들어온 정보에 의하면 정체불명의 모빌슈츠가 사이드0에 나타나 콜로니를 공격하고 있다는데... 그 기체는 건담인 것 같다고 한다. 정체불명의 건담이란 히어로들이 아닐까? 하지만 그들이 콜로니에 공격을 한다는 것은...

44-A '제로라고 불리우는 건담'으로

43-B

제 43화 플라 엑시즈와

크로프트가 타고있는 그와단은 엑시즈로 발전. 갑자기 열과 노가 그곳에는 비자와 온도, 라나가 있다며 그와단을 찾아 가달라고 한다. 그리고 아우로와 프라이드도 그들을 내려줄 수는 없으며 그들을 쫓기로 한다.

한편 엑시즈에서 안질이 되어있는 주도는, 그들을 어디론가 데려가려는 그레에게 주도는 배가 아프다며 그레임을 속이고 빠져나온다. 반드시 구하려 오겠다고... 그리고 마네페와 만난 일행은 마네페에게서 자비가를 물아낼 때가 왔다는 이야기를 듣는다. 마네페는 자비가가 아니었다고...

혼자 도망쳐나온 주도는 거리에서 열피 풀이라는 소녀를 만난다. 풀은 같이 놀자면서 놀아주지 않고 어디선가 만나지 않았느냐고 한다. 주도는 사이트!, 풀은 엑시즈인데 그럴 리가..., 그녀는 사이 그레이의 추격부대가 찾아오고... 풀은 우주로 가고싶다는 주도에게 모빌슈츠 쪽에 안내한다. 나중에 같이 놀자는 조건으로...

라 카이텀에서는 크로프트들을 구하기 위해 양동작전을 실행한다. SRX팀 등이 적들과 싸우는 사이에 아우로와 스텔스대, 주인공, 크리스가 엑시즈에 잠입하는 것이다.

■ 등장요소

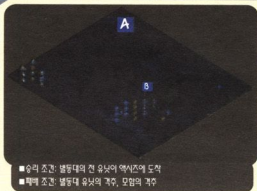
적의 수가 매우 많은데, 처음부터 무작정 돌진해온다. 그리고 이군은 주력들이 빠져나가 있어 SRX팀과 B급 파워미터(루, 화 등) Z 건담 정도로 적들을 상대해야 한다. 그래도 가자D와 조사는 전혀 주의할 필요가 없으므로 그들을 없애며 기력을 올려 나머지 적들을 상대하자. 2 번째 등장하는 모든 유닛이 엑시즈 위에 도착하면 클리어로, 적을 전멸시키기 위해서는 그들도 전투에 가담하는 것이 좋다. 엑시즈 위에 도착하는 대로 사라져버리므로 주력부대를 상륙시 없애버리지 않도록. 또한 3

번째 등장하는 풀은 적의 턴에 적이 되는데, 주도로 선택할 수 있다.



▲자기가 물러 아니라고 그냥 뒤흔던...

▲여기서 사이전용의 지크



- 승리 조건: 발동대의 신 유닛이 엑시즈에 도착
- 패배 조건: 발동대 유닛의 격추, 모함의 격추

■ 정보

●이군 출격: 라 카이텀(브라이트) 외 9기

- 적 유닛: 바우(그레임), 헬머 헬머(리리노), 드라이센(오우규스트), 드라이센×3, 조사×4, 가자D×6, 엔드×1, 드라이센×3, 조사×2, 가자D×2
- 이군 출동: 2번 패 C지점에서 >건담(아우로), 건담NT-1(크리스), VF-1S(드카), VF-1A(츄이푸), VF-1A(텍스), VF-1A(카자D), 주인공, 3번째 패 B지점에서 큐베락(마크-II) (제), 드렘블로 또는 사이렌을 지크(주도)
- 적 중력: 발동대가 엑시즈에 접근하면 엑시즈 위에서 지크D(라넬), 드라이센(아리나스), R 자자(카라), 가부스×2, 조사×2, 가부스×2, 조사×2

■ 필수 역할

프로젝트 탱크	이리야와 헬머 헬머, 캐릭터 R 자정을 격추
어포지모터	그레임의 바우를 격추
아이브로드 어머	리칸의 지크D 격추

■ 신유닛

작업량	유닛
필	큐베락(마크-II)
-	사이렌을 지크 또는 드렘블로

■ 속단

모든 적을 격추하면 +1, 그렇게 어려운 것은 아니지만 강한 유닛이 많지 않으므로, 발동대도 전투에 참가하는 것이 좋다.

44-B '리라의 피로'

43-C

제 43화 정지한 어둠 속에서

극동지부는 바이스론델의 군대에게 많은 공격을 받고 있었다. 그러한 전황을 조금이라도 유리하게 끌어가기 위하여 볼테스V와 캄버트라V의 무장강화를 받으러 잠시 가지로 돌아갔으며, 예하 또한 네르프로 무장을 강화해 갔다. 그리고 주인공은 로버트박사에게 부주인공을 찾고 싶다는 의사를 명백히 밝힌다. 한 편 네르프에서는 반조와 겐도가 간만에 만나 이야기를 하고 있지만, 역시 언제까지든 겐도는 자שה한 것을 숨기고, 반조를 잃고자 한다. 시간이 조금 흐른 후, 네르프 내부는 누군가가 네르프로 오는 전원을 끊어버려, 완벽한 어둠 속에 갇히게 된다.

■ 필수 역할

프로젝트 탱크S	토도의 바이렉스를 물리치면 획득
----------	-------------------

■ 신유닛

작업량	유닛
태크어	그레이트 대장기
겐	비너스A

■ 등장요소

- 이군 출격: 고라온(헤레), 빌바인(소우), 단바인(마네페), 추가 로 8기 출격 가능
- 적 유닛: 제9사도(마르티얼(마르티얼))
- 이군 출동: 4번 B지점에서 그레이트 대장기(태크0), 비너스A(제), 5번



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

- 패 C지점에서 에바초호기(신지), 에바이호기(아스카), 에바영호기(레오) 등장
- 적의 유닛: 사도들 물리치거나 3번이 되면 A지점에서 레프라칸×3, 바스틀×4, 드렘블로×2, 라이브(포도), 비아레스(현)



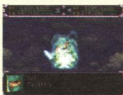
**공격** 단쿠기의 단공공격을 어느 정도 개조해 두었다면 단쿠기로 사도에게 접근시킨 후, 일찍 걸고 한방 날리면 쉽게 처리할 수 있다. 그 후 등장하는 오라베틀러들은 빨리 없애지 않으면 굉장히 귀찮으므로 필증을 이용해서 한번에 한 대 없애도록 하자.



▲여전히 속삭속대. 필증을 만난 사람은 애매할 것이다.



▲오라베틀러 주재에 차 장갑의 수치는 웬나!



▲기 오기



▲네르프에서 발견! 아담고지



**유닛 활용 Tips**

**그레이트 마장기**

이름도 그대로 대단이 그레이트이다. 장갑도 상당히 대장기답게 마장기과도 있다. 태츠야의 격투능력에 코우지보다 살리긴 하지만 그레도 마장기계열답게 무시무시한 썸 무기도 상당히 강력하니 위장에 맞게 키워줄 수 있다. 장영민 장갑을 중심으로 무기를 개조해주도록 하자.

**속연도**

마트리업을 2번만에 물리치면 속연도+1

혼란한 틈을 타 네르프 지하의 섀도우 도그마에 침입한 키지. 제 1 사도 아담을 보게된다(사실은 제 2 사도 리리스). 그리고 전도는 액션블리우를 다시 몬드벨에 해속시키기로 결정한다. 그리고 곧 네르프로 에버3호가 온다고 한다.

44 C '붉은 머리'의 여자.로

**44-A 제 44화 제로라고 불리는 건담**

버그는 위-기의 자원재공위성을 습격한 이후 확인되지 않고 있다. 그리고 버그가 나타나지 않으면 등장한 것이 바로 건담. 원강담과 달았다고 하는 그 건담의 공격력은 엄청나다. 이미 몇 개의 콜로나기 습격 받았다고 한다.

트레이즈의 집무실을 방문한(간) 하이로와 트로와는 트레이즈가 자신들을 오도록 하기 위해 일부러 방비를 허술하게 했다고 한다. 트레이즈는 그들이 자신에게 여러 가지 뭉고살은 것이 있을 것이라고 하는데... 예를 들면 건담의 이야기나... 한편, 루-42에 잠입한 듀오는 원가 대관한 것을 보는데... 듀오는 콜로나를 위해 싸우는 할대에게 발각된다. 듀오는 언제부터 콜로나가 전쟁을 하는 조직이 되었나...에 할대를 설득하고... O2에 관여하는 것은 좋지 않다고 충고하여 사라진다.

루-42에 도착한 그림자건은 루-42와의 통신을 준비하지만, 루-42 안에서는 대규모의 모방수초 부대가 출격한다. 시라는 교섭의 희망을 버리지 않고, 명령이 있을 때까지 전투행위를 금지한다.



■수력 조건: 적의 진멸 ■차폐 조건: 모방의 격추, 어군외 진멸

**공격** 트레이즈는 시라에게 '자구권의 행위에 필요한 것은 힘이 아니라 사람들을 이끄는 존재이다'라는 말을 하여 교섭을 거부한다. 그리고 O2는 쥘피트리안에 협력한다고 하는데... 그리고 그런 시라의 뜻에 찬성했다고 하는 하이로와 트로와, 취할 수 있는 길은 두 가지. O2를 쓰러트리

는 것과, O2에게 항복하는 것. 자구권에 무차별 공격을 가하는 쥘피트리안에는 협력할 수 없다. 결국 싸울 수밖에 없는 것이다. 적의 병사들은 수가 많지도 크게 문제될 것은 없다. 토리스의 무기는 빌게 열이기 때문에, 빌드가 있는 V2건담이나 건담 사적3호기를 앞세워 공격하면 쉽게 이길 수 있고, 리오들은 HP가 낮기 때문에 공격력이 약 2500정도 되는 무기라면 일격에 격추할 수 있다. 사이버스타나 발사오(캐)의 MAP병



▲술에 취한 것...은 아나데

기를 끝까지 개조했다면 한 번에 모든 적을 없애는 것도 가능. 하이로와 트로와는 격추해도 관계없지만, 매우 강하므로 그냥 비두는 편이 낫다(특히 하이로는 자력까지 있다. 키도르는 주인공으로 설득할 수 있으며, 그가 격추되거나 그를 설득하면 적들이 남아있어도 종료피로도가 최대한 많은 적을 없애자.

■신용넷	
■신용넷	유닛
■신용넷	
■신용넷	

**행동요약**

■아군 출격: 그림자건(시라), 주인공 외 14기

- 적 유닛: 메르쿠리우스(하이로), 바이메이트(트로와), 토리스×10, 리오×10
- 적 중립: 2번 폭 A 지점에서 원강담제로(키로브)

**속연도**

키도르를 주인공으로 설득하면 +1, 주인공이 격추되어버리면 속연도를 올릴 수 없으므로 주의하자. 키도르를 격추하면 -2가 된다. 어느 것 같은 결과는 마찬가지로 속연도를 낮게 유지하고 싶다면 격추해도 좋다. 만약 키도르를 설득하지 않고 격추하지도 않는다면 트로와의 이변으로 트로와가 격추되어 자동으로 종료한다. 그리고 이 경우에는 속연도의 변화가 없다.

히로로는 귀환했지만 트로와는 행방불명. 그들이 타던 건담은 몬드벨의 손에 들어가지도록 해놓았는데... 트레이즈는 무슨 생각을 하는 것일까. 그는 히로로를 불러 제로시스템을 탑재한 에피온을 주어, 섹크킹덤의 리라나를 데려오라고 한다.

자신이 저지른 죄는 용서받을 수 없다는 키도르. 그에게 시라는 자-441 일은 후회해도 소용없다고 중요한 것은 지금부터 자신이 어떻게 하는가 라는 것이라고 한다. 그리고 그런 죄를 지은 키도르를 친구로서 생각해주는 몬드벨의 대원들...

원강담제로는 모든 건담의 원형이 된 기체로, 사이코유 이상의 성능을 가진 메인 인터페이스인 제로시스템이 탑재되어 있다. 전투상황을 예측해 기체의 승리를 최우선으로 해 미래의 상황을 파악짓의 뇌에 직접 입력하며, 파악력이 그 한계를 넘어도 시스템은 멈추지 않는다고 한다. 적이라고 인식한 모든 적을 파괴해, 승리를 강요하는 시스템이다.

45-A '강철'의 적지정.로

역시르로 귀환한 주도는 리나가 역시르에 있다는 말을 듣고 역시르로 간다. 풀은 주도가 리나를 소중히 여기는 것을 보고 자신만의 주도가 아니라고 하며, 자신도 가서 주도를 돕겠다고 한다.

하만은 크와트르에게 그의 본심을 물어 다시 지운에 오라고 한다. 크와트로는 지금 중요한 것은 이상인들과의 싸움에서 살아남는 것이라고 하지만, 하만은 지운에 와서 살아남으면 된다고 한다. 이때 마슈가 폰드벨이 잠입했다고 알리고, 하만은 자신이 직접 출격하겠다고 한다. 그리고 하만이 나가자 리나가 들어와 크와트로를 탈출시키기 위한 준비를 해놓았으며 사자를 쫓는다. 그리고 네오지운은 기엔과 하만에 의해 2개로 나뉘어져 있으며 자신은 기엔에 의해 하만을 감시하는 것이라고 한다. 한편, 카이윙들은 무사히 탈출(이라고 할 수도 없는데...)해 비자와 문도, 리나와 만난다. 그리고 적의 습격을 알리는 경보. 이곳의 적인역 역시 폰드벨?

#### 공격

아군 유닛 중 하나만 격추되어도 게임오버. 발키리들은 공중에서 있고 마우르와 주인공은 적의 공격을 충분히 견디므로 관계가 없지만, 문제는 크리스의 NT-1. 집중공격을 받으면 격추될 위험이 매우 크므로 그냥 바나를 선택한 후에 바로 탈출하자. 크리스가 출구에 갈 때쯤 되면 다른 유닛이 도시부분에 들어가길 바란다.

누군가가 도시부분에 들어가면 크와트로의 사자가 나타나서 이야기가 리나를 인질로 잡고 크와트로를 내리라고 한다. 이때 풀이 나타나 이야기를 격추해버려, 리나는 폭발에 휩쓸린다-. 그리고 이리라는 라이언을 부르며, 라이언은 그 부름에 응해 이곳에 나타난다(그렇거면 처음부터 부르지).

탈출이 목적이므로 하만과 마슈가 등과는 싸울 필요가 없지만, 하만은 하로를 주으로 격파하는 것이 좋다. 물론 엄청난 능력에 HP회복, 거기에 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴장한다는 난점이 있지만, 아몸에서 얻을 수 있는 발키리들의 혼을 이용하여 불가능할 것은 아니다. 혼이 없다면 이곳에서 레벨을 올려 먼저(주인공이 특수 생일이라면 전혀 문제가 없지만-), 히카루가 노력을 사용한 후, 마슈가, 슈타이너 등의 이름있는 파일럿을 격추하면, 약 레벨 40에서 혼이 나온다. 다만 혼과 집중을 사용할 SP는 남겨놓고 노력을 사용하자.

#### 숙련도

리나를 잃은 것 때문에 좌절하고 있는 주도. 여기에서 주인공이 주도를 만난다(少=少-C會)를 선택하면 풀과 함께 주도를 만나러 간다. 주도는 어떻게 하면 리나가 기뻐할 수있을지 생각해 보라는 주인공의 앞에 침을 얻어 원래대로 돌아온다. 주도를 만나려면 숙련도에 +2, 26에서 크리스와 바나가 전투를 했다면 이곳에서 크리스로 바나를 선택할 수 있다. 선택해도 아군이 되거나 기뻐하는 것은 아니지만, 숙련도가 올라간다. 또한 탈출하지 않고 적을 전멸시켜도 클리어할 수 있지만 이 경우에는 숙련도가 -5이므로 아무 적이나 하나를 남겨두고 탈출하자. 하만을 격추하는 것은 숙련도와는 관계가 없다.



- 승리 조건: 도시부분 점령 후, 전 유닛 멸종
- 패배 조건: 아군 유닛 중 누군개의 격추

#### 필수유닛

- 아군 출력: >건담(마우르), VF-1S(포카), VF-1A(팩스), VF-1A(히카루), 카카(자카(VF-1A)), 크리스(건담NT-1), 주인공
- 적 유닛: 큐베레이(하만), 자크II(마슈), 헬머 헬머×3(리나, 나, 칸스), 자크II(슈타이너), 자크II(비노), 드라이센×3, 조사×3
- 아군 중립: 2편 팩 ZZ건담(주도), 누군가가 도시부분에 들어가면 사자비(크와트르), 큐베레이(MK-II), 라이언(이리) 등장
- 적 중립: 크와트르의 등장과 동시에 A지점과 B지점에서 각각 드라이센×1, 가부스×2, 스즈×2 등장

#### ■ 업수 영역

역로	역만의 큐베레이를 격추
라켓이 격추	나와 헬머 격추를 격추
프로젝트인 탱크	칸스와 헬머 격추를 격추
대 병균병	맥슈맥와 자크II를 격추

#### ■ 신유닛

파일럿	유닛
-	사자비



#### 유닛참조Tips

##### 사자비

원소스Jr, 루트에서만 나오는 기체로, 로켓대진에서의 성능은 >건담에 비해 떨어지는 편. 주로 판넬을 이용하며, 백색보다 공격범위가 넓기 때문에 더 유용하게 사용할 수 있다. 일단 판넬을 중점적으로 개조하고, 기체는 운동성을 중심으로 개조하자.

갑자기 라 카이럼의 앞에 생기는 중립전. 모두는 그것에서 엄청난 프레스를 느낀다. 그리고 투세이네 그것이 하만 사자비(하만의 주먹?)라고 생각한다.

45-B '침묵의 천사가 와서'로

한 편 트레이크로드 보급문제라던가 비슷한 문제 등으로 인하여 생각으로 많은 애를 먹고 있는 듯 하다. 그리고 콰이트라와 볼레스의 정비가 끝났으며, 사모로에 연구소에서는 새로운 것더로보가 완성되었으니 컷시템을 연구소로 보내라는 소식이 온다. 그리고 예제는 빨간 머리카의 여자가 위험한 힘을 가지게 되었다는 예언을 하게 된다(누군지는 편하다).

#### 필수유닛

- 아군 출력: 주인공, 단쿠라(시노부), 다이만3(번즈), 빌버인(소우), 단바인(미벨), 추가로 8기 출력 가능
- 아군 중립: 2편 팩 A지점에서 바스틀(가리아) 등장, 4편 팩 C지점에서 불박형(아만) 등장
- 적 유닛: 바스틀×4, 레프리칸×3, 레프리칸(제벨), 레프리칸(제이), 레프리칸(아벨), 브브리(유지), 스프리건(슈트)
- 적 중립: 3편 팩 B지점에서 티탄즈 일병 등장



- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 1.적 유닛의 국동기부에 점입되는 것. 2.모양과 격추

**공략**

고라온은 움직일 수 없으므로 에바를 슬러시했다면 주의 요양, 4번 싸에 등장하는 아잔일행은 기지를 넘기라고 협박하는데 만약 넘기지 않는다면 계속 싸우게되니 돈과 경험치를 원하는 사람이라면 기지를 넘기지 않도록 하자. 역시 이번 전투도 오라베틀러가 주를 이루니 가끔적인 필증을 걸고 한



▲열철 대령과 아지피와 정발 괴역자



▲태즈라는 멋지게 생겼다



▲...사기꾼

방에 물리치도록 하자. 제발을 물리치면 하 이코 화하여 다시 달바니 주의 하이코 화하면 기척이 150으로 올라간 상태가 되므로 분신이 상당히 거슬린다. 슈피로봇의 필증 + 필살기로 되도록 빨리 보내내리도록 하자. 적을 모두 전멸시키고 나면 총을을 마치고 갓 도착한 볼테스와 콤파트라를 볼 수 있다.

- **입수 여범**
- 부스터                    유저의 브랜리를 물리치면 획득
- 바이오센서               계열의 레프라인을 물리치면 획득
- 사이코 프래임           숏트의 스프링건을 물리치면 획득
- 대명괴함                 어인의 안락버스를 물리치면 획득
- **선유닛**
- 파일렛                    유닛
- 격리라이                 백스틀

**속편도**                    티탄즈에게 기지를 넘겨준다.  
 티탄즈에게 기지를 넘겨주지 않는다.  
 '티탄즈에게 기지를 넘겨준다'를 선택해 속편도 증가, 티탄즈 회각

공작자연구소의 유미코로부터 사모토에 연구소에서 의문의 폭발이 일어났다는 소식을 듣는다. 아무래도 신형의 것파를 기동시키다가 사고가 일어난 듯... 그 의문을 풀기 위해 고라온은 사모토에 연구소로 향한다.

45-C '신인가, 악마인가...로

45-A 제45화 강습, 저지한계점

4그랑가란의 앞에 표류하고 있는 건담이 발견된다. 그 건담은 샌드록, 스페이스정로의 안에 숨겨놓았던 샌드록이 왜 이곳에 있는 것일까? 기체에 자폭 장치가 없어진 것 외엔 이상이 없다고 한다. 이때 갑자기 키스가 큰일이 났다며 모두를 부르는데, 그것은 데라즈 프리드가 소영의 페기 콜로니를 탈취했다는 것. 그들과 가장 가까운 곳에 있는 부대는 그랑가란. 남은 9사단중만 어쩔지른 그들을 저지해야한다.

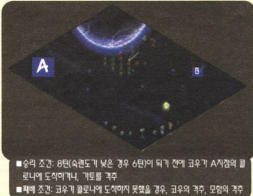
그랑가란은 페기 콜로니보다 12분 빨리 저지한계점에 도달해 추진제정착 작업을 하는 6분 이내에 콜로니에 접촉해야 한다. 그리고 콜로니의 케도변경작업을 맡는 코우, 다른 모두는 그가 무사히 콜로니에 도착할 수 있도록 돕는 것이다.

**공략**                    콜로니 주변에 적들이 많다고 해도 공격해오는 적들은 절구구와 자크를, 따라서 그다지 어렵지 않게 콜로니에 도착할 수 있다. 속편도가 높은 경우 3번 싸에 시아가 나오는데, 그녀는 지운을 배신하고 주피드 리언에 붙었다고 한다. 여기에서 데라즈가 사망하면 가토가 이용해보며, 가토의 노이에 질의 HF가 일정 이하로 줄어들면 물리어할 수 있다. 가토는 매우 강하므로 일단 다른 적을 상대하면서 기력을 올려 한 번에 높은 데미지를 입히는 것이 좋다. 할 수 있는 대로 많은 적을 격추한 후 콜로니에 들어가자(아니면 가토를 격추), 루시어들은 우페이외의 도발을 이용해 처우(문) 된다(격추하기는 쉽지만...).

**속편도**                    가토의 노이에 질을 공격해 클리어하면 +1, 가토는 매우 강하므로 사정거리 밖에서의 공격을 노리지, F91이나 V2어설트건담에게 고상 능력자이더를 장착하면 공격범위가 8만이 되어, 반격 받지 않게 된다.

콜로니를 저지하지 못한 그랑가란, 하지만 불행속에 의해 콜로니가 소멸되어 결국 콜로니가 지구에 떨어지는 것은 피할 수 없었다. 미사키는 그것이 슈우의 그림자에 의한 것이라고 생각하여 그 불행을 공격을 한 것이 지구의 예는 곳인지 묻는다. 그리고 그것이 복병에 있는 국제경찰기구 북경지부라는 것을 듣자마자 미사키는 그곳으로 가버린다. 코우지와 류세, 주인공은 그가 엄청난 방해라는 것을 걱정하는데..

극동지구의 이글 정관대라는 지구의 상태는 매우 악화되었다며 룬드벨의 모두가 극동지구에 모이기로 했다고 한다. 그리고 SRX계획을 담당하는 로버트가 주인공에게 할 일이 있다는데, 일크레와 쇼트 웨폰 등의 SRX관련자들이 지구를 배신한다는 것. 주인공은 이들과 부주인공이 있는 곳을 찾지만 그것은 로버트도 알지 못한다. 하지만 다음에 그들이 나타날 곳을 가르쳐준다. 그곳은 국제경찰기구 북경지부, SRX계획의 실험기가 그곳에 있고, 또한 슈우도 그곳에 있다고 한다. 그리고 주인공에게 복병에 와서 실험기를 받으라고 한다.



- **승리 조건:** 8번(속편도 낮을 경우 6번)이 되기 전에 코우가 A지점의 콜로니에 도착하거나, 계도를 격추
- **패배 조건:** 코우가 콜로니에 도착하지 못했을 경우, 코우의 격추, 모양의 격추

- 현황요소**                    (속편도가 높을 경우)
- **이군 승리:** 건담 데스사이즈(현우), 알트르건담(우페이0)
  - **적 유닛:** 그와인(데라즈), 노이에 질(가토), 발 바르(베라), 리클론 1(키우스), 발 비로×2, 무사이0×4, 절구구×4, 렌투하×3, 절구구×4, 자크0×4
  - **이군 중립:** 2번 싸 A지점에서 건담 시라3호기(코우), 그랑가란(사라) 외 12기
  - **이군 승리:** 2번 싸 B지점에서 건담 데스사이즈(현우), 알트르건담(우페이0)

- **입수 여범**
- 계범 여범                    격리라이의 획득 1을 격추
- 마이브라드 여범           격리 발 비로 격추
- 프로젝트명 명3S           계도의 노이에 질을 격추
- **선유닛**
- 듀오                         건담 데스사이즈
- 우페이                      알트르건담

슈피는 46-S '동과 요양'으로 리얼계는 46-R '제 3의 힘'으로

45-B

제 45화 침묵의 천사가 와서

라 카이람을 쫓는 부대는 그래픽이 무당출격을 했던 것이다. 하얀은 그래픽이 알도록 일부의 미해바의 앞에서 본심을 드러낸 것이라고 하며, 기원은 지구를 책임질 미해바의 도움까지도 없애버릴 것이라고 한다. 그리고 이제 그것에 맞서기 위해 엑시즈에서도 모빌슈츠 부대를 보낸다.

관략

승리 조건은 라 카이람의 전장이탈. 따라서 무리하게 싸울 필요는 없다. 레벨과 돈이 중요하다면 적들과 최대한 싸우자. 임그림은 아군을 공격해오지 않는데, 적이 전멸하면 공격해오므로 그의 아스트라나건을 격추하는 것은 포기하지(주인공을 어떻게 정했는가에 따라 격추할 가능성도 있다). 빨리 클리어하고 싶다면 브라이트가 가속을 사용해 빨리 도착하면 된다. 남북(왼쪽 아래)은 비어있지만, 곧 원군이 등장하므로 전투를 피

하는 것은 불가능하다. 그 예하나 하얀. 둘 중의 하나를 물고 통과하자



▲이 게임 최고의 연출을 자랑하는 인 필리타 살린다



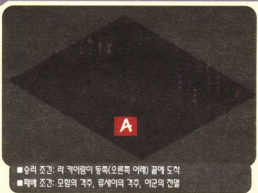
▲얼굴이 빛나는 것에 주목

속편도

6번 이내에 클리어하면 +2, 7번째에 클리어하면 +1.

■입수 여여점

메노프스키 크레프트	그래픽의 색유를 격추
지금 20000	6번째 클리어
지금 100000	7번 또는 8번째 클리어



- 승리 조건: 라 카이람이 동쪽(오른쪽 아래) 끝으로 도착
- 패배 조건: 모빌의 격추, 류세이의 격추, 임그림의 전멸

■형용어

- 아군 출격: 라 카이람(브라이트), R-1(류세이), R-2(파워드(라이), R-3(아사), 주인공 외 12기)
- 적 유닛: 바우(그래피), 레우루라(루나이), 드벤프(리안), 아르프 도가(규네이), 바우(이리아스), 가라 도가(레온), 자크프×3, 드라이센×3, 가라 도가×3, 조사×3, 가자×3
- 적 중량: 2번 패 아스트라나건(임그림), 3번 패 A지역에서 류베레이(하만), 엔드(고른), 자크프(마슈마), 게이르크(미리아), 게이르크(카라), 드라이센(오쿠구스트), 드라이센×3, 가자 D×8

간신히 추격부대를 따돌렸다. 그리고 극동지부에서의 통신으로 라 카이람은 극동지부에 가게 된다. 주인공에게 로버트가 할 말이 있다고 하는데, 그것은 주인공 전용의 새로운 기체가 완성되고 있다는 것. 그곳에 부주인공이 나타날 가능성이 높다고 한다. 주인공은 그 말을 듣고 그곳에 가기로 한다.

슈피겔은 46-S 「용의 호랑이」로 리얼계는 46-R 「제 3의 힘」으로

45-C

제 45화 신인가, 악마인가...

드디어 예비3호기가 살전배치가 되는 것 같다. 가까운 시일에 천간선 근처에서 기동테스트를 한다는데, 그곳은 사모토에 연구소 폭발의 영향인지 평상시 400배의 젯타션이 흐르고 있다는 것이다. 게다가 사모토에 연구소에 아무리 피신을 보내봐도 반응이 없다는 것이다. 한편 천간선 근처의 예비3호기기동 실험장에서도 예비3호기 시험 도중 사고로 인하여 폭산이 일어난다. 네르프측에서는 지금부터 예비3호기를 제13사도로 식별, 파괴를 위하여 사도의 목적 지인 사모토에연구소로 예바를 보낸다.

관략

신 사모토에 연구소 근처에서 벌어지는 사도의와의 전투. 2번 패가 되면 전도에게 질타받는 신지의 선택권이 뜬다. 발디엘과 싸울 경우 레이의 탈출을 2번 끊어주고 싸우도록 하자. 사도는 신지의 초호기만을 노리는 데다가 신지의 기력이 50인 상태이므로 반복임을 잘 이용하여 싸워야 한다. 사도의 HP를 절반으로 줄이면 진격타가 등장. 스토나 신사인으로 사도를 한번에 말살시켜버린다.



▲과연 신인가 악마인가



▲동적 예니와 같은 연출, 맞지!



- 승리조건: 제 13사도 발디엘의 격추
- 패배조건: 1. 모빌의 격추 2. 신지의 격추 3. 예비초호기의 EN드

■형용어

- 아군 출격: 고라온(레라), 예비초호기(신지), 예비영호기(레이)
- 적 유닛: 제 13사도 발디엘

사도 발디엘과 싸운다.  
사도 발디엘과 싸우지 않는다.  
「사도 발디엘과 싸운다」를 선택시 말그대로 발디엘과 수동전투로 싸운다 (이 선택권을 선택시 나중에 3호기가 통로가 된다).  
「사도 발디엘과 싸우지 않는다」를 선택시 정체가 나오어 이벤트 후 스페이스 클리어.

■ 신승닛	
픽업닛	윤닛
로망	진격자1
머야보	진격자2
변형기	진격자3

시오모에 박사는 진 껍터를 만들기 위해 대량의 껍터석을 주입. 진껍터가 완성된 것까지는 좋았는데 무리한 껍터 에너지를 주입하는 부작용으로 인한 에너지의 역류로 인해 대폭발을 일으킨 것이다. 그리고 다행히도 에너지를 흡수한 시오모에 박사는 이유는 모르겠지만 아무튼 무시하다(껍터빔은 이것을 껍터가 구해준다고 하는데... 껍터는 자신의 의지를 가지고 있는 듯 하다). 아무튼 극동지부에서의 임무를 다 마친 에레의 고향은 부대. 다른 이들과 집결을 위해 브라이트의 시라에게 연락을 취하게 된다. 그리고 주인공은 오모이아박사가 북동지부에서 주인공 전용기체를 개발하였으니 속히 발령 오라는 소리를 듣고 북동지부로 향한다.

유닛 활용 Tips

진 타로보

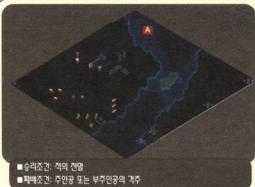
높은 운동성, 일격파살의 외벽, H무외벽(사), 3번 정신캐년드... 영성공이 슈퍼로봇의 최강자중 하나인 것이다. 무기라던 스토나 선샤인과 껍터타로보MK를 많이 개조해주는 것이 좋으며, 기계적인 면으로는 EN은 많이, 운동성과 장갑은 조금씩 개조해주면 좋다.



슈피게는 46-S '동과 호랑이'로 리얼계는 46-R '제 3의 힘'으로

46-5 제 46화 응과 호랑이

주인공의 후기기체. 그른거스트 심식은 임그림이 없어서인지 의외로 약한 모습을 보여주고 있다. 동력원을 그랑초처럼 불박을 연전을 쌓아도 생각하지만 역시 과거에 일어났던 일(휴게비인MK-1의 폭주같은 것), 때문에 그럴 수도 없고... 아깝힌 대안을 내지 못한 채 승우는 극동지부로 돌아가 버린다. 잠시 후 마스케도 북동지부에 도착하지만 승우는 이미 극동지부로 돌아가 버린 후였다.



- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 주인공 또는 부주인공의 격추

**명장면** 2편에 브로켄백의 원군과 함께 용왕기, 호랑이가 등장. 이벤트들을 거친 후 용왕기로 변하여 주인공의 기체가 된다. 용호왕의 강력함을 이용해서 적들을 물리치도록 하자. 다이의 대포공격은 상당히 무서운 것이므로 주의하도록 하자. 그 외엔 그다지 신경쓰이는 것이 존재하지 않는다.

▲이 친구의 별칭은 로보. 전적(F)과 역량이 떠오르는 시합?

▲공도항-이 아니라 용오왕 등장!

▲보기만 해도 강함이 느껴지는 용왕피신검 역전단

■ 입수 여역	
조립공Z	어수적남적의 다이를 몰라가면 획득
조립공뉴Z	세르반테스의 GR2를 몰라가면 획득
프로젝트원형GS	브로켄백적의 그루를 몰라가면 획득
■ 신승닛	
픽업닛	윤닛
용오왕	주인공
오룡왕	부주인공

SFC판의 정신을 들는다. 아무것도 몰라보지 않는다. 무엇이 골라도 지능에 영향을 미치지 않는 선택이므로 자유롭게 선택하도록 하자.

- 명장면** ●이건 출라: 그른거스트 이식(주인공), 지어언트로보(다이아쿠), 사이버스타(마사카), 리제리보로 타입-2(리제), 휴게비인EX(이), 휴게비인MK-II(부주인공)
- 적 유닛: 지이×3, 켄II×3, 제노사이드F9×3, 다이(미수라), GR2(세르반테스)
  - 적 중보: 2편 때 AZ지점에서 사키×3, 즈×3, 제노비MK, 그루(브로켄) 등장

유닛 활용 Tips

**용오왕과 오룡왕**  
역시 주인공기체답게 공격이 강력하다. 평소엔 오룡왕의 타이거 너클과 소닉 지베린을 이용하여 기격을 올리기 용오왕으로 변신. 보스급의 유닛에게 용왕피신검 역전단을 먹여주는 것이 용오왕을 효율적으로 쓰는 방법이다. 기체 자체는 워낙 울트라니 개조는 상상을 벗어 위엄에 맞게 해줘도 상관없고, 무기는 용오왕은 역전단, 오룡왕은 소닉 지베린 정도만 개조해 주도록 하자. 그러나 이러한 용오왕에게도 단점이 두 가지 있는데 강와 피스 장치를 하나씩에 못한다는 것과 그른거스트 아서에서 개조가 전승이 안 된다는 점이다. 첫번째 단점은 그다지 많은 문제가 되지 않으나 두번째 문제는... 그걸 몰고 개조 안 했지! 이라고 하는 독자는 필자의 뱀 이름을 느끼지 못할 것이다-(부스트 너클 8단계 개조였단 말이다!!!).

47 '남자의 싸움'으로

국제경찰기구 북경지부에 있는 슈우, MK-II의 아이드 모듈은 아직 완성되지 않았고, 트로니움 엔진의 출력도 예정치를 넘지 못한다고 한다. 트로니움 엔진을 사용하는 것은 무리였던 것일까. 오확인은 블랙록 엔진이라든가 트로니움 엔진보다 나올 것이라고 하지만, 갑자기 등장한 무리사에는 그것은 매우 위험하다고 하는데, 그 이유는 블랙록 엔진이 일그림에 의해 만들어진 제 2의 속삭기권이 아닌 사실은 에어로게이타의 기술이기 때문이라고 한다. 그 말을 들은 오확인은 2년 전의 휴캐비안MK-1 폭주사고의 원인을 알아낸다. 그것은 에어로게이타에 의해 처음부터 일어나게 되어있던 사고로, 고의로 결점을 만들었던 것이다. 만약 지구인들이 그것을 눈치챈다면 지구인들의 자능과 기술력을 높게 평가했을 것이고, 눈치채지 못했다면 에어로게이타에 대해 공포심을 유발하게 하는 것이었다. 결과적으로 그것을 교훈으로 많은 EOT팀이 개발되었다. 결국 지구인들은 에어로게이타에게 이용당한 것인데, 지금까지 말이 없던 슈우는 이미 알고있었다는 듯이 그것을 동서하면 안 된다고 생각한다.

무리사에는 슈우가 폭주사고 당시에 달에 있지 않았던 것 등을 지적하여 슈우가 미리 알고있었던 것이 아닌가 하는데, 슈우는 웃으면서 말해버린다. 그리고 슈우는 자신이 이곳에 있으면 귀찮은 일이 생긴다면 국동자부로 돌아간다.

북경에는 긴레이로보의 신형이 준비되어 있었다. 디자인과 이름은 여전히 그런 것으로... 지금까지에 비해 더 강한 파워를 낼 수 있다고 한다. 다이사쿠는 로보에 새로운 무기가 없는 것을 불평하지만, 사실 로보는 봉인되는 것으로 결정되었기 때문에 새로운 무기가 없는 것이다. 다이사쿠는 강력한 항의하지만 그런 중대한 결정이 취소될 리가 없다.

휴캐비안 MK-II의 트로니움 엔진은 아직 완전히 작동되지 않는다. 그럼에도 여러 가지 문제점이 있는데, 그것은 MK-II와는 달리 17만으로 전세를 역전하는 힘을 가진 기체로, 양산형이 아닌 단 1만을 만들고 있기 때문이기도 하다(그것이지만 1기는 파괴).

에리카사는 BFD에서 호왕기와 호왕기의 연구를 하고 있다고 긴레이 등에 의해 구속되어 지금은 북경지부에서 계속 연구를 하고 있다고 한다. 이때 갑작스런 척의 습격, 주인공은 휴캐비안 MK-II로 출격한다.

한편 다이사쿠와 로보는 출격할 수 없다. 오확인은 다이사쿠에게 미안하다고 말하지만, 바로 이때 갑자기 등장한 실업집의 히츠카를드, 그는 다이사쿠에게 로보의 봉인을 풀어주겠다고 하며 공격해오는데, 이때 무리사에게 등장해 다이사쿠를 보호하고...

### 결국

2년 전에 이벤트로 부주인공이 호왕기에게 격추되어, 주인공은 그에 분노해 엄청난 열동력을 발휘하지만 너무나도 강한 열동력이라 기체가 버티지 못하고... 결국 호왕기에게 파괴 직전의 상태까지 공격받는다. 그리고 주인공의 열동력에 의해 휴캐비안의 T-LINK시스템이 무리사 시스템으로 바뀌고, 미완성인 휴캐비안MK-II의 트로니움 엔진을 열동력을 이용해 완벽하게 작동하게 한다.



▲단 일만으로 파괴되는 그른게스트 여식

호왕기와 호왕기는 일정 이상의 데미지를 입으면 퇴각하며, 각주해도 문밖에 나오지 않으므로 무리해서 격추할 필요는 없다. 세르반트스와 척의 중원군은 자이언트로보와 사이버스타가 많고, 긴레이로보로 돌의 HP를 회복하면 없게 이길 수 있다. 공방이나 국제경찰기구 건물 위에 있으면 매년 20%의 HP, 엔비 회복되는 것을 적극 활용하자.

### 휴캐비안 MK-II

주인공 전용의 휴캐비안 MK-II. 슈피계의 호용량이 2인 탑승기체가 때문에 상대적으로 장시간까지 약한 편이다. 하지만 주인공의 뛰어난 정중, 회피와 열동력, 거기에 휴캐비안의 운동성과 본선, 해리마쉬가 있어 절대로 맞지 않는 기체가 될 수도 없다. MK-II의 계층을 그대로 이어받고, 무기도 이렇듯 바뀌지만 G형택트 계층을 제외한 모든 무기를 이어받는다. 가장 정중. 아직은 MK-I에 비해 크게 강해진 것은 아니지만(오래된 최강무기의 공격력은 떨어졌다). 주인공이 강해져서 때문에 매우 강해진 느낌이 드는 기체. 크라크 슈트를 이어받는 흥 풀렸지만 개조하면 한강 피



■슈피 조건: 척의 전멸

■택트 조건: 주인공 또는 부주인공의 격추

### 용량유닛

●아군 출력: 사이버스타(마사쿠), 자이언트로보(다이사쿠), 긴레이로보 TYPE-2(간레이), 주인공(휴캐비안MK-II), 이블(그른게스트 여식), 부주인공(그른게스트 여식)

●척 위상: 세르반트스(GR2), 이수라(다미), 인공지능(제노사이더), 인공지능(제노X) × 6(제노X, 지미) × 3

●척 증원: 2번 척 A3장에서 브로켈(그루), 인공지능 × 2(제노비움 × 2), 인공지능(제노X × 2, 사키) × 3

### ■입수 역역

조입금 Z 이수라의 다이버 격추

조입금 N2 세르반트스(GR2) 격추

프로젝트인 탱크3 브로켈의 그루를 격추

### ■선물

부주인공 그른게스트 여식

- 유크락MK-II

- 긴레이로보 TYPE-2

그른게스트가 폭발하기 직전에 콰트블러키가 사살되어 부주인공은 무사하다고 한다. 호왕기와 호왕기는 행방불명, 휴캐비안MK-II의 안정성은 예정치에 비할 수 없을 정도로 좋다. 오확인은 MK-II의 성능은 MK-I와 큰 차이가 없는 것으로 보인다고 하는데, 그것은 아직 MK-II의 힘을 제대로 발휘하면 아직 시간이 필요하기 때문이라고 한다.

주인공은 부주인공에게 SFX계획의 사이코드라이버에 대해 묻는데(선택은 관계없다) 부주인공 역시 사이코드라이버에 대해서 자세히 알지 못한다. 다만 사이코드라이버의 힘이 완전히 해방되는 때 성능은 사람이 아니라 된다는 이야기를 들었다고 한다. 그리고 T-LINK시스템은 열동력만이 아닌 사이코드라이버의 힘을 이끌어내는 장치이기도 하다. 그리고 T-LINK시스템은 척의 위치를 파악하면서 동시에 척을 무의식중에 자신에게로 끌어들이는 역할을 하는 것인데, 주인공은 그런 힘이라도 모두를 위해 사용하고 있다. 다이사쿠는 로보를 방탄에게 빼앗기지 않기 위해 봉인한 것을 모르고 무단으로 출격했던 것에 대한 처분을 받는다. 내용은 엑스피트에서의 해고고, 그 말은 들은 오확인과 긴레이는 항의하지만, 열동력에 대한 처분을 용서하며더 쇼츠 장란은 그 대신 로보와 함께 문드레에 전속을 명한다.



즈가 나오기 전까지도 매우 유용하게 사용할 수 있다.

부주인공의 그른게스트 여식. 슈피계는 부주인공을 활용할 기회가 많지만 그렇게는 끝까지 그른게스트 여식이 되면 부주인공을 사용할 기회가 거의 없다는 것이 단점이다. 슈피계에서는 처음부터 지금까지 사용된 것처럼 과격해지는 것은 지금까지 사용하려고 하거나... 장 사용하고 싶다면 먼저 운동성을 위한 개조해주고, 장갑과 HP를 집중적으로 개조하자. 무기는 부스트 너클과 개도속속결판 쓰면 된다.

47

제 47화 남자의 싸움

신지는 토우자를 자신의 손으로 죽일 뻔했다는 것 때문에 겐도에게 반항을 하지만 겐도는 그를 무시한 채 LO를 주입, 신지의 입을 막아버린다. 신지는 그 사건을 계기로 네르프에서 자신을 원하는 곳, 몬드벨로 가버리기로 한다. 재비를 하고 떠나려는 신지 앞에 사도가 나타나고...

**공략** 이호기가 등장했지만 사도의 공격에 따라 이벤트로 인해 자동 퇴장. 심호기를 얻지 못하였던 영호기 하나만으로 초반을 견디어 한다 (그렇지만 다이빙이 나오기 전까지는 사도는 근처에도 오지 않는다). 3턴째 등장하는 잉그렘의 아스트라나건은 지금 상황에서는 아무리 때려서 0데미지가 나오므로 애초에 손도 대지 말자. 사도가 네르프 본부에 접근한다면 유니트로 벽을 만들면 사도를 오히려 뒤로 돌아가게 만들 수도 있다. 4턴째 나오는 신지의 초호기는 폭주시키면 나중에 s2기관을 입수할 수 있으므로 수리비보다 S2기관이 중요하다. 실으면 정말히 전사시키도록 하지 (돈이 아깝다면 전편의 인터미션에서 돈을 모두 써버리거나 템 레이의 회로를 장착하면 된다). 잉그렘은 사도를 물리치면 퇴장.



- 승리조건: 제 14 시도 제로엘의 격추
- 패배조건: 제 14 시도 제로엘이 네르프 본부에 진입

**등장유닛** ● 아군 출격: 예비영호기(제00), 예비심호기(토우자)

- 적 유닛: 제 14 시도 제로엘
- 아군 중립: 3턴째 A지점에서 다이빙3(반조), 4턴째 B지점에서 예비초호기(신지) 등장
- 적 중립: 3턴째 C지점에서 아스트라나건(잉그렘) 등장

이스카는 신지에게 졌다는 생각으로 분개하지만 반조가 그것을 위로해준다 (←위로라고 할 수 있는 것인지는...).



▲손에서 유지를 떨어치는 사도



▲재래의 위험장 잘 알아내기

48 '누구를 위해 혼은 울리나로

48

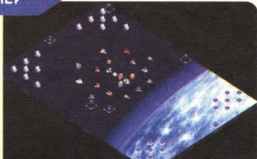
제 48화 누구를 위해 혼은 울리나

어쨌든 집결한 몬드벨. 그들의 정보를 정리해 볼때 우주도 지구도 상황이 대단히 악화되어가고 있음은 느낄 수 있다. 슈우는 몬드벨의 방식대로 모든 것을 하나씩 타개해 나가려 할 때, 그들에게 필요한 인물은 리라나 피스크레프트와 카츠 발 템 타이론(사이아즈나불)이라고 한다. 그는 날 아탈리아의 DC본부로 돌아가 버린다. 오오미야박사는 그동안 R3의 플러스 파츠가 완성되었다고 한다. 그리고 에세리온에서는 건바스터가 완성되었다고 하며, 토성 쪽에서 합류하여 날아가려는 소식이 남아있다.

**등장유닛** ● 아군 출격: VF-15(S) (포카), 코아파이터 (웃소), 코아파이터 (쥬도), 일고(벨트프라이데이), 치즈루(베를머), 이글파이터 (산노부), 마하어택터 (반조), 볼트크루저 (켄이치), 윈스타 (준), 베틀제트 (호마), 코아파이터(HFb(코우), 진이글호(호마), 브레이크콘(테츠오), 제트파일드(코우지), 코아부스터(스켓가, G디펜서(기츠))

● 적 유닛: 메가로트×14, 보아단원반×14

**속행도** 4번아래에 적을 진멸시키는 것



- 승리조건: 6턴까지 노리코, 키스미, 용을 방어하는 것
- 패배조건: 노리코, 키스미, 용의 셋 중 한명이라도 격추되는 것

**공략** 이번 스테이지는 전투기만 나와서 싸우게 된다. 그런 관계로 꽤나 어려운 것 같지만, 막상 적들도 의외로 약하므로 그렇게까지 힘들지는 않다. 적들은 반력보다 노리코들에게 가는 것을 우선시 하니 반력만 바라면 안되고 과감하게 공격을 펴야 해한다. 그래도 강력한 발키리와 건담계의 코아파이터, G디펜서 등을 잘 활용하면 쉽게 될 수 있다.

▲용맹이와 ▲블니버류 등 구명방이 이번의 적이다

49 '진로에 광의, 회로에 절망'로

건버스터의 실전배치가 얼마 남지 않았다. 그에 따라 오오타도 노리코에게 특별훈련을 시킨다. 그리고 YF-21과 YF-19의 가르도와 이사우를 보게 되는데, 그들은 원래부터 인 좋은 사이이다. 만나자마자 서로 험담을 해댄다.

#### 광명

처음엔 단순한 연습으로 시작하지만, 메기모트를 모두 물리치고 나면 가르도의 YF-21과 싸우게 되는데 역시 이 녀석을 물리치고 나면 본격적으로 엘트란디군이 등장한다. 거기서 조금만 더 기다리면 용이 등장하고, 거기서 또 조금만 더 기다리면 건버스터가 등장하니 참고 기다렸다가 건버스터까지 등장하면 반격을 시작하도록 하자. 어쨌든 목적은 적의 전멸이 아니라 성이 잘 때까지 확살을 즐기다가 임에 들 때 복시적으로랑 하자.



▲노리코는 사람이 아름답다



▲그들은 필수시간



▲슈피 아나즈마 퀵!!!

#### 유용할용 Tips

##### 건버스터

본의 아니게 아귀부터 계속 최강이라는 단어를 많이 사용했는데, 이번엔 나온 건버스터도 가이 최강이라 할 수 있다. 높은 장갑과 높은 HP, 이니셜만슬러를 바탕으로 대부분 적진 한기운대 밖이든 건버스터를 등으로 앉아서 전멸을 시켜주는 강력한 기체이다. 단, EN스태가 상당히 심어오르(이니셜 만슬러 발동시마다 5배 EN이 소비된다) EN은 반드시 풀게조를 해두는 것이 좋다. 무기는 골관정기인 슈피 이나즈마 리코 기본무기 가 되는 베스트리코였다. 베스트리코 정도는 게조해워도 유용이 쓸 수 있다. 양산형인 시즈라 블랙도 비슷한 명색으로 사용하면 된다.



- 승리조건: 적의 전멸 - 역세리온을 쏘 복시적으로 이동시키는 것
- 패배조건: 이사우의 격추 - 1. 역세리온의 격추 2. 인근 유닛 하나라도 격추되는 것으로 비정

#### 항정유닛

- 이군 출격:** 역세리온(타시호), VF-19(이사우), VF-21(가르도)
- 적 유닛:** 메기모트×12
- 이군 증원:** 적의 증원 다음 편에 역세리온의 앞에서 RX-7(사울) 등장. 적의 두 번째 증원 후 역세리온의 앞에서 건버스터(노리코) 등장
- 적의 증원:** 가르도를 물리치고 나면 화연의 사망발방에서 피드란 로×17, 엘트란디군 표준전함×2, 엘트란디군 중형포함×4, 용이 등장한 다음 편에 A지점에서 피드란 로×4, 엘트란디군 중형포함×3 등장

#### ■신유닛

핵심유닛	유닛
가르도	YF-21
이사우	YF-19
노리코	건버스터
용	시즈라 블랙

#### 속린도

- 가르도를 빨리 격추시키면 속린도 증가
- 임무달성(역세리온의 탈출)을 빨리하면 속린도 증가

어찌되었든 무사히 워프를 성공한 역세리온, 그러나 생각지도 못한 워프도 인하여 상태가 많이 안 좋아져서 보급을 받아야할 상황이었다. 그리고 용은 건버스터에 타는 것을 포기, 건버스터의 양산형인 시즈라 블랙에 탑승한다고 한다.

50 '태리얼을 포아이션'으로

한 편 지구의 극동지부, 과학요세 연구소가 BF단에게 습격을 받았다고 하는 소식을 듣는다. 연구소 자체는 무사하지만 양산형 그레이드 마징가의 계획서와 설계도가 도난당했다고 한다. 그리고 극동지부 근처에서 영진 달 제로가 등장했다고 하는데... 영진달 제로를 타고 온 것은 미리알았지만, 그는 생크림의 보호를 위해 폰드벨에게 협력을 구하러 왔다고 한다. 그리고 티탄즈에 잡혀있는 오카 장관(그는 포가류 난자 17대 당주... 덩치에 안 어울리게)으로부터 중대한 정보를 담은 편지가 왔는데, 티탄즈의 자이토프가 다카르에서 열리는 연방의회에 나가서 티탄즈의 세력을 강화시킬 생각을 하고 있다는 것이다. 폰드벨은 그것을 역이용, 만천하에 티탄즈의 행각을 알리려는 계획을 세운다. 그것을 위하여 크로트르, 즉 사야 아즈나블이 필요한 것인데...

#### 항정유닛

- 이군 출격:** 라 카이브(브리타), 발바인(쇼우), 단바인(마벨), 보순(0), 후기로 6기 출격 가능
- 적 유닛:** 드라온×4, 바스틀×4, 비아레스×4, 레프리칸×4, 라이메(도), 조류스(츠키사), 브리(류지), 스프리건(우트), 릴 스프(드레이크)
- 이군 증원:** 4편 패 C지점에서 R-1(류세이), R-2(리코)(200), R-3(피워드



- 승리조건: 적의 전멸
- 패배조건: 1. 모함의 격추 2. 인근의 전멸

- (이군) 등장 5편 패 D지점에서 YF-19(이사우), YF-21(가르도), 건버스터(노리코), 시즈라블랙(용) 등장
- 적 증원:** 2편 패 A지점에서 비아레스×3, 비아레스(카리피드), 비아레스(다), 비아레스(트트), 비아레스(리우루), 게이가림(아사) 등장 3편 패 B지점에서 아스트라나인(그림) 등장



**진행** 2년 만에 등장하는 비스군은 의외로 짜증나므로 초반에 빨리 끝내는 것이 좋다. 그 중에서 리우로를 너로 선택하는 것은 잊지말자. 4번 책 등장한 SRX팀은 이벤트를 통해서 류세이의 유라누스 시스템이 발동, 합체가 가능하게 된다. 임그렘의 아스트라나건을 물리치기 위해서는 HP계산을 잘 해야 할 것이다. 약 12000~13000의 데미지를 받으면 퇴각하는데, 어떻게 해서든 12000대의 데미지를 준 후 25000점도의 데미지를 줄 수 있어야 한다. 필자의 경우 천상천하일동특대검을 맞춰서 9000 데미지를 준 후 진격타1의 스토나 신사인으로 28000점도의 데미지를 찍서 간신히 물리칠 수 있었다.

또, 흑기사와 토도를 물리치면 드레이크가 침수하고, 드레이크를 물리치면 임그렘을 제외한 모두가 퇴각한다. 게다가 드레이크는 30%정도 체력이 떨어진 도망치므로 흑기사나 토도 중 한명을 남긴 상태에서 드레이크를 처치하도록 하자.



▲부른르론은덜덜덜덜덜



▲이름부터 대단히 流로다운 천상천하일동특대검!

그저가간다... 51-A '유리의 왕국, 로르'  
 라피노베다... 51-B '라피노의 날, 로르'  
 프라운다... 51-C '여수아날락, 상하베다, 로르'

**속편도** 드레이크의 힐 시스템을 물리치면 속편도 +1  
 임그렘의 아스트라나건을 물리치면 속편도 +3

- **입수 여역별**
- 아이브리드 여역 유리의 브리리를 물리치면 획득
- 여포기요리 토도의 라이체를 물리치면 획득
- 백외오센계 흑기사의 즈워스를 물리치면 획득
- 사이교를계임 드레이크의 필살기를 물리치면 획득
- 프로젝트원형정수S 스톤의 스프리트를 물리치면 획득
- 여수아날락 임그렘의 아스트라나건을 물리치면 획득
- 리액터 격퇴S 비스의 제이거를 물리치면 획득

SRX로 함께 성공한 것까지는 좋은데 중대한 문제가 발생했다고 한다. 재대로 합체되지 않을 상황이었는데도 불구하고 류세이가 연동력을 무시하게 이용, 억지로 합체해서 앞으로 10회밖에 합체하지 못한다고 한다(여기서 류세이가 이변의 SRX의 합체는 '3인동인' 같은 조건이 없는 것인가? 라고 말한다. "신 슈퍼로봇대전,을 했던 사람은 이 말의 뜻을 알 수 있을 것이다). 그리고 또 다시 동시다발적으로 일어나는 사건들을 처리하기 위해, 팀을 3개로 나누기로 한다. 일단 사라의 그랑파란군을 리라나와 협력하여 섹크링업을 방어한 후, 리라나-유너를 다카르까지 호위한다. 다음으로 브라이트의 라이람은 다카르에서 열리는 연방의회를 제압하여 리라나 여왕의 연설으로 지구 끝까지의 티탄즈의 소행을 밝힌다. 최후로 예예의 고라온은 이대로 극동지부의 방어를 맡는다. 그리고 마지막으로 주인공은 어느 부대에 소속시킬 것인가? 선택권이 등장한다.



- 그랑계명 소우, 마블, 니, 킨, 듀오, 커도르, 트로락, 우라키, 마사키, 류네, 사쿠, 세살라, 발핀, 반호, 수진기
- 각자어업 아우로, 스텝기, 크와트로, 케미유, 후, 에릭, 로베르트, 배강, 몬사키, 우라키, 키스, 쥘도, 루, 배강, 몬도, 엘, 아노, 울스, 맥켈트, 크레스, 스티븐스, 야우, 쥘도, SRX팀
- 고라온 마왕계, 죽타민, 캄라트, 캄라트, 불레스트, 야우, 다사키, 간데이, 야우라, 고르판데, 캄라트(변태S)

## 51-A 제 51화 유리의 왕국

섹크링업에서 리라나 파스프레프트를 만난 그랑가만 일행, 리라나는 다카르에서 연설을 할 것을 결정한다. 또한 리라나의 옆에서 전쟁이 일어나는 것을 기대하는 롬베라제단의 대표 데르마이유 후작의 손녀인 도로시를 만나는데, 도로시는 롬베라제단과 티탄즈는 리라나를 노리고 있다고 주의하라고 한다. 적인 롬베라제단과 관계가 있는 도로시, 반조는 그녀를 스파이로 의심하여 그 이외의 목적이 있을지도 모른다는 레이카와 류더에게 리라나의 호위를 부탁한다.

드디어 새로운 기체를 얻은 주인공의 합류, 함께 왔어야 할 마사키가 보이지 않는데, 마사키는 남 이탈리아 섬에 갔다고 한다. 슈우가 그곳에 있다는 것을 알고 간 것이다. 도대체 슈우를 찾는 이유는?(물론 플레이어들은 알고 있겠지만...) 그리고 남 이탈리아 섬까지 제대로 갈 수 있을까?

한편 섹크링업의 원전평화주의에 대해 이야기하는 세살라, 듀오, 카도르, 우케이, 세살라는 이것이 코스모 귀족주의에 비해서는 훨씬 인도적인 주의라고 하지만, 듀오는 어느 것이나 현실성이 없다고 한다. 이에 갑자기 등장한 리라나는 그들에게 히어로를 찾아달라고 부탁하여, 자신은 히어로에 의해 운명이 크게 바뀐 것 같다고 한다.

- **입수 여역별**
- 아이브리드 여역 브란의 잇시미, 행의 어우를리클 계우어본 곡목 1개씩 입수
- 사이교를계임 아이로의 건담MK-1을 수취
- **선유닛**
- 아이로 -
- 노인 토러스
- 야언 발레릭



- **승리 조건:** 각역의 병영, 적의 진멸
- **패배 조건:** 적 유닛의 격퇴, 모함의 경우, 어군의 진멸
- **당량유닛**
  - **아군 출력:** 그랑가만(사라), 원전담체로(미리야), 토러스(노인), 다이전3(반조), 아글파티어(사노부), 렌드루가(사라), 렌드루가(마사토), 빅소스(호), 불해원(야언) 및 8기
  - **적 유닛:** 잇시미(반조), 아우돌러(언), 토러스 비행형태 × 20
  - **아군 중립:** 4번 책 B지점에서 사이버스터(마사키)
  - **적 중립:** 3번 책 A지점에서 건담MK-1 × 15, 5번 책 C지점에서 건담제피온(히어로)
- **속편도** 이각에서는 히어로가 등장할 때 속편도가 오른다. 특별한 선택 없이 무조건 오르는 것이 특징.

**공격**

일단 수전기대는 합체를 해야하는데, 시노부가 있는 곳에 모여서 합체하면 첫 턴 때에도 사용할 수 있다. 적들은 모두 공중에 있으므로 지상중인 F91과 건담들에게는 미노프스키 크래프트를 장착하는 것이 유리하다. 또한 토라스의 최대 공격범위가 4칸이므로 이 범위 밖에서 공격하자. 토라스는 그리 강지는 않지만 숫자가 많고 이동 후에 공격하기 때문에 집중공격을 받기 쉽다. 그러므로 기다렸다가 한 번에 공격해서 숫자를 줄이도록 하자. 적의 숫자가 많으므로 원건담체로와 발시오바의 MAP병기를 이용해 한꺼번에 공격해도 좋다. 적으로 등장하는 히이로는 기력이 150인 상태로 등장하므로 탈력이 있다면 사용하지, 탈력은 요정인 벨이 레벨42에 얻는다. 공격범위가 3이므로 더 멀리서 공격하면 되며, 푸웨이의 도발을 이용하면 히이로는 다른 아군을 공격하지 않는다. 미리알다가 히이로를 공격하면 기력이 40 올라 제로스시스템이 강제로 발동된다. 히이로는 지력이 있으므로 열활을 사용해 한 번에 격추하자.



▲게조매두던 이런 태에 편이다



▲현재까지나 폭풍을 뚫고 나오는 녀석



▲극단 곁을 얼어붙은 곳이 여기인가...



▲빙을경수...는 아닌데

티탄즈의 습격은 막아냈지만 결국 리리나는 쥬피트리아인과 OZ에 빼앗겼다. 그들은 리리나를 조직의 심볼로 이용하려 했던 것이다. 리리나는 없지만 다카르에서의 연설은 아직 희망이 남아있다. 그것은 바로 사아. 그곳은 브라이트의 라 카이람쪽에 일기기로 하고, 그랑기란은 생크랑팀을 지키기로 한다.

52-A '왕국 붕괴, 로

## 51-6

## 제 51화 다카르의 날

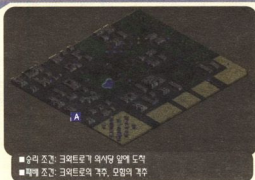
연방의회가 시작되기 전날의 다카르. 티탄즈의 자이토프는 이미 의원들의 과반수를 자신의 편으로 만들어 버렸다. 그리고 다음날의 연방의회에서 자구가 튀기에 처했을을 이용해 연방정부를 자신이 장악해버리려고 하는 것이다. 티탄즈가 정권을 잡는다면 시민들은 티탄즈의 편이 되어버려 극동지부와 SDF, 폰트벨의 운영도 같이 된다.

톨펠러사단의 데르마이유후작. 그는 제레와 함께 티탄즈를 지원하는 인물이다. 그는 파일럿 없이도 싸우는 모빌슈츠인 모빌틀 시스템을 탑재한 건담MK-II를 개발했다고 한다. 그는 그것을 이용해 톨펠러를 배반하고 쥬피트리아인에 붙은 트레이즈와, 완전원화주의를 부르짖는 피스크크레트 남매의 세력을 빨리 없애버릴 것을 부탁한다. 데르마이유는 티탄즈가 방해자를 없애고 자신들이 EOT를 독점하겠다고 생각한다. 그리고 그것이 어찌지 않을 때는 예로게이타에 투항할 생각까지 하고있는 위험한 인물인 것이다.

다카르의 의사당을 점거하고 생크랑팀의 리리나 또는 카스발타이론, 즉 크와트로의 연설로 티탄즈를 고발하는 계획을 세우고 있는 라 카이람. 작전에 앞서 카이유의 주동. 웃소는 크와트로에게 전쟁을 끝낼 힘을 가진 그가 나서지 않는 것은 비겁하다(사아로서)의 준비는 되었고 물었다. 여기에서 사아로서 용한다(ツアトとして應じる)를 선택하면 숙련도가 오른다. 크와트로로서 용한다(ツアトとして應じる)를 선택하면 "지금의 나는 크와트로 바지나 대우다. 그 이상도 그 이하도 아니라고 한다. 그 말을 들은 카이유는 "입 밖 다물어! 그런 어른 고쳐주겠어!"라고 말하며 크와트로를 때린다. 크와트로의 "이것이... 젊음인가..."(원작에 있던 있는해~)



▲무엇이 될지과 가까운 것인가...



- 승리 조건: 크와트로가 워싱턴 앞역 도착
- 패배 조건: 크와트로의 격추, 모험의 격추

**명장료**

●이군 승려: 크와트로(풀이어택식), 카이유(건담), 브라이트(라 카이람) 외 14기

●역 유닛: 제리드(기브스레이), 아잔(해부라비), 게조(바운드), 라이라(해이아란), 미우아(기브스레이), 카크리온(해이아란), 로자미아(바운드), 단델(해부라비), 람시스(해부라비), 가디(이우두우라), 안공지(해우×6(건담MK-II×6), 강화병×3(프판×3), 티탄즈 병사×3(사티마×3), 포우(사이코건담)

●이군 중용: 2턴째 A지점에서 주인공, 부주인공

**■입수 여역**

부스덕	제리드와 마우어의 '기브스레이'를 격추하면 격각 1명씩 잃수
프로퍼먼트 탕3	아잔의 입부라비를 격추
러커와 트레S	가디와 이우두우라를 격추
■신용넷	
작업실	유닛
포우	-

**극복** 적들은 건담 MK-I와 사이코건담을 제외하면 모두 공중에 있고, 이름 있는 파일럿들이 많으므로(적어도 병사는 아니니까...) 지상 유닛들은 미노프스키 크래프트를 정착하거나 적어도 건물 위에서 공격하도록 하자. 이름 있는 파일럿이라고 해도 그렇게 강한 것은 아니므로 집중만 잘 사용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.



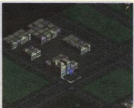
▲전투는 꼭 봐야한다! (실뎃력은 0에 가까운 때)

이곳에서 나오는 포우는 카이유로 설득할 수 있다. 설득해도 바로 아군이 되지는 않고, 사이코건담을 격추해야 한다. 격추해도 파일럿의 탈출 보트는 무사하므로 다음 화부터 아군이 된다. 포우는 전용의 전투메타가 있으므로 전투스킬은 금물(-).

**속도** 시작 전의 선택에서 '사아로서 옹호단'을 선택하면 +1.

코브로로... 아, 사아의 연설이 시작된다. 그는 자신은 자온=타이곤의 유지를 계승한 자로서 지구권의 지배를 노리는 네오지온을 단지(讎)한다고 하며, 그와 동시에 연방정부를 자신의 것으로 만드려던 티란즈를 고발한다. 그를 돕은 힘에 의해 지구권을 지배하려고 했으며, 지금의 지구권은 자기 마음대로 행동하는 인간들을 용서할 수 있는 상황이 아니라고 한다. 그리고 지구권의 사람들끼리 싸움 틈이 없고, SDF는 지구탈출을 위해 만들어진 것이라는 사실도 말한다. 그만큼 이성인들의 힘이 강력하다고 강조하는 것이다. 그리고 이성인들에 맞서 싸우기 위해 자신이 생각해야 할 일을 생각해달라고 한다. 연설을 들은 하인과 기온은 각각의 생각을 하고...  
당초의 예정보는 약간 차이가 있지만 어쨌든 작전은 성공했다. 라 카이엘은 우주로 나가 미크로스와 합류, 티란즈가 무너진 집 출동을 개시할 네오지온의 움직임에 대비하기로 한다.

52-B '바이브레이션'으로



▲이곳에 크로프트를 이동시키면 된다.

4번 때에 갑자기 모두는 엄청난 프렛서를 느끼면서 방울소리가 들린다. 그리고 하늘에서 엄청난 빙 공격이 시작되고, 트라이즈가 나타난다. 그는 생크링업의 리리나가 자신들에게 있다며 사아에게 오를 연기(演說)를 하는 것은 사아뿐이 아니라, 자신도 그 연기를 하고 있다고 한다. 그리고 그의 같이 나타난 레코아는 폰드발을 배신한 자신을 조금이라도 이해한다면 거짓의 가면을 벗으라고 말한다. 리리나가 없는 이상 사아가 나설 수밖에 없다면 모두를 코브로로에게 연설을 하라고 한다. 모두의 설득으로 코브로로는 의회에 나가겠다는 마음을 굳히고... 이후에는 크로프트를 의사당 앞으로 이동시키면 클리어하며, 그것을 지지하기 위해 가만히 있던 적들이 공격을 시작한다. 그들이 공격해지지 어렵지 않은 것은 마한치가 살아! 하지만 적들은 모두 코브로로를 노리므로, 그가 집중공격을 당해도 살아남을 수 있도록 미리 백색에 미노프스키 크래프트를 정착해두는 것이 좋다.

51-C 제 51화 야슈라남작, 산개하다

Dr. 헬은 숲속 최정결전을 생각하고 있는 듯하다. 그리고 지금까지 실패한 해운 야슈라남작은 작전에서 제외시키고, 브로잔백작만 작전을 실행하게 한다. 이에 자신의 입장이 난처해진다고 생각하는 야슈라남작은 자신의 마지막 출격이라 생각하고 필사의 각오로 몰려 기계수를 빼돌려서 출격한다.

**극복** 지금까지 상대도 되지 않으면서 자긔지긔하게 덤벼온 야슈라남작의 최후의 싸움이다. 적의 첫 중원군은 진격태3의 대실산뎃기기로 간단히 제압할 수 있다. 3회에 등장하는 기계수 군단은 강하다기보다는 어리수로 밀어붙이는 인헤전술 스타일이라서 재빨리 물리치지 않으면 계속 밀고 들어오므로 주의.



▲이것으로 대실산뎃기 3중제가 완성!



▲사자과 불태만 바쿠베니 3호로이역



▲간레이를 주인공으로 한 OVAS도 많이 나왔었다



- 순례조건: 1. 국동정부 기지의 병어 2. 적의 진영
- 택배조건: 1. 적유닛이 국동정부로 진입 2. 모험의 격우 3. 아군의 진영

**등장유닛** ●아군 속력: 고라온(06레), 마징가Z(코우지), 10기 추가 출격 가능

- 적 유닛: 제노사이드F9×5, 부드(이슈라)
- 아군 중량: 5번 때 D지점에서 주인공, 자이엔트로보(다이시쿠), 긴레이로보 타입-2(진레이) 등장
- 적의 중량: 2번 때 A지점에서 그로스X2×4, 드레고노사우루스 등장, 3번 때 B지점에서 가리다7×2, 디브라스M2×2, 아부도라U6×2, 제노바M9×3, 토로스D7×2 등장, 4번 때 C지점에서 그시모스II×2, 오베리우스, 알스스, 조각 등장, 5번 때 E지점에서 피그드론 등장

■입수 역할  
조립금: 이색극남작의 부드를 물리치면 획득

야슈라남작의 싸움을 끝까지 지켜본 고근대공은 Dr. 헬에게 그것을 사실대로 보고하여 그 말을 들은 Dr. 헬은 야슈라남작의 죽음을 헛되이 하지 않기 위해 다음 작전은 반드시 성공시키겠다고 한다. 그리고 부주인권을 본 코우지는 그녀가 무사히 돌아왔다는 것에 상당히 놀라고... 잠시 후 코우지는 마징가Z의 성능 강화를 위하여 평가자연구소를 한 번 더 기보하기로 한다.

52-C '마신사'로

52-A

제 52화 왕국 붕괴



다카르에서는 사야의 연설이 있었다. 그에 의해 티탄즈는 입장을 잃었고, 톰베르재단은 그들과 관계를 끊는다고 한다. 제4는 그들은 아직 사용할 방법이 있다며 조직을 재편성하라고 하는데..

쥬피트리스에서 시로코와 만난 리라나, 시로코는 전쟁을 일으키면 결과적으로 지구인들이 전멸하게 된다고 한다. 하지만 그것이 목적이 아니라 인류를 보다 좋은 방향으로 이끄는 연설하이로를 사용하는 것이라고 하며, 자신이 아니면 시대가 변하지 않는다고 한다. 그리고 쥬피트리안은 지구인류를 위해 에어로게이터를 이용하고 있다며, 전쟁 후의 세대는 리라나가 통치해야 한다고 한다. 쥬피트리안, 나아가 지구권의 새로운 영웅이 되는 것이라고 한다. 사람들을 지배하는 것이 완전평화주의가 아니라고 하는 리라나, 시로코는 연설하이로가 있으면 누구도 반론하는 사람이 없을 것이라고 연설하이로란 과연 무엇일까?

한편 카토르는 피난민들 사이에서 우연히 트로와와 마주치게 된다. 하지만 트로와는 기억이 없고... 트로와를 자신의 동생이라고 하는 케서린은 트로와에게 피로를 떠올리게 하지 말라고 한다. 카토르는 자신 때랑에 그렇게 되었더야 사죄하고 물러선다(45화에서 트로와가 무사해도 결과는 마찬가지..).

쥬피트리안의 대규모 부대가 지구로 강하한다. 목표는 생크링덤, 지구상의 전쟁을 일으키는 콘드벨을 우주에 있는 SDF와 네오지온보다 위협시 여기는 것일까. 아직 움직임이 있는 상태가 아닌 하이로는 싸움을 계속 하는 것이 자신의 지향이라고 한다. 그리고 출격하려 하지만 듀오는 그런 하이로를 때려눕히려 '네가 죽는다면 리라나를 돌려받을 수 없잖아'라고 말한다.

공략

적의 숫자는 많지만 전부 그링가만을 노리고 접근해온다. 중간에 있는 다른 아군에게는 공격하지 않으므로 어느 정도 접근해도 큰 위험이 없다. 이곳에서의 적들도 모두 공중에 있기 때문에 미노스스키 크래프트를 장착해두지, 이때문에 몇몇 캐릭터에게 혼이 생기므로, 이를 적절히 이용해 H가 높은 이드러스테어를 공격하면 빨리 클리어할 수 있다.

속린도

3번 패가 되면 주인공은 이상한 예감이 들어 하이로에게 가지에서 탈출하라고 하는데, 여기에서 기지를 버리고 탈출하면(基地を放棄し、脱出する) 선택 속린도가 1 오므로, 그링가만을 동쪽( 오른쪽 ) 아래쪽으로 이동하면 클리어된다. 또한 4번 패 트로와가 원공으로 등장하는데, 너무 먼 곳에 나오기 때문에 여기서는 있으나 없으나 마찬가지로 기지를 버리는 선택을 했을 때 4번 이후에 적 정점으로 클리어하면 +2, 5번 패에 클리어하면 +1, 속린도를 올리려면 단공검과 오마레기 등의 강한 접근공격 공격으로 게도라후들을 한 번에 격추하는 것이 좋다.



- 승리 조건: 적의 병력, 혁의 전멸
- 패배 조건: 적 유닛의 기지 점입, 모험의 경우, 이군의 전멸

**병정유닛** ●이군 출격: 그링가관(시라), 건담 테스사이즈헬(듀오), 건담 샌드폭스(카토르), 알트론건담(우헤0), 토러스(노노) 외 12기  
 ●적 유닛: 이드러스테어(크로스노드), 리카르(피피니), 게도라후×3(이크, 렌다, 고즈), 콘티오×5, 게도라후×6, 게도라후×4, 리카르×2

■ 입수 여역명

리캐어 키트	고즈, 이크, 렌다의 게도라후를 격추하면 각각 1명씩 입수
부스타	피피니의 리카르를 격추
이프진모터	크로스노드의 이드러스테어를 격추

■ 신유닛

-	왕국검검로
트로와	건담 액티브업스 엑스팀

왕국검 검로는 하이로가 탑승하게 되어 미러알드는 그링가관을 빠져나간다.

카리바의 행와 피난민들은 무사하지만 결국 쥬피트리안의 공격에 의해 기지는 파괴되었다. 기지가 파괴되어 조직의 행동이 제한되어 버렸더니 자신의 판단이 틀리다고 생각하는 하이로, 그는 생크링덤과 리라나를 잃어 그들의 뜻을 여러 사람에게 전달하는 것이 불가능하다고 한다. 이때 다카르에 있는 라 카이럼에서 연방의회를 제압하고 코파르트가 연설에서 타탄즈가 지금까지 했던 일을 폭로하는 것에 성공했다고 한다. 이제 지구상에는 바이스론델의 세력만이 남은 것이다.

한편 미러알드가 행방불명되었다고 한다. 그것도 예피온과 함께, 그리고 아린과 노인은 그링가관과 함께 행동하기로 한다. 또한 기억이 돌아온 트로와는 전쟁에 돌아가겠다고 하며, 케서린과 이별하며 전쟁이 끝난대 다시 돌아올 것을 약속한다(여기서 케서린의 대사는 원작의 대사로 역시 시기는 맞지 않는다...).

53-A '크로스 피터로'

52-B

제 52화 바이오브레이크인

기엔에게 뉴라임부대를 받은 그레이, 그는 실재적이었던 품의 물론으로 전투 능력이 더 높은 호전적인 풍류를 감화한다.

미크로스의 앞에 나타난 네오지온군, 굴로벌은 아직 정전(停戰) 교섭의 희망을 버리지 않고 그들과의 교섭을 시도한다. 그리고 그 교섭이 실패해도 리카이럼이 도착할 때까지의 시간까지는 될 것이라고 한다.

**병정유닛** ●이군 출격: ZZ건담(듀오), 플(슈베레IMK-1), +건담(아무로, 브리타르(라 카이럼), 미크로스(굴로벌) 외 14기  
 ●적 유닛: 윈 민사(그레미), 드벤울프(라칸), 이크트 도가×2(렉스, 규네0), 슈베레IMK-1(플루), 레우푸라(리나), 기라 도가(레젠), 자크II(오우무스), 바우(아리아스), 엔드라×2, 드라이센×4, 기라 도가×4, 슈베레IMK-1×4  
 ●적 중점: 3번 패 A지점에서 잔치발바 크베, 릭틀1×3(기아), 울레가, 뎡슈, 무사이리×2, R 자자×4



- 승리 조건: 혁의 전멸
- 패배 조건: 미크로스 또는 라 카이럼의 격추, 이군의 전멸

**반문** 역시 이름 있는 파워업들이 많은 곳이다. 적들의 공격범위가 넓은 것에 주의하여 하나 하나씩 확실하게 캐트라-카지. 크와트로는 웨스. 플라 주도는 볼투를 실패할 수 있다. 웨스는 바로 아군이 되어주어, 볼투는 일단 퇴각하는데, 이곳에서 실패한다면 나중에 아군이 된다. 주의 할 것은 그레이의 썬 만사로, 그레이 자체의 능력치도 높은 편이고 정강과 HP도 높다. 거기에 1필드까지 있기 때문에 고전하게 될 가능성이 있는 적 이다(가능성은 좀 아니다...). 썬 만사의 판넬은 7칸밖에 안되므로, 8칸 인 사자와 뉴건담의 판넬은 거리를 맞춰 공격하자. 적의 수가 많으므로 V2건담이나 ZZ건담의 MAP병기를 이용하는 것도 좋은 방법.



▲범위가 넓은 판넬을 잘 이용하자

**■입수 구역별**  
프로젝트 탱크S : 격전의 거리 도끼를 겨우  
사이드 프레임 : 그레이의 먼 맨시, 규내이의 어크트 도끼를 겨우이면 각각 1격씩 입수  
**■어번리드 여대**  
고성능 레이저 : 리칸의 드벤슬프를 겨우  
미 크베의 진지열을 겨우

**■신용닛**  
작업렛 : 유닛  
퀵S : 이크트 도끼

네오지온과의 교섭은 실패, 마크로스를 자신들의 것으로 하려는 그들과 싸우는 피할 수 없는 것이다. 마크로스는 슬로몬을 돌파해 기어인 있는 네오지온의 본거지인 아 바오아 쿠로 나아가기로 한다. 마크로스에 귀환한 스텔스대. 이때 민메이의 노래가 흘러나오고... 히카루는 아직 켄트리아에 갇혀있는 민메이를 떠올린다. 볼투에 의해 두통이 생긴(?) 플. 유도에게 자신은 리나의 대역은 될 수 없다고 한다. 그리고 두 동은 볼투를 구하려는 것은 어렵다면 살대없는 정을 두면 안 된다고 말한다. 하지만 주도는 그런 식으로 하면 희생자가 늘어날 뿐 아니라 볼투를 꼭 구해내겠다고 다짐한다.

53-B '슬로몬 공략전,으로

52-C 제 52화 마신왕제

광자력연구소에 도달한 코우지. 그는 마징가Z의 파워업을 부탁하지만 그것이 쉽게 되지 않는 듯하다. 이런저런 마징가Z의 파워업에 대하여 이야기를 나누고 있노라니 제7격납고에서 우연인가 움직인다. 그곳엔 마징가Z의 프로토타입이 존재하는데, 그것은 10년전쯤 폭주시키고 이후로 한번도 움직인 적이 없다고 하는 것이다. 그리고 오토모리사와 유미코수는 새로운 파워더를 완성시켰다. 그 새로운 파워더에 대한 설명을 하는 순간 광자력연구소를 향해 암산형 그레이트 마징가 가 날아든다!

**■관략** 암산형 그레이트 마징가가 9기나 있어도 코우지의 레벨이 어지간히 낮지 않은 한 터보스매쉬버전만으로 간단히 싸울수 있을 수 있다. 3번 째 적의 증편과 함께 선택권이 뜬다. 5턴째엔 마징카이저의 반응에 이끌린 진격타가 등장하니 사이좋게 대량학살을 하도록 하자. 그래도 부족하면 7턴 때엔 확인사살 걸 고라온대마저 등장한다. 불쌍한 Dr. 헬...



▲대량학살을 도둑어 움직이다!



▲대륙 무선 생각으로 이런 일종의 기 계수를

**■속린도** 어쨌든 공격할 뿐이다! 썰기 시간을 벌어야겠다!  
'썰기 시간을 벌어야겠다!'를 선택시 속린도 증가



■승려조각: 적의 진영 ■작업조건: 코우지의 겨우

**■장요닛**  
■아군 출력: 마징카이저(코우지)  
●적 유닛: 암산형 그레이트 마징가×9, 그부(브로렌백), 미케로스(고군)  
●아군 증편: 5턴 때 B지점에서 진격타(료마) 등장, 7턴 때 C지점에서 고라온(해라) 등장, 14기 추가 출력 가능  
●적 증편: 3턴 때 A지점에서 토로스D7×2, 사키×2, 켄1×2, 제노바M9×2, 조×2, 다이×2, 제트파이어P1, 하리분V6, 그부(해라) 등장

**■입수 구역별**  
어번리드 여대 : 고군대역의 마크로스를 물러가면 획득  
리퀘어 키트S : 브로렌백역의 그루를 물러가면 획득  
조립금뉴Z : Dr.헬의 그루를 물러가면 획득  
**■신용닛**  
코우지 : 마징카이저 또는 공격형 마징가Z

마징카이저에 된다.  
마징가Z에 된다.  
'마징카이저에 된다'를 선택시 마징카이저 사용가능  
'마징가Z에 된다'를 선택시 공격형 마징가Z 사용가능

일단 마징카이저의 제어는 잘 되었지만 진격타와 같은 미지의 힘이 숨겨져 있을 가능성이 높다. 게다가 마징카이저의 경우 과거 한 번 폭주경험이 있으므로 계속 사용하는 것도 위험할지도 모른다. 모든 것은 마징가Z의 파워업인 코우지에게 선택하도록 하는 유미코수.



**유닛활용 Tips**

**마징카이저**

HP 회복(小), 마징파워, 엄청난 장갑, 적은 EN소비, 높은 화력... 최강이라는 말을 다시 사용하지 않아도 무조건 최강 중 하나다. 장갑과 화력을 중점으로 온 동성도 여러 개조해주면 정말 유용이 사용할 수 있다. 예석만 점은 광외형 마징가Z가 마징카이저보다 훨씬 실용적이라는 것인데... 건물생성이라고 BGM도 멋지기 때문에 대부분이 마징카이저를 사용하게 된다.

**광외형 마징가 Z**

브레스트 피어에 시장거리 3배 움직인 후 이동 가능. 대타는 로트 런지 시장거리 5칸, 이동 후 사용 가능... 마징카이저보다 멋진 장갑도 실용적으로는 훨씬 뛰어난 개체이다. 마징카이저가 힘이 안 든다면 이 쪽으로

53-C '지구를 건 만능승부'로

**57-A 2차 53화 크로스 파이트**

DC본부에 있는 슈우, 어떤 자가 제이드를 통해 라 기아스에 간섭을 하고 있다고 한다. 그 간섭이 매우 교묘해 라 기아스의 영군학 협회에서도 눈치채지 못했다고 하는데, 슈우는 그것을 라 기아스의 기술과는 전혀 관계가 없는 것이라며 그걸로라도 할 수 있는 일이라고 하는데, 그것은 에어로제이터가 한 일이다. 그리고 그들 중에서 라 기아스를 아는 자는 단 둘, 하나는 영그룹 프리스퀼, 다른 하나는 슈우가 알고 있지만 말하지 않는다. 그리고 그는 지금 바이스톤을 군과 걸판을 내리고 있다.

그렇기반에 연방군 수송기로부터 SOS신호가 들어온다. 비슷한 군에게 공격 당하고 있는 듯하니, 그 수송기에서 압호로 기묘한 요청이 있다고 한다. 그 요청은 히어로, 류우, 카토르, 우페이가 건담 없이 수송기에 와달라는 것. 이상하게도 트로아인이 빠져있는데, 카토르는 트로아의 기체가 건파는 매우 다르다는 것을 생각한다. 이 SOS신호는 다테에게서 보내져 온 것으로, 원 건담과 원건담제료를 만들고 히어로에게 지시를 내리던 그가 어째서 지구에 있는지는 알 수 없지만, 히어로는 소수의 발파인으로 자신들을 데려다 달라고 한다.

**당황요소**

미디어가 파괴되면 모든 것이 끝이다. 발파인은 최대한 빨리 미디어의 옆으로 이동하자. 메가부스터를 2개 장착하고 변형한 후에 이동하면 2번 싸움 도착 가능. 도착하면 다테는 각 건담들의 커스텀 기체를 주며 이것들은 모두 10년 이상 전에 개발했던 것으로 지금의 기체에 맞게 개조한 것이라고 한다.



▲그가 어디에서 말하는지 잘 보아두자



▲원 전장보다 전이엔 RX-78보다 전 인가..

그 후에는 차례로 적들을 없애가기만 하면 되는데, 미디어 근처의 적들은 히어로들과 소우로 공격하고 나머지들은 그랑기랑과 주인공 등으로 공격하면 된다. 3번 싸움 끝난 후 등장하므로 너무 길게 돌아가지 마라. 히어로들의 건담은 감파파츠 등을 그대로 장착하고 나오므로 처음에 나오지 않다고 감파파츠를 해제하는 일은 없도록, 적들은 회피가 뛰어나고 사이저가 작은 오라비틀러이기 때문에 집중이나 필중을 사용하는 것이 좋다.

수송기에 있던 건담들은 이글 잠금대리기 보낸 것으로 명령서는 OZ가 사용하고 있던 제용이라고 한다. 트레아지가 보낸 것인가?... 한편 시라는 비슷한 게어 가림을 찾아낸 트레아크의 필 힘을 발견할 수 있을 것이라며 고라온에 연락을 하고 게어 가림을 쫓는다.

반조와 주인공을 만나고 싶어하는 사람이 있는데, 바로 전 연방군 국동지부 P7X팀의 벨버로 현재 마오 인터스타르의 사장인 린 마오이다. 그녀는 휴캐비인MK-II의 아머드 모듈을 갖고 있다고 한다. 그리고 그것에는 두가지 종류가 있는데, 하나는 AM전이라고 불리는 것으로 기동성과 원거리전투를 중시한 것이고, 다른 하나는 AM책으로 화력과 근접전투를 중시한 것이다. 또한 트로나를 엔진의 출력문제로 두 개의 파츠를 동시에 사용하는 것은 불가능하다고 히어로 사용할 때는 주의하자.



- 승리 조건: 소우를 다테가 타고 있는 미디어에 인질, 적의 진압
- 패배 조건: 다테가 타고있는 미디어의 격추, 소우의 격추, 모험의 격추

**당황요소**

- 이군 출력: 그랑기랑(시라), 발파인(소우), 단파인(마법) 외 8기
- 적 유닛: 바이레스×3(기러미), 나렛, 대, 바이레스×5, 레프리칸×5, 도리무로×8
- 이군 동원: 소우가 미디어에 인질하면 미디어의 근처에 원건담제료 커스텀(히어로), 건담 데스시즈렘 커스텀(류우), 건담 샌드북 커스텀(트로크), 알트론건담 커스텀(우페이)
- 적 동원: 3번 싸움 A지점에서 게어 가림(비소), 바이레스×8, 라이메×8

**■입수 역역**

프로젝트 탱크S 벡스의 핵어 기행을 격추

**■신용점**

- 막일렸 유닛
- 원건담제료 커스텀
- 건담 데스시즈렘 커스텀
- 건담 샌드북 커스텀
- 알트론건담 커스텀
- AM전력시즈렘(류우 전용)
- AM책시즈렘(류우 전용)

**유닛활용 Tips**

라임과 주인공의 기체 둘 모두 엄청난 파워를 자랑하는 기체들이다. 주무기인 망 쉐스터가 단산비도 높은 줄어든



●유격전 전진



●유격전 복서

것이 장전, 건사의 경우에는 엄청난 이동력을 중심으로, 이동 후 망 쉐스터를 사용하거나 풀임팩트 캐논으로 공격하는 것이 주로 사용되는 집합, 복서는 다른 슈퍼로봇들과 동일하며, 역시 망 쉐스터가 주무기. G소드 다이버도 매우 강력한 무기이지만, 이동력의 차이가 너무 크기 때문에 전체적인 평가는 복서가 약간 떨어지는 편. 건사 전용의 무기와 복서 전용의 무기는 개조를 따르해야 하므로, 마음에 드는 것 한 가지만을 계속 쓰자. 망 쉐스터와 풀임팩트 캐논(건사), G소드 다이버(복서)를 주로 개조하고, 그와 함께 EN도 개조해주자.



제로를 제외한 나머지들은 그렇게 강한 것은 아니지만, 쓰면 좋아진다는 로켓대전에서는 취향에 따라서 쓸 만한 기체들이다. 제로는 엄청난 이동력과 운

동성, 공격범위, MAP병기 등이 특징으로, 제로스시스템에 의해 더욱 강해진다. 그 외에는 데스사이즈가 좋은데 이는 듀오의 회피능력이 5인중 최고이고, 분신과 1번들이 의해 가장 믿지 않는 기체가 되기 때문이다. 공격범위는 3곳이지만 지상에서의 공중공격, 이동 후 공격 등이 모두 되도록 결코 나쁘다고 할 수는 없다. 이 점은 샌드폭과 알트론도 마찬가지로, 샌드폭은 강화회초를 3개 장착 가능하다는 장점이 있고 알트론은 공격범위가 4칸이라는 것이 장점. 마지막으로 해비미즈는 트로와에게 집중이 없다는 점 때문에, 반격으로 사용하기 힘들고 모든 무기에 탄수제한이 있다는 점이 단점. 하지만 다른 기체들의 약점인 쾰리거 공격은 확실하다. 이들을 한꺼번에 섬멸하는 이유는 바로 신뢰보존. 5인 모두 신뢰보존이 적용되어 제로의 트로브 버스터 라이온의 최대 데미지가 30000이 날 수도 있다. 혼을 사용하면 9000, 모은 적을 일격에 보낼 수 있는 것이다. 물론 제로와 데스사이즈를 제외하면 그렇게 좋은 것이 아니므로 모두 사용하기에는 무리가 가깝다. 개조를 할 때에는 제로는 듀오, 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 '01인물의 귀환,으로

53-8 제 53화 솔로몬 공략전

1전진행 때의 솔로몬 전투, 그때 마크로스에 의해 진전이 중지되었다. 이번의 솔로몬 전투는 그때의 재전이 되는 것이다. 솔로몬을 확실히 탈환하기 위해 주력부대와 미끼부대로 나누어 공격하는 작전이 제안된다. 하지만 1전진행 때에도 같은 작전을 실행했기 때문에 적들은 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.

**속편도** 위와 같은 두 가지의 작전 중 하나를 선택해야 한다. 마크로스로 강행돌파를 하면(マクロス進行突撃作戦を採用する) 속편도가 1 오르지만, 적의 공격이 마크로스에 집중되어 격렬한 전투가 될 수밖에 없다.

반면 마크로스와의 양동작전으로 공격하면(マクロス陽動作戦を採用する) 슈라크대를 사용할 수 있으며, 조금 더 쉬워진다. 이는 같은 목적으로 같은 속편도가 중요하더라도 강행돌파를, 슈라크대를 사용하고 싶다면 양동작전을 선택하자.

▲안일하게 피격을 자크를 슈라

- 입수 여야姆 리락어 키트스 콘스본의 진신발, 활의 드벤블프를 격추하면 격차 1개씩 입수
- 리락어 키트스 밧스, 오르데릭, 카이암의 드라이블을 격추하면 격차 1개씩 입수
- 블드 발행장기 도둑의 백침을 격추
- 신승넛
- 작일넷 유넛
- AM기너픽스(리얼계 전용)
- SA비석픽스(리얼계 전용)
- V2건담 맥스터픽스
- 건담 HWS

**속편도** 이곳에서는 콘스본의 진지발과 그의 부대인 락툼 127가 등장한다. 이것 역시 완적이 있는 것으로, 원작에서 아우로가 3분만에 모두 격추했던 그것을 재현해 놓은 것. 역시 3분안에 모두 격추하면 속편도가 1 오른다. 또한 강행돌파시에 마크로스가 솔로몬에 도착하면 속편도에 +1

▲락툼117피워너1과 3분안에 격멸하자

(양동작전 선택시)

- 승리 조건: 적의 진영
- 패배 조건: 라 카이암, 이가미, 현오스, 중 누근기의 격추

(강행돌파 선택시)

- 승리 조건: 12번 야전에서 마크로스가 솔로몬에 도착, 적의 진영
- 패배 조건: 12번 야전에서 마크로스가 솔로몬에 도착하지 못할 경우, 마크로스의 격추

**당첨유닛** (양동작전 선택시)

- **이관 출격:** 라 카이암(브라이트), 이가미(현영), 현오스(Jr(고메스), 건블레스트×6(준코, 마헤리아, 코나, 유카, 프라나, 밀리엘라) 외 9기
- **적 유닛:** 그와진(도둑), 드라이센×3(기아미, 올레타, 밧슈), 발 바로(트루엔), 무사이샷×2, 발 바로×2, 겐구구×5, 자크샷×5, 잔지발(콘스본), 락툼 11×12
- **적 중립:** 5번 째 A지점에서 자크×5, 햐미 햐미×5, 즈사×5, 도둑의 그와진을 격추하면 그 자리에서 백침을 타고 등장하며, 동시에 강화병의 0-아지르 4기 등장.

(강행돌파 선택시)

- **이관 출격:** 마크로스(글로벌) 외 16기
- **적 유닛:** 그와진(도둑), 드벤블프(콘), 잔지발(현영), 드라이센×3(기아미, 올레타, 밧슈), 자크샷×3 (겔펠트, 아코스, 코콘), 잔지발×2, 무사이샷×2, 드라이센×4, 발 바로×3, 잔지발(콘스본), 락툼 11×12
- **적 중립:** 5번 째 A지점에서 햐미 햐미×5, B지점에서 자크샷×5, 드라이센×5, 도둑의 그와진을 격추하면 그 자리에서 백침을 타고 등장하며, 동시에 강화병의 0-아지르 4기 등장.

## 공략

위와 같은 두 가지의 작전 중 하나를 선택해야 한다. 마크로스로 강행돌파를 하면(マクロス強行突進作戦を採用する) 속전도가 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) 수리크대를 사용할 수 있으며, 조금 더 쉬워진다. 어느 것이든 목표는 같으므로 속전도가 중요하지만 강행돌파를, 수리크대를 사용하면 쉽지만 양동작전을 선택하지 않으면서도 최고와 난이도를 자랑하는 맵이다(그래도 크게 다를 것은 없지만...). 양동작전을 선택할 경우 수리크대의 엄청난 정신키렌드를 이용하는 것이 가능하므로 크게 어려운 것은 없지만, 강행돌파를 선택했을 때에는 적의 집중공격을 받게 되어, 개조를 하지 않는 플레이에서는 상당히 고전할 것이다(여기까지만 개조를 하지 않는 플레이이다...). 정신키렌드를 최대한 활용해야 하며, 특히 집중이 가장 유용하게 쓰일 것이다(어디에서나 마찬가지...). 또한 적이 많으므로 MAP병기를 이용하는 것도 좋다. 마크로스는 핀 포인트 배리어를 이용해 방어를 하여 전진을 계속하고, 다른 유닛들은 마크로스의 길을 만들어주어 나아가면 된다. 핀 포인트 배리어는 그렇게 강하지 않으므로 수리가 가능한 하이티어, 메타스 등을 적절히 이용해야 한다.

도둑의 그와진을 격추하면 도둑은 비침을 타고 나오면서 동시에 모든 적들이 회각한다. 하지만 도둑 하나만으로도 다른 모든 적들도 같할 정도, 도둑에게는 자력이 있으므로 한 번에 높은 데미지를 주어 격추하는 것이 좋다. 또한 도둑은 HPT가 절반이므로 내리갈인 HP를 전부 회복하여, 동시에 활약을 사용한다. 이때 비침에게 스텟가 공격을 하면 일격에 격추할 수 있으므로 이를 이용하지(공작에 같은 장면이 있는 것으로, '비침 특공'이라는 것은 다른 게임에서도 많이 등장한 비가 있다, 스텟가는 죽지 않고 수리반이 들어갈 뿐이다...).

도둑은 목숨을 잃고 솔로몬을 처치하면 결국 그는 사망(이라고 추정)했다. 하지만 그의 형인 기원은 그의 죽음을 단순히 시간 벌기보단 생각해 않는다. 그리고 기원은 그레이에게 뉴타일 부대를 이끌고 아 바오아 쿠를 지킬 것을 명한다. 솔로몬을 일정한 콘드벨, 솔로몬은 에우과 리가 밀리타리의 거점으로 이용하기로 한다. 그리고 그들은 새로운 보급물자를 전달해 준다. 보급물자에는 VZ전함의 비스타 파츠, 뉴진검의 강화 파츠, 그리고 휴케바인MK-3의 강화 파츠가 있다(원래의 경우), 그리고 주인공은 미오 인더스트리의 사장인 린미오와 만나게 된다.

한편, 미네바는 아버지인 도둑의 죽음을 느끼게 된다. 하지만 그게 거짓말이라고 말해달라고 하지만... 그렇다고 사실이 바뀌는 것은 아니다. 한편 미네바를 보며 리나는 자신을 치료해준 것은 고맙지만, 전쟁을 빨리 끝내는 것이 급선무라고 말한다. 그런 리나에게 하만은 엑시즈가 전투에 참가하지 않아도 결과는 마찬가지라고 하는데... 이때 마슈아에서의 긴급보고에 의하면 적정 20킬로미터의 거대 전함이 나타났다고 한다. 그것은 무엇일까..

54-B '어차림의 전장'으로

## 54-C 제 53화 지구를 건 한판 승부

라이던은 무토로 플리스에서 신의 계시 비슷한 것(사실은 파퓰 업)을 받고 있는 중이었다.

아쉬라는 고대 라우의 힘, 닥 보이스라는 새로운 무기를 얻는다.

## 공략

4편이 되면 아군의 증편과 함께 하이넬이 도둑에게 공격을 받는다. 재벌의 캣츠캅만 + 브루거 + 오온트 체인지 컷타를 해서 전투를 유리하게 이끌어 나가도록 하자, 무엇이 볼테스이고 무엇이 캄브라인지 무척 헷갈릴텐데, 볼트(ボルト)란 말이 앞에 붙으면 볼테스, 바울(バウ)이란 말이 앞에 붙으면 캄브라이다. 합체 전연종이비행기들은 어떻게 버릴 수가 없으니 꾸준한 회복과 리셋이 필요할 것이다. 전투가 끝나면 하이넬을 그냥 보내줄 것인가, 하이넬과 싸울 것인가의 선택권이 온다.

하이넬을 도망가게 보낸다.

하이넬과 싸운다.

'하이넬을 도망가게 보낸다'를 선택시 +1

'하이넬과 싸운다'를 선택시 속전도 -10



▲이렇게되면 라켓버튼을 누르고 싶어진다



▲소백의 농부이지미의 얼굴

## ■입수 영역

대형공형

■선유닛

-

-

즈루의 스칼크를 몰리치면 획득

가부다와 빅가부다를 몰리치면 획득

AM건너막스(리얼계 전용)

AM해서막스(리얼계 전용)



■승리 조건: 이군 유닛이 모두 살아있는 것

■패배 조건: 이군 유닛이 하나라도 격추되는 것

## 당첨품목

●이군 속력: 카이지피델트(코우지), 브루거(진구지), 브레인 콘을(테츠야), 윈스타(준), 볼트프린트, 볼트프리게이트, 베틀크래쉬, 바울 제트, 진배어, 볼트크루저, 진이글호

●적의 유닛: 보아진원반×14, 보아진원반(하이넬), 스텟크(도 조루)

●이군 중량: 4편이 되면 A지점에서 진자가호, 베틀탱크, 베틀맨, 볼트 탠드, 베틀크래프트 등장, 5편 때 귀암의 앞에서 라이던, 브루거(미라), 등장 5기 추가 속력 가능

●적 중량: 이군중량과 동시에 B지점에서 강력 내마크×3, 사이론, 다이론, 바이잔가×6, 도쿠가×2 등장, 4편 C지점에서 빅가부다(가부다) 등장

## 속전도

즈루의 스텟크를 몰리치면 속전도 증가

지구에서 고라온이 활약하고 있는 동안, 우주에 나간 브라이프톤은 네오 지온의 우주요새 솔로몬을 활약시키는 것을 성공시켰지만, 네오 지온은 솔라레이를 소유하고 있다는 사실이 밝혀진다. 게다가 주피트리안의 것으로 추정되는 직경 약 20Km의 초거대 요새가 있다는 정보가 나온다. 콘드벨, 마크로스, 예세리온은 콘페이션(솔로몬이 바꾼 이름)에서 합류하기로 한다.

54-C '추억을 미래'로



54-A

제 54화 이방인들의 귀환



드레이크는 비웃이 자신에게로 오는 것을 그랑가란을 유도해 자신과 싸우게 하려는 것으로 생각하며, 그것을 이용해 거어 가림과 그랑가란을 싸우게 해 양쪽이 지쳐있을 때 참격변에 개트러겠다고 한다. 또한 드레이크는 특기사에게 잉그렘을 감시하라고 한다. 한편, 슛트에게서 오라비틀러의 데이터를 받은 잉그렘은 슛트를 위해 오라로드를 열겠다고 한다. 잉그렘이 오라로드를 여는 방법은 슈우가 개발한 커버리 시스템과 불핵을 연산한 디엔신 시스템의 둘 중 어느것도 아니다. 아스트라나간은 오라로드를 여는 힘을 가진 장치가 있다는데 그것을 유제스는 크로스게이트 페러다임 시스템이라고 부른다는데 잉그렘은 그것을 사용하면 그 남지도 나타날 것이라고 한다. 그 남자인 누구일까..

주인공은 이전에 극동지부에서 잉그렘이 바이스본들의 세력과 접촉한 일이 있다며(주인공은 없었던 것 같으나...) 그와 싸우게 될지도 모른다고 하고, 잉그렘이 뭔가 다른 일을 계획하고 있는 것 같다고 말한다.

공략

3번 때에 슈우가 나타난다. 그는 쥘피트리안과 에어로게이터가 엔젤하이로를 완성했고 그들은 그것으로 사람들의 정신을 지배하려고 한다며, 드레이크군과 그랑가란 부대의 싸움을 중지하라고 한다. 드레이크는 사적인 원한은 같아도 한디어 자신에게 항복하라고 하는데, 여기에서 항복 요구를 받아들이면(フレイトの申し出に應じる) 슈우가 잉그렘의 협력을 받아 그들을 강제로 바이스본들로 보내버린다. 요구를 듣지 않으면(フレイトの申し出に應じない) 역시 강제로 보내겠다고 아래쪽의 섬으로 이동하는데, 슈우가 도착하면 클리어된다. 돈이 중요하다고 생각되면 슈우가 도착하기 전에 최대한 많은 적들을 없애자.

결국 오라비틀러의 싸움은 이렇게 허무하게 끝났다. 하지만 우주에는 에어로게이터의 엔젤하이로와 네오지온의 콜로니 레이저가 있다. 이제 그랑가란은 그들을 저지하기 위해 라 카이클, 마르코스와 합류하기로 한다.



■ 승리 조건: 적의 전멸 ■ 패배 조건: 모험의 격투, 이군의 전멸

명장유닛

- **이군 출격:** 그랑가란(사라), 발비안(슈우), 발시오네(루네), 사이버스터(마사키) 외 13기
- **적 유닛:** 거어 가림(비웃), 비아레스×8, 도라무로×9
- **적 중립:** 2번 때 A지점에서 윌 윌스(드레이크), 스프리건(스웃), 브브리(유지), 조와스(츠키사), 라이베(토트), 조와스×5, 라이베×5, 레프라칸×6, 아스트라나간(잉그렘)

신입원정유닛

모든 조건을 만족하면 토드의 라이베를 얻을 수 있다. 토드가 이군이 되면 드레이크의 요구에 응하지 않아 이군으로 결국 숙련도 획득을 노리던 얻을 수 있다.

속연도

드레이크의 항복 권고에 응하면 3회 응하지 않고 슈우가 섬에 도착해 클리어하면 +1, 슈우가 섬에 도착하기 전에 적이 전멸하면 -10이다. 적을 전멸시키기 위해서는 슈우가 도착할 지점에 아군 유닛을 배치해 슈우가 도착하지 않게 하면, 비켜주지 않는 이상 클리어되지 않는다. 돈은 필요하고 속연도를 떨어뜨리고 싶지 않다면 적을 하나만 남긴 후에 비켜주면 된다.



▲ 이곳에 배치하면 시간을 벌 수 있다

55-A '어왕 리리나'로

54-B

제 54화 여자들의 전쟁

직경 20킬로미터의 전함, 그것은 육상전에서 한 번만 뵈던 그것일지도 모른다. 하지만 일단은 아 바오아 무를 공격하는 것이 먼저이기 때문에 그것은 잠시 접어두기로 한다.

그것은 엔젤하이로, 쥘피트리안의 비밀무기인 것이다. 시료로는 에어로게이터의 레이저 자신과 행동하게 되는 것을 무시하며, 다음 목표를 네오지온의 슬라레이로 결정한다.

공략

이곳에서 가장 주의할 상대는 파리의 잔세. 공격력이 강한 뿐만 아니라 영동, 회피도 뛰어나다. 그리고 1필드에 엄청난 HP. 집중안으로는 회피가 매우 힘들기 때문에, 번개임을 사용하자. 집중을 사용해도 영동중 100%가 나오는 상대이다. 가장 먼저 없애놓는다면 그 다음은 매우 쉬우므로 집중을 사용하고 아무렇게나 먼저 놓지만, 이곳에서 가스르 사를을 살육할 수 있는데, 그랜드고 헤드 이군이 되지는 않는다. 또한 원공으로 등장하는 레비는 HP가 절반 이하로 줄어들면 퇴각한다. 그 전에 유세이, 주인공, 부주인공과 전투를 하자. 나중에 레비를 이군으로 만들고 싶다면 이곳에서 꼭 전투를 해야한다.



▲ 슈렛키의 최종무기 '집중지속 슈렛키' ...



■ 승리 조건: 적의 전멸 ■ 패배 조건: 모험의 격투, 이군의 전멸

명장유닛

- **이군 출격:** 전함 1척(마크로스 또는 라 카이클), R-1(루세이), 슛스(합승기), 코우(합승기), 주인공, 부주인공 외 12기
- **적 유닛:** 파리스 아테네(레고이), 멧사라(사라), 가베라 테트라(시마), 잔지발×1, 절구구 M×9, 조로이트×6
- **적 중립:** 3번 때 A지점에서 잔세(파라), 도고라×2(루페, 브로호), 토라스×8, 4번 때 B지점에서 슈렛키(레비), 게도라후(카테지나), 하바무루×4, 콘티오×4

**속편도**

마크로스의 근처에 주피트리안으로 추정되는 적들이 나타난다. 그러나 마크로스를 유인하는 뜻이 이동하는데, 주피트리안의 부대를 쫓을 것인가, 아 비오이 쿠로 향할 것인가를 결정한다. 주피트리안을 쫓으면(ジュピトリアン部隊を追撃する) 속련도가 1 오르지만 적들이 더 많아져서 난이도가 약간 오른다. 아 비오이 쿠로 향하면(ア・ビオア・クーロへ向かう) 속련도는 오르지 않지만 난이도가 쉬워진다. 또한 어느 것이든 통장치는 해리의 주렛카를 격추하는 것으로 1 오른다. HP가 절반 이하로 줄어든다면 퇴각하는데, 격추하기 위해서는 용호왕 또는 휴셰이빈이나, 복사병이 없다. 이때쯤이면 혼이 생기므로 한 번에 격추하자. 물론 그 전에 유셰이와의 전투는 필수이다. 마지막으로 클리어 후 부주인공의 '왜 자신을 친절하게 대하는가'에 대한 답엔, 소중한 친구이니가(大切な仲間だから)를 선택하면 속련도 +1, 이 선택은 나중에 이름을 아군으로 만드는 것에 관련된 선택

**■입수 여역**

리메이 트레스	시대의 '개방' 테드트를 격추
사이드 프래임	파악의 진액을 격추
이포지모터	크레타의 '방도' 리우를 격추
메가 부스터	레비의 '중장' 격추

전투 중에 OZ의 트래이저로부터의 일호로, 사이드5에 솔라레이가 있다고 한다. 솔라레이는 엄청난 위력을 가진 클로노 레이지. 과연 그는 몬드벨을 도와주는 것일까... 어쨌든 그것을 발동시켜서는 안되므로, 마크로스는 그것을 저지하기 위해 데라즈 프리드가 방어를 하고 있는 솔라레이에게 가게 된다. 포커는 자신에게 적전을 맡겨달라고 하며 그 적전을 위해서는 크라트르가 필요하다고 하는데...

25-B 「사인, 의미의 싸움,으로

**54-C**

**제 54화 추이를 미래로**

고라온은 앞으로 12시간 후 우주로 쏘아 올려질 예정이다. 그에 따라 그 12시간동안 자유시간을 달라고 하는 노리코, 예레는 의외로 순순히 자유시간을 내어준다. 자유시간이 내리지자 고라온의 여성대원은 바다에 놀러간다. 여성들이 바다로 놀러간다는 소식을 들은 열혈남아(---)도 그 그녀들을 따라가려 하지만, 치즈루와 메구미의 방해로 인하여 어쩔수없이 고라온에서 대기하게된다. 한편 따로 부주인공과 바다에 놀러온 주인공, 어째서 자신을 구해주고 그렇게 생각해주고 싶은 부주인공에게 대답할 것을 생각하는 주인공.

소중한 동료님,

그대란 잘 수는 없어요.

선택에 따라 영입에서 주인공과 부주인공의 결말이 달라진다.

**공략**

모두들 잘 알고 있는데 방해하는 놈은 어디라도 있는 법. 그런 놈은 절대 잘 잡 수 없다는 것을 몸으로 느끼게 해주도록 하자. 드레고 노사우루스는 언체나와 같이 진격타3의 대실성활구기를 먹여주면 간단히 물리칠 수 있고, 나머지는 진격타와 건버스터만으로도 충분히 물리칠 수 있다. 문제는 모두 전멸시키고 나면 나오는 기르기르간은 체4에 중상자폭탄을 덮고 있기 때문에 3번 내외 물리치지 않으면 게임오버가 되어버린다. 기르기르간은 한 번 물리쳐도 메카기르기르간으로 부활하므로 주의. 동시에 주인공의 사이코드라이버의 힘이 발췌, 오무의 HP와 EN, SP, 기력 등이 상승함과 동시에 주인공에게는 혼 집중 병든 가속이 걸린다. 이 때 쥘 없이 마구 때려주도록 하자.



▲갓고건 마구 쏘기, 정말 마구 쏘다



▲물리쳐서도 대안이 결수인 놀이이다



- 승리조건: 적의 진멸 - 기르기르간을 3번이내에 물리치는 것으로 보름
- 패배조건: 기르기의 진멸 - 1. 기르기르간을 3번이내에 물리치지 못하는 것 2. 모험의 경우 3. 기르기의 진멸로 보름

**등장요소**

- 이전 출격: 버스터머신1호기(노리코), 버스터머신2호기(카스미), 진격타(데마), 볼테스(엔지), 컴바트러V(호마), 라이더(이키라), 지엔트노브(다이사쿠)
- 적 유닛: 양신형 그레이트 마자그×4, 조깅 일소스, 드레고노사우루스, 오베리우스, 자라가, 단테(단테) 미케로스(고곤)
- 이전 출격: 고곤을 물리치면 A지점에서 고라온(예레), 주인공 등장 8기 추가 출격가능
- 적 출격: 고곤을 물리치면 B지점에서 기르기르간 등장

**■입수 여역**

조깅고건	고곤대공의 '역'로스를 물리치면 획득
조깅공부Z	메카기르기르간을 물리치면 획득

무리한 힘을 쓴 주인공은 실신하지만, 다행히도 생명에 지장은 없다는 것이다. 한 편 노리코는 오래간만에 만난 친구 키미코의 추억을 미래로 가지고 가라는 말을 듣고 추억을 되새기게 된다.

55-C 「미해리의 가슴 안에서 울어라...」

**55-A**

**제 55화 여왕 프리리나**

주피트리안의 정권방송에서 프리리나가 주피트리안의 대표가 되었다고 한다. 그것은 세계의 평화를 위한 선택이었다고 하며, 지구권은 하나로 통일되어야 한다. 그리고 주피트리안에 의한 세계화가 실패를 선언한다. 또한 미래의드는 주피트리안에 따르지 않으면 지구를 속행하겠다고 선언한다. 프리리나는 마음속으로 하이로에게 그런 말을 하는 자신을 속여달라고 한다. 부주인공은 주인공에게 왜 자신에게 상냥하게 대하느냐고 물어온다. 여기에서 '중요한 친구이니가(大切な仲間だから)'와 '놀아줄 수는 없으니가(遊べ

おくよかたにいかなから) 중 선택을 하게 되는데, 선택에 따라 영입에서 주인공과 부주인공의 결말이 달라진다.

**■입수 여역**

고성능 조깅기	복기부드를 격추
대 병영함	오케아를 격추
리메이 트레스	기다의 일렉신드라이블 격추
부스터	아칸의 '합부'리버를 격추

■ 신유닛

작업명	유닛
타식론	엑세리온

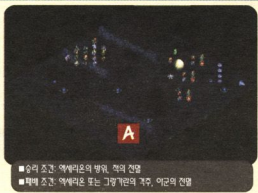
이 상황에서 속련도가 50이상이라면 마사카가 소우에게 필살기의 특훈을 요청한다. 이때부터 사이버스터에게 「디스커터 난무의 태도」라는 무기가 추가되며, 아카시 버스터가 EN3이 80으로 높아지는 대신 사정거리가 3칸으로 줄어든다. 또한 코스모노바의 탄수가 2로 높아지고, 특수능력으로 분신을 얻는다. 난무의 태도는 격투계 무기로, 기력 1300이상에서 사용할 수



있는데, 탄수나 EN의 제한이 없다는 것이 장점. 사용의 제한에 비해 공격력도 높은 편이다. 접근전의 강력한 무기에 분신. 이것으로 사이버스터의 오라비틀러화가 이루어지는 것이다(.....)



**공격** 적들은 모두 엑세리온으로 접근한다. 엑세리온은 초기 HP가 10000밖에 안되므로 몇 번 공격받으면 격추된다. 따라서 격려를 사용해 기력을 올려 이나설 컨슬러를 발동시키거나 신의 근성 등으로 HP를 회복하자. 그런 후에는 필증을 사용해 반격을 하면서 여유롭게 상대할 수 있다. 빅가투다와 오세아나는 HP가 높고 공격범위가 넓어 주의해야 할 상대이다. 초기의 적들은 가투다와 오세아나 외엔 특별한 것이 없으므로, 그렇기만큼 들로 나누어 하나는 원군을 상대하고 하나는 엑세리온을 구하려 하자. 아무리 엑세리온에게 이나설 컨슬러가 있다고 해도, 공격력이 그리 높지는 않기 때문에 어느새 EN이 바닥나는 경우가 있기 때문이다. 엑세리온 근처에 있는 적들은 원제로 시스템의 MAP7로 한 번에 격추하는 것도 좋다. 이 경우엔 히이로의 각성을 잘 이용할 것. 원군으로 등장하는 티탄즈들은 크게 문제될 것은 없지만, 바운드들은 빌리야일의 빌화가 7칸이여 이동 후 사용할 수 있으므로, 그들이 나올 위치에 너무 가까우면 집중공격을 받기 쉽다.



- 승려 조건: 엑세리온의 방위, 적의 진멸
- 태매 조건: 엑세리온 또는 그랑계연의 격추, 여군의 진멸

- 현상유닛**
- **이군 승려:** 엑세리온(타식론), 그랑가판(시라) 외 16기
  - **적 유닛:** 오세아나(오세아나), 빅가투다(가투다), 그레이트×1, 強力나미준고×3, 사이몬×3, 다이몬×3, 가루오스×3, 보미안 원반×4
  - **적 증원:** 3턴째 A지점에서 일렉산드리아(가디), 함부러비×3(0잔, 단결, 할스), 바운드록×4, 가브스레이×4, 건담MK-I×10

이제 다른 루트로 갔으면 무조건 얻게 되는 유닛과 파워업을 사용할 수 있다. 특정한 조건을 만족해야하는 것(오드, 뉴건담MS 등)들은 얻을 수 없으며, 마징가는 무조건 마징카이로 얻는다.



▲각성을 이용하면 쉽게 얻을 수 있다

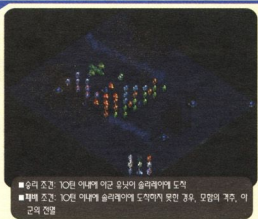
56 '자은의 환상'으로

55-6 제 55화 회물아치는 폭풍

포카가 제안한 솔라레이 공략전은 3단계의 작전. 첫 번째의 부대는 적의 방어선을 무너트리고, 두 번째의 부대로 적의 다음 방어선을 교란시켜 세 번째의 부대가 솔라레이가 잠입한다는 매우 간단한 작전이다. 그리고 먼저 크와트르가 데라즈 프리드에게 무장해제를 권고하기로 한다. 그들이 그것에 따라 움직이는 민무하지만 그것에 의한 시간을 버는 것도 계산해 놓는 것으로, 어떻게 되면 속공으로 솔라레이를 잠입해야 하는 것이다. 이 전투에서 적을 지휘하는 자는 바로 가토. 코우는 그와 결판을 내겠다고 다짐하지만 나누는 가토와 싸우는 것을 그만 무리고 말하는데... 결국 두 사람은 엇갈리는 것인가..

**공격** 크와트르는 데라즈 프리드에게 무장해제를 요구한다. 하지만 그들은 7칸만 지은 부활안을 끌워는 자들. 그 요구에 응할 리가 없다. 그리고 가토는 카리우스에게 솔라레이를 발사하려고 한다. 이제 10분이면 솔라레이의 거대한 레이가자 발사되는 것이다. 적들의 숫자는 지금까지 중 최고. 따라서 격추수를 올리고 싶은 유닛을 출격시키자. 이쪽 루트는 주로 높은 회피율을 가진 유닛들이 많기 때문에, 집중만 사용해도 거의 무적이다. 또한 지형효과를 받을 수 있는 지역이 넓으므로 집중을 사용한 후 반격으로 적을 없애자. 물론 MAP7을 사용하는 것도 좋다.

이번 맵에서의 가장 큰 난관은 바로 가토. 그는 파라와 마찬가지로 능력치가 높고, 기체의 높은 장갑과 HP, 필드가 있기 때문에 아무렇게나 덤벼들다가는 수없이 파괴되는 아군을 볼 수 있을 것이다. 하지만 노이에 짚은



- 승려 조건: 10턴 이내에 여군 유닛이 솔라레이에 도착
- 태매 조건: 10턴 이내에 솔라레이에 도착하지 못한 경우, 모함의 격추, 이군의 진멸

■ 입수 영역  
 ■ 데 빌공명      격멸의 노이에 짚을 격추

베이닝을 할 수 없는 기체를 것을 이용, 판발을 사용해 먼 거리에서 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 가토에게는 저력이 있으므로 가능한 한 강한 무기로 한 번에 격추하자.

**명칭유닛** ●아군 슬러그: 마크로스(글로벌), 코우(합승기), 크와트로(합승기) 외 6기  
 ●위 유닛: 노이데(절기모), 발 비로(레노), 발 비로×4, 장지탈×2, 무사이글×3, 자크×4, 드라이센×4, 켄투화×5, 자크레×10, 겐구구×8  
 ●아군 중량: 3번 패의 5번 패 각각 마크로스의 앞에서 4기 선택

슬러레이의 발사 시스템은 자폭하도록 되어있었다. 기원은 처음부터 데라즈 프리드를 버릴 작정이었던 것일까? 다행히도 그것에 의해 네오지온의 비밀병기는 없어진 것 같지만...  
 쥘피트리안의 장군방송, 그것을 본 크와트로는 그들에게 있어서 병력을 이용해 지구권을 제압하는 것이 훨씬 쉬운 일이라서 이것은 거대한 고리모양의 요새를 발동시키기 위한 작전이라고 생각한다. 한편, 엔젠의 통신. 그는 아 바오이 쿠에서 콜로니 레이저같은 것이 운반되고 있다는데... 그렇다면 아바 자폭했던 것은 무엇이지? 이대로는 불리하다고 생각하는 폰드벨은 일단 콘플레이섬에 돌아가기로 한다.

56 '지온의 환상'으로

55-C 제 55화 아버지지의 품에서 울어라

켄타로를 태운 스텝그는 헬모스와 합류하기 위해 목성권으로 가고 있는 중이다. 그리고 폰드벨에서는 노리코가 료마에게 토마호크 쓰는 방법을 가르쳐 달라고 한다.

**공략** 슈피로봇의 기본은 기술자제보다 기술을 쓸 때에 되치는 혼의 밀림이라는 것을 명심공회 보여주는 이벤트로 시작된다. 어쨌든 료마에겐 버스터토마호크 부에랑을, 벨케이에게는 버스터혼련을 배워서 건버스터는 더더욱 파워업을 한다. 적들은 모두 모여있기 때문에 조금씩 가다가는 인 할급권을 당해서 각주당하는 경우가 있으니 아예 우루루 물러가서 왕창 지승헬로 보내고 다시 오는 적들을 물리치도록 하자. 하이넬의 근처에 접근하게 되면 하이넬이 지면의 빛이면서 켄타로를 풀어준다.

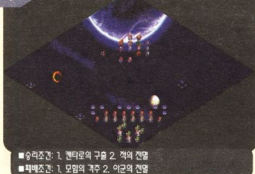


▲결정고도 같은 켄타로토마호크. 맞지!



▲용오리누

켄치형체는 드디어 아버지를 만났다는 사실이 어쩔 줄 모를 정도로 기뻐하게 된다. 그리고 켄타로는 자신은 원래 보아진의 사람이며, 과거에 보아진의 체계가 싫어서 지구로 탈주했다는 것이다. 그리고 또 하나 충격적인 사실은 켄타로가 보아진에 있을 때 아이를 하나 두었는데 그 아이가 바로 프린스 하이넬이라고 하는 것이다. 잠시 후, 리리나가 쥘피트리안을 두둔하며 전원 무장해제를 요구하는 내용의 연설을 하고 있는 것이 보인다. 어쨌든 빨리 도와 합류해야 할 것 같다.



■승리조건: 1. 켄타로의 구출 2. 적의 진멸  
 ■실패조건: 1. 모함의 경우 2. 이군의 진멸

**명칭유닛** ●이군 슬러그: 진계타(레노), 건버스터(노리코), 볼테스V(켄치), 컴버트라V(레노), 고라노(레노), 추가로 12기 승격가능  
 ●적유닛: 보아진원빈×9, 도망가기×7, 바이잔기×8, 광수나미존크×6, 스텝그, 스텝그(하이넬), 스텝그(리리나)

■임수 구역명

어포지모터

진각의 스텝그를 물리치면 획득

■속도

켄치치가 하이넬의 스텝그에게 접근하면 속도도 증가

56 '지온의 환상'으로

56 제 56화 지온의 환상

실질적인 지금까지 공평의 명령에 따라오기는 했지만, 뭔가 똘나뉘거나 하나씩 버거워가게 돌아가는 것이 맘에 들지 않아서 투덜대고 있었다. 쥘피어 공평이 모든 것은 빅파이어의 의지라는 한마디로 일축해버린다. 한 톨 콘플레이섬에서는 모두가 재파하여 정보를 나누게 된다. 그리고 켄타로의 말에 따르면 에어로게이터라고 부르는 이상인의 정시명칭은 제 버르마리제국이라고 한다. 더불어 그들은 온화계 페르세우스방면의 버르마리제국을 중심으로 하는 초거대 문명을 가지고 있다고 한다. 그리고 그들은 최종적으로 엔젤하이로를 개시하려 하고 있다고 한다. 이 엔젤하이로와 인간의 정산을 한곳에 모아서 만든 병기라고 하는데, 그것은 초거대한 사이크로트라이머, 엔젤하이로 내부에는 3인용의 사이키커의 임동파를 증강하여 그것을 지구권에 사출하여 강제적으로 집인류의 의지를 한곳에 모으려고 하는 것이다. 이런 말도 안되는 행위로 집인류의 의지를 한곳에 모아두려고 하는 위험한 병기는 당장에 파괴해야만 하는 것이다. 아무튼 폰드벨의 이번 목적지는 우주요새 아 바오이 쿠, 그리고 두곳에서 콜로니를 동시에 제압, 콜로니 레이저포를 사용가능으로 만드는 것이다.



■승리조건: 1. 4인아내에 이군유닛이 콜로니 레이저포에 도착하는 것 2. 적의 진멸 → 1번 조건이 사라짐.  
 ■실패조건: 1. 마크로스 또는 그랑거린의 경우 2. 이군의 진멸

**공략**

미션 시작 전에 하로가 하는 말을 잘 들으면, 4인이 되기에 콜로니 레이저를 가지 못하더라도 리셋하지 말라고 한다. 속내돈을 위해서라면 4인이나에 콜로니레이저까지 가야 하지만 갈 수는 있다(러더 콜로니레이저에 자리잡고 있는 적을 처치하기만 무척 힘들다. 게다가 간단 루트로 왔다면 주도로 볼루를 선택해야 하는데, 4인이나에 그 느린 ZZ가 방어선을 뚫고 선택하기는 힘들다(선택한 후 파괴까지 해야 하므로), 이때는 알트컨트롤 키스텔의 우패이를 꺼내서 볼루에게 도발을 사용하면 볼루가 우패이를 함해서 오므로 ZZ컨트롤로 선택 한 후 다른 빠른 유닛이 충분한 4인 안에 콜로니레이저를 점령할 수 있다.

피도둑 전력은 균등하게 나누는 것이 좋으며, 콜로니 레이저쪽에 이동력이 높고 파괴력이 좋은 유닛을 배치하는 것이 좋다(조건에 맞는 두 유닛을 추천하지만 원컨딜제로 커스텀과 진것때, 3인 때에 등장하는 엘파사 일당은 알선형용 전폭 끌고 오지만 그다지 의미 없는 동장이 되어버린다. 기엔의 도로스를 물리치거나 다음 턴이 되면 키시리아가 나와서 정전 협정을 요구한다.



▲쉽습디 아지피군



▲배스디 올림! 쫓습니다 건배스!

정전협정을 받아들이다.

정전협정을 받아들이지 않는다.

정전협정을 받아들이다 를 선택시 숙련도 +5, 스타벅스 콜라

정전협정을 받아들이지 않는다 를 선택시 계속 키시리아군과 싸우게 된다.

**등장유닛**

- **이군,출력**: 마크로스(글로벌), 마크로스속 6기 출력 가능, 그랑기람(사), 그랑기람속 6기 출력 가능.
- **적 유닛**: 유레버(MK-II)×3, 게마르크×2, 엔드러×4, 바우×4, 드렌을 프×4, 알파아일(사), 쉐만산(그레프), 사이코전담(M-II)(동부)
- **적 중량**: 3인 때 비정규계 알선형 프레임 마징가×3, 알선형 젯트드 레곤×3, 제트파이어P1, 하리본V6, 그루(브로), 그루(노) 등장, 콜로니레이저에 갔을 때 피드르스인 콜로니 레이저에서 등장, 동시에 B지점에서 헬마텔×3, 가라드×3, 진지발×2, 알파아일×2, 지크III×3, 가라드가(레진), 도로스(기엔) 등장, 그 다음 턴 같은 자리에서 R자×3, 도라신×3, 게마르크×2, 진지발(마크), 그와진(키시리아) 등장

**입수 여역**

마이브릭드 어인	러건의 드렌을볼 물리치면 획득
사이교 프제임	그레카의 쉐만산을 물리치면 획득
프로젝트엔트	규내어의 어드르드기를 물리치면 획득
조압급누Z	Dr.엘과 그루를 물리치면 획득
조압급Z	브로전역의 그루를 물리치면 획득
액기부스틱	러건의 도로스를 물리치면 획득

**속련도**

기원을 물리치고, 키시리아의 정전협정을 용하면 속련도 상승

역세리온의 타시로함장은 30분 후, 엔젤하이로 모크로포인트를 향해 이동용 개시한다고 한다. 한편 시로코드 엔젤하이로로 향한다. 엔젤하이로에서는 리라나와 유레스가 있으며, 엔젤하이로의 가동에 대하여 이야기하고 있다. 그리고 유레스는 폰드벨의 뉴타입이라던가 사이코라이버의 힘을 가진 자가 있다고 할지라도, 엔젤하이로 인의 3인명의 사이클카를 이기는 것을 불가능하다고 한다. 그리고 이제 그들(폰드벨과 지구인류가) 도망질 장소 따윈 없다고 하는데...

57 '천사의 그리 위에서'

71

제 57화 천사의 그리 위에서

쥬피트리온은 엔젤하이로의 시동테스트를 하고 있었다. 먼저 가있던 리가 밀리터어의 정보에 의하면, 사이드3의 2억인의 인구는 엔젤하이로의 영향인지, 잠들거나 세뇌가 회복하여 거의 전멸상태에 이르렀다는 것이다. 이것의 영향이 지구에 미치더라도 하는 날엔 정말로 인류 전멸상태까지 갈 수도 있는 것이다. 그리고 슈우 또한 엔젤하이로를 부수기 위하여 그랑존을 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 폰드벨은 그 3인명의 사이클카를 이길 힘을 가지고 있는 자가 존재한다고 하는데 그것은 주인공과 류세이라고 하는 것이다. 그리고 거기에 덧붙여 아키리와 아이, 부주인공도 돕게 한다고 한다. 아무래도 영동력을 쓰는 자는 다 해당되는 모양 인 듯. 그리고 슈우는 주인공과 류세이에게 작전을 받아 돌입 것인가에 대하여 묻는 데...



작전을 받아들이다.

작전을 받아들이지 않는다.

작전을 받아들이다 를 선택시 숙련도 +2

작전을 받아들이지 않는다 를 선택시 숙련도 +1

작전을 받아들이거나 받아들이지 않는 조건에서 유닛이 변화된다.



- 승조조건: 유세이들의 현재계 되게 전에 여긴 유닛이 엔젤하이로 중심부에 도달하는 것
- 작전조건: 1. 유세이, 오소, 아어로 중 엔젤하이로 격추당하는 것 2. 모인 의 격추

**등장유닛**

- **이군,출력**: 주인공, 그랑존(슈우), SRX(쥬메0), 라이더(마 카라), 고리온(해), 원컨딜제로쿠스텔(히이), V2어설트(무스), YF-21(브로드), YF-19(이샤), 그의 추가 6기 출력 가능
- **적 유닛**: 로라스(MD) 비행형태×4, 페르푸리우스×3, 멧사(사), 한브라비(이), 한브라비(단), 한브라비(리쿠사), 기에라 테트라(사), 파라스 아테네(레코), 고트라비(테네), 뫼고라(브넷), 뫼고라(루메), 뫼고라(그드랄드), 잔트(피라), 이드라스테어(브로노), 이드라스테어(타시), 이드라스테어(이코), 도고스 기어(가), 쥬피트리스(시보)
- **적 중량**: 1인 A지점에서 이드라스테어×4, 이드라스테어(피피니) 등장, 적의 유닛이 일정한 수 이하로 줄면 엔젤하이로에서 게도라프×8, 게도라프(그즈) 등장.

**공략**

사이리 웨이브를 계속 보내야하기 때문에 그라운드, SRX, 오후왕, 라이온, 고라운(이건 예외)은 움직일 수 없다. 2번 적의 탄에는 슈우가 사라진다. 3번 때부터는 드디어 움직이지 못하던 아군이 모두 움직일 수 있으므로 재빨리 전투에 투입시키지, 자동차 바꾸기 달린 전함인 아드리스타이는 화력도 강하고 장갑도 HP도 상당하므로 주의해서 치도록 하자. 엔젤하이로에게 있는 내석들은 시장거리가 상당히 기묘로 편히 어정병하게 다가갔다가 계속 맞는 일이 없도록 하자. 시로코는 데미지를 조금이라도 받으면(약 20%) 도망가버리므로 제일 강한 무기로 혼을 걸고...(물자는 열혈+스토나신사안으로 차지하였다).



▲별은 이 게임에 어울리지 않도록 귀찮다



▲가야할 곳은 여기!

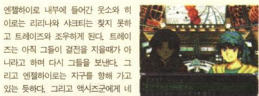
**역사신로** : 미우로, 크와트로, 스렛, 에델, 제이온, 화, 에델리, 로버트, 쥬라, 키스, 배신, 온서어, 우라키, 키스, 루도, 루, 엘, 베사, 윈도, 영, 크러스, 시역, 생살리, 탐켓, 수진, 푸지, 번호, 고프렌더, SRX, 톱, 분배, 막사, 유네  
**엔젤하이로로** : 스텔스, 미우, 케도, 마경, 기림, 적지, 영제, 캄바트, 리틀, 불테스, 마이서쿠, 건나이, 소우와 마텔, 배스톤, 불의, 사검, 웃, 마켓, 생진, 망명

**■입수 여형**

어포지모터	캐릭터와 고드림을 몰리자면 획득
고상능조준경	파리의 전대크를 몰리자면 획득
프로젝트트랜스3S	어둠의 어드리스타이를 몰리자면 획득
필드발생장치	타시온의 어드리스타이를 몰리자면 획득
어포지모터	크로코의 어드리스타이를 몰리자면 획득
데노스크래치어번	시로코의 주먹트리스를 몰리자면 획득

**■핵심도**

웃스 또는 하이로로 엔젤하이로에 도달하면 숙련도 증가



엔젤하이로 내부에 들어간 웃스와 하이로는 리리나와 사르키는 찾지 못하고 트레이즈와 조우하게 된다. 트레이즈는 아직 그들이 결정을 지을때가 아니라고 하여 다시 그들을 보낸다. 그리고 엔젤하이로는 지구를 향해 가고 있는 듯하다. 그리고 엑시즈군에게 네오지온의 진존함대에 집결하고 있다고 하는 것이다. 엑세리온의 타시로함장은 콘드멜과 합류하여 엔젤하이로의 움직임을 따라잡는 부대와 엑시즈를 치는 부대로 나누고 한다. 일단 아르코스와 고라운, 그라기만은 엔젤하이로를 찾아가서 지구에 낙하하는 것을 방지시킨다. 그리고 엑세리온과 라 카이럼은 엑시즈로 향해서 하만 칸과 네오지온 진존부대를 공격한다.

엑세리온과 라 카이럼을 맞아갈 멤버는 다. 그리고 아직 소속되지 않은 주인공과 부주인공의 갈 곳을 정하려고 한다.

엑시즈로 향한다. → 58-4 「신인 나락로의 유혹」으로

엔젤하이로를 찾아간다. → 58-4 「승객의 학살」에 도착함으로

**58-A 제 58화 신의 나락로의 유혹**

에어로게이터의 모함 헬모즈, 라오데카이는 시로코에게서 엔젤하이로를 이용한 작전에 대해 보고를 받는다. 시로코는 유제스가 어디에 있었느냐는 질문에 침묵해 참가하지 않고 단독으로 지구에 갔다고 하며, 엔젤하이로는 유제스의 계획대로 되어가고 있다는 라오데카이의 말에 시로코는 헬모즈로 지구를 책임지지 않는 것에 이상하게 생각한다. 라오데카이는 시로코에게 유제스와 합류하려면 레비와 비젯, 사피로를 원근으로 보내자고 한다. 시로코와의 통신을 끝낸 후 라오데카이는 비젯에게 자신에게 반기를 든 프로그램을 일괄시키고 하는데...

레비는 자신의 과거를 떠올린다. 유제스가 자신에게 레비 토리라는 이름을 붙여준 것. 유제스는 그것은 레비의 모성의 옛 언어로 레비는 「제사(宗師): 제사를 담당하는 신관」, 토리는 「말법,을 의미한다고 한다. 그리고 그것은 바르마에서도 같은 의미를 갖고있었는데... 레비의 모성이 어디인가 간에 바르마가 아닌 것이 확실한데 왜 바르마의 언어와 그곳의 언어가 같은 것일까? 또한 유제스는 레비에게 주젯카를 준다. 트릴드 크리스탈이라 불리는 자율 자각형 금속체로 구성된 기동병기. 레비는 그 주젯카에게 선택되었다고 하는데, 주젯카에는 특수한 힘이 필요하여 지금까지 그 힘이 없던 자들이 주젯카에게 희생되었다고 한다. 유제스는 레비를 주젯카에 태우기 위해 콜드슬립 상태에서 레비를 구했다고 하는데... 레비는 그런 기억을 떠올리며 주젯카에게 희생된 사람들 때문에 자신이 고통받고 있다고 깨닫지만, 라오데카이와 유제스, 바르마제국을 위해서는 자기 자신은 어떻게 되어도 관계없다고 생각한다. 이때 어디에 선가 틀러오는 아련한 노랫소리...



■승리 조건: 적의 전멸    ■패배 조건: 인간당 부군격의 경우

**■당량요약** ●이전 출력: R-1(류세0), R-3피워드(0), 시아바스티(마사피), 발시나(류세0), 이글파이터(시노부), 렌드쿠(사라), 주안공, 부주인공  
 ●적 유닛: 예제기열  
 ●적 증원: 테기로드×12, 히바쿠루×4, 제카리아×4, 예제기열×4, 안티노라×2(사피로, 비젯)

시로코와 합류한 레비, 비젯, 사피로. 레비는 주인공과 류세이가 엑시즈로 향하고 있다는 것을 알고 그들을 없애기 위해 출격하려 하지만 사피로가 나서서 그들을 자신에게 맡겨달라고 한다. 그들의 약점을 이용하는 작전이라는데, 과연 무엇일까? 레비는 사피로에게 작전을 맡기고, 비젯만은 사피로로 따라가겠다고 한다. 한편 콘드멜 속에서 SOS신호를 받았다고 한다. 그런데 그 발신자가 누구인지 확실하지 않다가 시노부, 사라, 마사키, 류네, 류세이, 야야, 주인공, 부주인공에게 조사를 맡긴다.

**공략** 현장으로 도착한 일행. 하지만 아무 것도 발견할 수 없다. 루체는 이 부대의 편성은 뭐가 의미 있는 것 같다고 한다. 마사키와 류세이는 그것을 부정하는데, 이때 에어로게이터의 기체가 나타난다. 단 1기만이 있는 것이 이상하여 더 조사해보고 한다. 그리고 갑자기 나타나는 수많은 에어로게이터의 기체를, 아무것도 아닌 적들이므로 쉽게 이길 수 있을 것이라고 생각하지만, 갑자기 사라져서 사피로의 목소리가 들린다. 아야와 부주인공은 에어로게이터의 뒤에 누군가가 있다는 것을 느끼며, 사라져 가는 사피로의 목소리가 계속 들리는데 사라지는 이 작전의 지휘관이 사피로라는 것을 눈치챈다. 그리고 사피로가 직접 나타나며 사라를 부르는데, 결국 사라는 완전히 조종당해 사피로에게로 가버린다. 5년 후에는 아야와 류네, 부주인공까지 사라와 같은 상태가 된다. 그리고 사피로는 목적을 달성했더니 사라진다.

시간이 지나면 자동적으로 클리어. 그 전에 최대한 적들을 없애 돈을 벌자. 적의 원군으로 많은 기체들이 나오지만 실질적으로 일할 수 있는 숫자는 적다. 이동력이 높은 사이버스타나 휴케비안즈나 R-형 (R-1의 변형상)로 최대한 접근해서 강한 공격으로 적을 격추하자. 메기로드들은 HF가 적고 개조가 전혀 안 되어있는 (개조를 했다면 비정상...) 시노부의 아글파이파를 노리므로 이것에만 주의하면 된다. 적들을 일일이 상대하기 귀찮다면 사이버스타의 사이프릿수를 이용하자.



▲메기로드가 돌아오는...

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.

59-A '크로스 타겟'으로

58-B 제 58화 승자와 패자에게 족복을

리오데카이는 시로로부터 키가치의 연발하이로 작전이 실패했다는 소식을 듣는다. 그리고 그는 자신의 함대 렘트리더군, 그리고 멜트리더군과의 결전의 날이 가까워왔다고 한다. 시로코와의 통신을 끊은 후, 리오데카이는 레비와 사피로, 비엠타를 지구권으로 가제한다. 그리고 거기에서 자신에게 반 (反) 한 일행도 프리스턴을 밀살시키려는 것이다. 한 편 마크로스측에서는 연발하이로가 지구로 낙하하기 시작한 것을 알게되며, 필사적으로 연발하이로 의 낙하를 방지시키려 한다. 일단 신 발대가 주피트리언의 잔존함대를 공격하고 있을 때, 후발대는 적의 중심이 나타날 때를 생각해서 대기한다. 한 편 연발하이로의 내부에서는 결전을 치르기 위해 준비하는 트레이저들을 풀 수 있으며, 미라일드는 완전원하주의가 통하지 않는 적, 즉 우주괴수 같은 적들과의 싸움은 계속 되겠지만, 인간끼리의 싸움은 여기서 끝을 내야 한다는 결의를 나타낸다.



- 승리조건: 적의 진멸
- 패배조건: 1. 모임의 경우 2. 역군의 진멸

**병정규소** ● **이군 출격:** 마크로스 (글로벌), 그랑가리안 (사라), 고라온 (레)

의 셋 중 하나를 전함으로 선택가능. 원검담페로키트 (하이로), V2H 실트건담 (우스)의 추가 6기 출격 가능.

- **적 유닛:** 콘디오×3, 게도르프×3, 바이에이트×2, 메르쿠리우스×2, 도고라×2, 고트러한 (카테지나), 리콘티오 (크로노웰), 아드라스테어 (타시로)
- **이군 중립:** 2편 때 전함이 있는 곳에서 8기 출격 가능.
- **적 중립:** 3편 때 A지점에서 메르쿠리우스×4, 바이에이트×4, 롤가스시 (트레이즈), 건담에피는 버드형태 (도모사), 롤가스시 (미라일드)

주피트리언의 잔존전력의 무장해제로 인해 더욱 세력은 이제 끝난 것이다. 그리고 리라나랑너도 구출해왔는데... 리라나는 이제 생크림덤으로 돌아가서 아버지의 이상을 실현시킨다고 한다. 그리고 예비팀은 일단 네르프로 돌아간다.

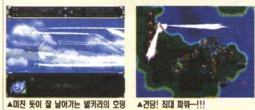
■ 입수 여의할

이로	격태지나의 고트러한을 물리치면 획득
고성능레이더	크로노웰의 리콘티오를 물리치면 획득
리하이 키트S	타시로의 아드라스테어를 물리치면 획득
바이오센서	도모사의 건담에피는 버드형태를 물리치면 획득
리하이 키트S	미라일드의 롤가스시를 물리치면 획득
메기부스터	트레이즈의 롤가스시를 물리치면 획득



**공략** 신발대와 후발대로 나눠서 일진 하지만... 그다지 꼭 나 누어져야할 이유는 없다. 크로노웰을 먼저 없애고 키터 자노에게 가까이 걸리고 기력이 150이 되어버리므로 키터 자노부터 해치우도록 하자. 아드라스테어는 여전히 화력이 강하므로 주의

▲오합과 동생의 싸움



▲대신 뜻이 잘 날아가는 벨리개의 오망 미사일 ▲건담! 최대 파워!!!!

59-B '최고도 인간담계'로



유제스는 사람들의 의식제어를 완료, 남은 것은 카르페 리아 필스 전승장치를 링크하면 생각대로 조종하는 것이 가능하다고 한다. 레이는 이것을 보고 전에 같은 것을 본 것 같아, 자신도 이것으로 조종되는 것이 아니라고 생각한다. 그리고 아이를 보고 어딘가에서 본 것 같은 기분이 든다... 유제스는 레아에게 다음의 작전을 맡기며 류세이를 죽이라고 한다. 그리고 그는 둘 중에서 살아남은 쪽을 사 이브로이더로 사용하면 된다고 생각하는데, 레이가 폰드에게 불길하다고 해도 제해대로 진행되는 것이라고 한다. 과연 그는 무엇을 계획하는 것일까..

사피로는 시로코에게 리오메카하는 유제스에 의해 돌아오는 인형에 불과하다고 하며, 실권은 모두 유제스가 갖고있는 것이라고 한다. 그리고 같이 유제스를 없애려고 하는데, 시로코는 유제스가 많은 일을 꾸미고 있어서 그것이 매우 철저하기 때문에 합부로 행동해서는 안 된다고 한다.

한편 비헛타는 임그렘에게 장기적인 연약을 한다. 임그렘도 임그렘이지만 비헛타의 정체는 무엇일까? 어쨌거나 비헛타는 임그렘에게 유제스가 주인공을 노리고 있다는 것을 알려준다. 임그렘은 그것을 듣고 크로스게이트 패러다임 시스템이 완성되는 것은 어떻게든 막아야 한다고 말한다. 그리고 기회를 봐서 폰드, SFX팀과 접촉하려고 하는데..

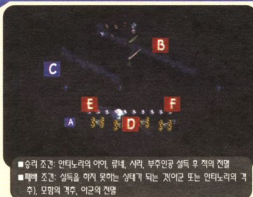
지금엔 유제스의 진투를 준비하고 있다. 전력을 분할할 수 없기에 시노부들의 출력이 금지된다. 카즈미도 옆에서 항의하는 시노부와 마사카를 거들지만, 결국 시노부들의 패배. 하지만 그들은 무언도라도 출격할 생각을 한다. 그리고 류세이도 여기에 합류하는데, 류세이는 아이만인 아닌 레이드 구하려고 생각하고 있는 것이다. 그들은 주인공과 류세이의 T-LINK시스템으로 사라들을 찾을 수 있을 것이라고 하는데, 이때 페르와 마사, 라이가 그들에게 다가간다. 그들은 자신들도 같이 출격하려고 하는데... 그들은 역시 팀인 것이다. 각각고에서는 노리코와 카즈미까지... 그들은 역시 팀이기 때문일까. 마지막으로 그들은 주인공을 발견한다.

### 공격

안티노라 4기는 각각 류세, 아이, 사라, 부주인공과 대응된다. 주인공 비출격시에는 왼쪽 위가 아이, 오른쪽 위에는 왼쪽, 왼쪽 아래가 사라, 오른쪽 아래가 부주인공이며, 주인공 출격시에는 왼쪽부터 차례로 아이, 류세, 사라, 부주인공이다. 아이는 류세이, 류세이는 사라가, 사라는 시노부, 부주인공은 주인공으로 한 번의 진투를 해서 확인한 후 실속하면 된다. 각각 진투를 해야 하며 한 캐릭터도 모두의 진투를 한다고 해도 실속할 수는 없다. 주인공이 출격했을 때에는 수만큼 허버쿠루들이 문제가 되는데, 이들은 공격 범위가 매우 넓고 HP가 높아서 시노부가 심혈리 없었더라는 각주되기 쉽다. 다르게 그들의 공격, 회피가 없으므로, R-1과 휴캐인간(슈퍼계열 경우엔 한지 않는 편이 낫다)에게 허브나 사이코 프레임을 장착해 반격으로 적을 없애자. 아니면 건버스터의 HP와 장갑을 늘고 공격력도 높자.

어쨌든 모두를 실속하면(주인공 비출격시에는 부주인공이 낡으면) 유제스와 적의 원군이 등장해 모두의 기체를 움직이지 못하게 만든다. 이때 슈우가 나타나 이것을 중화시켜 준다. 그리고 슈우는 유제스가 지금까지 지극히 비밀이라고 한다. 휴캐인간의 폭주시도 유제스에 의한 것으로, 예전 호박인의 예상대로 결점이 있는 상태로 기동되어 폭주한 것이라. 슈우는 그것을 알고있었지만 그것을 해결한다면 에어로게이머가 바로 침공했을 것이 분명하므로 미리 중요인물들은 살아남도록 조처를 취한 것이다. 이제 적의 원군들을 물리치면 된다고 한다. 소자가 앞으로는 집중이나 철벽을 사용하고 적전에 뛰어들어 반격을 하는 것이 바람직하다.

명령위반에 무단출격. 하지만 결과적으로는 모두를 구출하고 적의 지휘관을 생포하는 것이 가능하다. 그리고 다음의 적전도 기다리고 있다. 크로노로아 이린도 처벌을 가볍게 해달라고 요청했다고 한다. 그 두 사람이... 레이는 주먹에 의해 의식을 지배받고 있었다. 그리고 주먹에게는 T-LINK 시스템과 같은 장치가 탑재되어 있다고 한다. 주먹의 생체 코어로서 이용



- 붉은 조준: 안티노라의 아이, 류세, 사라, 부주인공 실속 목적의 전명
- 붉은 조준: 실속을 하지 못하는 상태가 되는 지이코 또는 안티노라의 격추, 모함의 격추, 이코의 전명

### 당황소 (주인공 출격시)

- **아군 출격:** 이글파이터(시노부), 렌드라이거(마사), 빅모스(모), R-1(류세이), 라이(슈우-2), 사이버스터(마사카), 건버스터(노리코), 주인공
- **적 유닛:** 메가로드×10, 허버쿠루×16, 안티노라×4
- **아군 중립:** 전명 실속시 A지점에서 카 키림(브라이턴), 반조(다이판3) 및 5기, 열 중립부에서 그라폰(슈우)
- **적 중립:** 전명 실속시 B지점에서 주멧(레비), 예제키(엘×10)

### 주인공 비출격시

- **아군 출격:** 시노부(이글파이터), 렌드라이거(마사), 빅모스(모), R-1(류세이), 라이(슈우-2), 사이버스터(마사카), 건버스터(노리코)
- **적 유닛:** 메가로드×10, 안티노라×4
- **아군 중립:** 전명 실속시 C지점에서 카 키림(브라이턴), 반조(다이판3), 주인공 및 5기, 열 중립부에서 슈우(그라폰)
- **적 중립:** 전명 실속시 D지점에서 안티노라(안티노라), 주멧(레비), 예제키(엘×5, E지점에서 허버쿠루×5, 제카리아×5, F지점에서 허버쿠루×5, 제카리아×5)

### 속전도

사라 전에 시노부들과 같이 출격하지 않았던 적의 원군으로 유제스가 등장한다. 이 유제스를 격추하면 속전도가 오르는데, HP가 약 절반 정도로 줄어들면 딱딱한다. HP는 약 380000으로 한 번에 20000 이상의 데미지를 입힐 수 있는 무기를 사용해야 한다.

### 속전도

주인공은 시노부들과 같이 출격하느냐 그들을 알리느냐를 결정한다. 그들을 막는다면(忍凍せよ) 주인공은 처음에 출격하지 않으며, 속전도가 1 오른다. 같이 출격한다면(忍凍せよない) 처음부터 주인공이 있다. 이곳에서는 부주인공을 실속해야 하기 때문에, 처음에 출격하



▲간결하게 피력을 자크를 슈트

지 않는다면 다른 캐릭터들을 실속해야 하는 시노부, 마사카, 류세이가 부주인공에게 공격받을 수가 있다. 시노부의 기체는 매우 약한 이글과 아이아므로 공격받으면 매우 위험하다. 따라서 같이 출격하지 않으면 난이도가 약간 상승한다고 할 수 있다(원공의 숫자도...).

되던 레이가 주멧 파피로 쥘리의 인격을 되찾을지는 미지수. 에어로게이머의 정모를 찾는 것은 불가능한 것이다. 이번 작전에서 잃어버렸던 렌드라이거와 발스시노아 등은 이상하게도 함 위에 표류하고 있었다. 그들을 잡아왔을 때 버렸다고 해도 유치가 전혀 맞지 않는 데, 누가 갖다놓은 것일까...



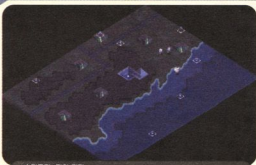
59-B

제 59화 적어도, 인간답게

엔젤하이로의 낙하 영향으로 인하여 주위가 상당히 황폐해졌다. 빅델몬이러던가 난바리카카색신에 연락을 취해보는 초전자일행이지만, 역시 방해전파의 영향인지 통신이 되지 않는다. 걱정이 되어 빅델몬과 난바리카카색신으로 돌아가보는 효마와 칸지치 일행. 일단 빅델몬으로 가보니 이글장관라디오 무사히 있으며, 난바리카카색신의 일행들도 무사하다는 것이다. 그리고 엔젤하이로는 에어로게이타에 의하여 다시 작동을 하고 있는 듯 계속 열파의 파동이 전해지고 있었다. 한 편 네르프의 전도는 돌아온 마사토일행에게 이호기의 심크로를 테스트를 맡기며, 어쩌사인지 이후의 초호기 출격을 금지, 초호기를 동결시키겠다는 것이다(마사토가 그 이유를 물어보지만, 전도는 대답 해주지 않는다). 그리고 간만에 학교로 돌아온 산지일행은 학교의 편인함을 느끼게 된다. 그리고 지오프론트 내부로 정체를 알 수 없는 기체가 하나 튀



프 아웃해 오는데 여기서 아스카가 출격하게 되지만, 엔젤하이로에서 사출되는 사이키 웨이브에 의하여 아스카의 정신이 황폐해져만 가고, 신지는 그러한 아스카를 보며 출격을 요청하지만, 전도는 지금 초호기가 담하런 끝장이라면 잠시 참으라고 한다.



- 승리 조건: 적의 진멸
- 패배 조건: 1. 모함의 격추 2. 아군의 진멸

**당장유닛** ●아군 출격: 고라온(레드), 주인공, 진젠타(노마), 볼테스 V(엔이츠), 컴비브르V(호마), 추가 5기 출격가능  
●적 유닛: 안티노라(유제스)

■ 압수 구역명  
고생상조전계 트루프의 스텝을 몰라라선 획득

지금 당장 출격한다.  
출격하는 기회를 노린다.  
"출격하는 기회를 노린다"를 선택시 속연도 증가.  
두가지 선택에 따라 조기히어 유닛이 바뀐다.

■ 속연도 유제스의 안티노라를 몰라라선 속연도 증가

제레는 이제 자신들이 악한 때가 가까워왔다고 하며 계속 쫓아내려 흥분을 무민다. 그리고 엔젤하이로의 내부엔 사크티도 여왕 마리아도 없었으며, 3인 명의 사이키케도 없었다. 대신 사이키케(레고 추청되는) 3인명의 비서구, 3인 속속이 날아져 있었을 뿐이었다. 인간을 뭐라고도 생각하지 않는다는 사실이 분노하는 무무를. 한 편 죽은 줄로만 알았던 레이는 살아있었다. 살아 돌아온 레이를 반갑게 맞이하는 신지이지만, 레이는 전에 알고 있던 레이라는 배우 다른 듯한 이미지를 풍길 따름이었다.

60-B '최후의 사자'로

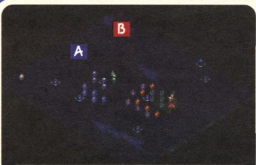
60-A

제 60화 전사, 다시...

에어로게이타의 전투로 시간을 벌었을 허만은 공격해오지 않았다. 주도는 그것이 자신을 기다리고 있는 것이라며 혼자 출격할 생각을 한다. 열파 풀은 (풀츠가 있다면 풀츠도) 따라가겠다고 하지만 주도는 무슨 일이 일어날지도 모른다고 결국 혼자 가버린다.

엑시츠에서 미네라는 허만에게 어디에도 가지 말라고 하지만 허만은 자신이 SDF와 폰드벨을 막겠다고 미네라에게는 탈출을 하라고 한다. 또한 허만은 바-노에게 이곳에 남으라고 하며 자신이 패배하면 항복하려고 한다. 그리고 라나를 주도에 데려다 주라고 한다.

주도가 출격하기 전, 아스토나지와 대화를 한다. 이때 속연도가 증가하면 ZZ가 돌아와 ZZ로 파워업된다. 모든 무기의 공격력이 300% 늘어나고 하이퍼 빌사벨의 탄소수가 10으로 줄어든다. 무기가 한 가지 추가되고 더블 라이미움의 탄수가 10개로 늘어난다. 장갑과 이동력, 운동성, 한계도 늘어나 개조를 전혀 하지 않고서도 이곳에서 혼자 적의 절반 이상을 없애는 것도 가능할 정도.



- 승리 조건: 미연의 큐베퀘이를 격추
- 패배 조건: 아군의 진멸, 모함의 격추

카미유(참승조), 크외르토(참승조) 외 11기  
●적 증류: 적을 8기 이상 격추하면 아군 증류 후에 B지점에서 게머크×3(카라, 니, 란스), o-아지르×3, 엔드라×1, 바우×4, 험머 험머×4, 그외간을 격추하면 엑시츠 위에서 큐베퀘이(허만), o-아지르×2, 게머크×2

**당장유닛** ●아군 출격: ZZ단원(유도)  
●적 유닛: o-아지르(아리아), 자크Ⅱ(미수메), 엔드라(그린), 그외간×1, 드렌블프×5, 바우×5, 드라이센×5, 가자D×5, 자크Ⅱ×4  
●아군 증류: 3번 때 A지점에서 엑세리온(타시모) 또는 라 카이(브라이트),

**관객**

트디어 적의 본거지인 엑시즈 본거지인 만큼 적들은 상당히 많지만, 주도는 처음부터 기합을 2번 사용하고 시작하기 때문에 풀이 ZZ라면 매우 쉽게 상대할 수 있다. 풀이아가 되지 않았다면 가자드와 자크를 상대하고 나머지는 다른 아군들로 공격하자. 원군은 둘로 나누어 한쪽은 엑시즈로 돌격하고, 한쪽은 적의 원군을 상대하는 것이 좋다. 원군은 액세리온을 미끼로 쓰면 좋은데, 팔장을 사용한 후 이니셜 컨슬러로 피해를 입지 않으며 반격하는 것이다. 물론 사용하기 위해서는 기력이 높아야 하는데, 격려를 사용하거나 타시로와 활벽을 이용해 맞으면서 올리면 된다.

적들 중 마슈마는 공격을 받으면 기격을 사용하므로 한 번에 없애는 것이 좋으며, e·아지르들은 HP가 높고 필드를 갖고있으므로 단무구나 다이탄3 건버스터 등의 강한 공격을 이용하는 것이 좋다. 그러면 즉사하면 등장하는 하만은 능력치가 높은 것은 말할 것도 없는 캐릭터로, 기력이 120인 상태로 등장하고 HP회복(Δ)을 갖고있는데다가 2회 행동도 하여, 실드방어, 배너기(가)의 레벨도 높다. 다형히 큐베레이의 판별은 배너기(가) 가능하므로 무조건 맞고 죽는 경우는 없을 것이다. 그래도 매우 강하므로 나오지자지 공격해 빨리 없애는 것이 좋다. 하만은 저력을 갖고있기 때문에 한 번에 높은 데미지를 입혀야 하며, 집중을 써도 높은 명중률이 나오지 않으므로 역시 필드를 이 있는 단무가, 다이탄3, 건버스터 등의 슈피로 붓을 적절히 이용하자. 아니면 번뜩임을 이용해 판별과 필드의 탄수를 0으로 만들고 나서 원거리 공격을 이용하면 100%로 맞추는 뜻에도 안전하게 공격할 수 있는 있다.

지금까지 하만을 설득했었다면 이곳에서도 설득할 수 있는데, 그렇다고 해도 전투는 피할 수 없다. 하만은 주도 외에도 주인공, 크와르르, 아무로, 카미유, 풀, 반호 등과 전투를 하면 대항한다.



**■입수 기억법**

격격어 켄트S	막으막의 지크로크 거주
프로젝트 탱크S	격격어 탱크를 거주
백이오엔서	어먼어 e·어먼 거주
이로	어먼의 규격격어 거주
■신용닛	
적일넷	우넷
-	풀이ZZ건급
비니	지크로크

**■속편도**

주도가 원군 등장 시에 달한 대로 하만을 주도에 없애기 원한다. 그냥 전투하는 것만으로 이 오프로, 주도에 거주할 필요는 없다.

미네아 지리는 행방불명, 하만은 작전개시 전에 탈출시킨 것이다. 예우속에서도 찾고록 노력하겠다고 한다. 그리고 네오지온의 와이즈맨이라는 별명이 주도와 만나기를 원하는데, 그 이유는 바로 리나, 리나를 주도에 데려다주기 위해서였다.

한편 켄트라디의 보도루 기합, 보도루자는 브라타이와 에키세도루에게 프로트 캡처라는 말을 한다. 그것은 '문화물 가진 마이크로'이라는 것으로 '싸우는 것 이외의 참조적 활동'이라고 하는데, 켄트라디를 만든 자는 문화에 대해서 아무 것도 가르쳐주지 않았으며 문화의 참조하지 말라는 프로그램을 넣었다고 한다. 그는 만이아가 부르는 '노래'가 남자와 여자를 서로 끌어들이는 힘을 갖고있다고 하며, 옛날 자신이 발견한 '문화의 단편'을 보여준다. 그것은 어떤 플레이어가 어떤 음악이 들려온다. 그런데... 이런 란비의 기억에도 이것과 같은 것이 있지 않았던가. 어쨌거나 보도루자는 이것을 프로트 캡처인 만이에게 보여 주면 알지도 모른다고 하며, 그것을 엘트린디에 대한 대항수업으로 이용하려고 한다.

이후에는 힘이 합쳐져 미크로스를 따라갔던 유닛들을 사용할 수 있다.

61 '운명의 화심'로

60-6

제 60화 마지막 사자

핍스힐드란이 네르프에 온다고 한다. 그의 이름은 나가사 키오루, 그의 신분 사항은 아무 것도 알 수가 없고, 오로지 생년월일은 세컨트일팩트와 동일한 날이라고 하는 것이다(그 후, 계속 키오루와 신지의 연애(?)가 시작된다. 아무분은 자세한 설명 생략). 그리고 우주에서는 액세리온다가 엑시즈의 제압에 성공했다고 한다. 그리고 웅웅웅, 마침까지, 진것터는 왜인지는 몰라도 폭주하듯 기동되고 있었다. 키오루는 앞에서 그것을 보고 있다가 네르프로 돌아가는데... 그와 동시에 기체들의 움직임이 었다. 그리고 잠시 후 키오루의 목발이 흐른 후, 그는 예바 이호기와 함께 섯트랄도그마로 향한다. 그리고 그것을 저지하는 신지.

**관객**

적은 이호기로 워킹한 키오루 하나 뿐이다. 일할을 건 스토나 신사인 등으로 한방에 보낼 수 있다.



▲워킹한 권개로 소란난 두명



▲이명(사실은 리온S) 앞의 키오루

**■속편도**

주인공으로 키오루를 몰리치면 속편도 증가



- 승리조건: 나가사 키오루를 몰리치는 것
- 패배조건: 한 유닛이라도 거주당하는 것

**■정황요보**

- 이군 출격: 주인공, 진것터(로바), 마침까지(근무자), 예비호기(신지)
- 적 유닛: 나가사키오루(키오루)

신지는 처음으로 자신을 즐기고 말한 사람이 사라졌다는 것 때문에 상당히 괴로워한다. 그리고 연도는 제라에 대한 대의명분을 세우기 위해서라도 초호기만을 론드벨로 몰리기로 한다. 어쨌든 자상에서의 일도 끝난 고리온대는 모두의 합류하기 위해 콘베이션으로 향한다.

61 '운명의 화심'로

제 61화 온명의 화살

엑시츠와 주피트리안, OZ는 무너졌다. 아직 BF단과 티탄즈의 일부, 시로코가 남아있다고는 해도 SDF와 폰드베에 적대하는 세력은 없다고 해도 좋을 정도. 이상인과 우우피수인이 남은 것이다. 지상에서는 최후의 시도는 인간의 모습을 하고 있었고, 유제스는 인공보편체계를 조사하기 위해 나타났다고 한다. 그리고 유제스는 우우에 사이코드라이버의 샘플과 리프스컴퓨터를 구하기 위해 엑세라몬과 접촉했다고 한다. 그가 필요로 하는 것은 폰드벨라 및할한 관계가 있는 것이다. 과연 그의 목적은 무엇일까..

에바에 대한 이야기.. 시도는 인간의 모습을 하고 있었다. 그것도 에바의 파일럿이 되기 위해 네르프에 찾아왔다고 한다. 시도는 네르프에 접촉한다는 목적을 달성하기 위해 점점 진화된 것이라고 생각하며, 네르프는 처음부터 시도에 대해 알고있었다고 생각한다.

라나가 무사히 돌아온 것을 보고 모두들 기뻐한다. 아직 시크릿을 구하지 못한 핫소스를 라나가 위로해주고... 하카루는 그것을 보며 무엇인가를 생각하는 데, 포커는 민애플을 구하지 못했기 때문이라는 것을 알아챈다. 그리고 하카루는 미샤와 만났는데 미샤는 최근 하카루의 성적이 좋지 못한 것에 대해 지적하며 이데올로리안 소대를 다시 편성해야 할지도 모른다고 하고, 하카루는 그것조차도 관심 없다는 뜻이 마음대로 하라며 가버너(40화 빅 에스케이프에서 민애플과의 키스씬)가 카이온이었다면 여기서 미샤와의 대화내용이 달라진다.

SDF와 폰드베어의 새로운 협력자가 있다고 한다. 켄이치의 아버지인 켄타로, DC의 슈우, 미오 인드스트리의 비벳과 비벳안데... 비벳은 예로게오이데가 아니라... 그리고 반조는 비벳이라는 말을 듣고 놀란다. 아이도 어디에선가 본 것 같다고 생각하고... 그런 것은 아야카만이 아니라, 하이로와 유우, 트로와,



▲정체를 알 수 없는 인물

포커는 스필소대를 소집한다. 이유는 자신이 당분간 없기 때문에 그동안 소대를 맡을 사람을 뽑기 위한 것으로, 포커는 맥스를 소대에 지목한다. 이사우는 반발하지만 포커는 그의 성격으로는 불가능하다고 한다. 사실 가장 적당한 것은 가브도이지만 그의 기계 특성상 지목는 무리라고 한다. 가브도는 이사우만 아이만 관계있다고 하고... 결국 맥스로 결정된다. 그리고 포커는 하카루를 따로 불러서 사실은 하카루에게 소대를 맡기려고 생각했지만 지금의 상태로는 살아남기도 힘들 것이라고 한다. 그리고 너무 민애플에 생각하지 말고 힘을 내라며 5명의 발키리를 준다.

당연히도 미샤키는 슈우가 폰드베에 합류한 것을 싫어한다. 하지만 상황이 급하니 어쩔 수 없다고 하며 슈우에게 유제스가 리프스컴퓨터를 손에 넣으려고 하는 이유를 묻는다. 리프스컴퓨터는 옛날의 천문학자 이블루로 그는 사상예측의 기호이론을 확립한 것으로 유명하다. 리프스컴퓨터는 초능력이 아닌 확률에 의한 예측을 하는 것이 가능한 것이라고 한다. 그리고 리프스컴의 변형이론을 응용한 논리시스템을 채용한 것이 리프스컴퓨터. 그것은 사용자의 마력에 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.

여기에서 숙련도가 높고, 34 또는 35화(숨겨진 샐의 또는 일그렘의 전역)에서 일그렘을 격추했다면 R-GUN파워드를 얻을 수 있다. 파워드론 조건을 만족했다면 레이, 그렇지 않다면 비벳타가 되어 이후부터 SFX가 함께 할 때에는 R-GUN파워드를 포함한 4기가 있어야 한다.



■승리 조건: 적의 전멸 ■패배 조건: 유군의 전멸, 모함의 격추

▶만장유일 (론드벨 선행시)

- 이군 승률:** 마크로스(글로벌), VF-1J(엑스), VF-1S(8카무), VF-1A(카지라), YF-19(미사우), YF-21(가브도) 및 14기
- 적 유닛:** 파도란 로(미리아), 파도란 로×17, 엘트린디군 표준전함×2, 중형포함×2
- 적 중량:** 4턴 때 A지점에서 파도란 로×4, 중형포함×2, 적이 15기 이상로 줄어들면 B지점에서 파도란 로×6, 중형포함×1, 5턴 때 A지점에서 파도란 로×6, 표준전함×1

(발키리소대 선행시)

- 이군 승률:** VF-1J(엑스), 하카루(VF-1S), YF-19(미사우), YF-21(가브도)
- 적 유닛:** 파도란 로(미리아), 파도란 로×11, 엘트린디군 표준전함×2, 엘트린디군 중형포함×2
- 이군 중량:** 3턴 때 C지점에서 마크로스(글로벌) 및 12기
- 적 중량:** 4턴 때 D지점에서 파도란 로×3, 중형전함×1, 표준전함×1, 5턴 때 E지점에서 파도란 로×3, 중형전함×2, 표준전함×1

■숙련도

마크로스와는 약간 떨어질 곳이며 엘트린디군도 풍드해한다. 폰드벨을 선행시킨다(ロード→ベス隊を先行させる)를 선택하면 숙련도가 오른다. 그리고 이 경우 적을 빨리 전멸시키면 30이 오른다(늦을수록 줄어들며, 10원이 넘기도 10이 오른다), 발키리소대를 선행시킨다(バルキリー隊を先行させる)를 선택하면 숙련도가 오르지 않으며 초기 아이이 발키리들에게 없다. 이 경우에는 6턴 때 자동 종료되며 그 전에 적을 전멸시키면 역시 30이 오른다. 맥스와 미리아의 이벤트는 어느 것을 선택해도 발생한다.

■공략

발키리소대 선행시에는 이벤트로 카지라가 각수한다(원작에서는 사망인데...), 거기엔 맥스와 하카루는 기계가 바뀌어 강화포커가 있는 상태 모든 적을 상대하는 것은 어려우므로 원군이 몰려가지 버티는 방향으로 나가자. 론드벨 선행시에는 경소처럼 돌진하면 별 문제는 없다. 적들의 양중, 회피가 높으므로 집중을 매년 사용하는 것은 좋지 않다. 40화 빅 에스케이프에서 맥스로 미리아를 각수했을 경우에 한해 여기에서 맥스가 미리아와 싸워 1P를 잡면 아비로 줄이던 이벤트도 발생해 둘 모두 퇴각한다. 61화 종료 후 거인이 된 맥스와 미리아가 들어오는데, 만약 맥스가 일격으로 미리아를 각수한다면 반대로 미크론이 된 미리아가 아군이 된다.

■신유닛

파워드	유닛
-	VF-1J(S)
-	VF-1S(S)
-	이담 발키리
-	마크로이드 몬스터



▲레비, 카우무도 이 거기도 없는 노래를 듣고 있었다

갑자기 어디에선가 노랫소리(가사는 없는)가 들려온다. 이것을 들은 엘트란디 박사들은 전투레이드가 급격히 저하되어 회귀한다. 그리고 그들이 회귀하고 등장하는 켈트라다. 그들은 마르코스를 완전히 포획하고 있다. 그런데 뜻밖에도 그들에게서 확연 고상 요청이 들어온다. 이런저런 말들이 많지만 어떤 것도 고심을 받아들이게 된다.

50만년산전 전에 「프로토크라」라고 하는 문명이 존재했으며, 지구인, 켈트라다, 엘트란디, 에어로게이트조차서 그 프로토크라에서 발전한 것일 가능성이 높다. 또한 프로토크라의 유전자공학을 갖고있던 거인을 인간사이프로 만든 것도 가능하다고 한다.

한편 브라타이는 글로벌의 현실을 모두 보고 있다. 그는 켈트라다에서 마이코프와 되어 사자(使者)로 갖는 사람을 보고 자신은 켈트라의 저런 문화적인 모습을 본 적이 없더니 자신도 마이코인이 되고 싶어한다는 농담을 한다. 농담이라고 하는 문화도 없던 켈트라다이기 때문에 에키세도루는 의아해 한다...

사자로서 보내진 사람은 바로 민에이. 그리고 전투 중에 들려왔던 음악이 다시 들린다. 신지는 이것이 키오쿠가 부르고 있던 그것과 같다고 생각하고, 민에이는 이것은 켈트라디언에게 예로부터 전해지는 메모리 플레이드를 해

복한 것이라고 한다. 그 말을 들은 신지는 키오쿠가 자신에게 준 플레이드들에 대해 생각하고... 민에이는 이것에 가사가 기록되어있지 않다고 하며, 문이라는 사람이 가사를 만들고 있다고 한다. 이사무는 문이라는 말에 놀라고... 민에이는 히카쿠와 강동의 재회를 한다.

한편, 레이도 이 노래를 듣는다. 아야는 레이에서서 예전에 느꼈던 열을 다시 느끼는데, 이전 중국에서 에어로게이트의 지휘관에게서 느낀 열이라고 하며, 만약 레이가 자신의 동생인 마이코라고 하기에도 나이가 너무 어리다고 생각한다...

레이는 에어로게이트에 있을 때의 기억은 없다. 비헨트는 주먹에서 해방되었지만 강제적으로 끌어내었는데도 정신붕괴가 일어나지 않은 것에 대해 의아해 하며 그것이 류세이의 힘이 있었기에 가능했었다고 생각한다. 부주인공은 레이가 처음 나타난 때의 텔레카네스티아가 자신이 일그램에게서 훈련을 받을 때 사용된 생물 패턴과 일치하며 레이는 지구인일지도 모른다고 한다. 그렇다면 SPOX계획의 인간이었던 것일까요? 부주인공은 아야의 아버지가 소장인 특수 뇌과학 연구소에 있었던 것일지도 모른다는데...

62 「사랑, 기억하고 있습니다」

## 62 제 62화 사랑, 기억하고 있습니다

모든 것이 자신의 계획대로 되고 있다고 생각하는 유체스. 그는 네르프가 지오프트리고 부르는 것이 바로 프로토크라의 유전자기 때문에 그것을 거인



▲언제나 느끼는 곳이지만... 가문되는 인간인가?

들에게 파괴당하던 안 된다고 생각한다. 가사를 만들고 있는 문은 잘 안 들어지지 않는다는 밖으로 나간다. 그곳에서 가르도를 만나 옛날의 이야기를 하는 류. 그러나 우연히 이사무를 만나고, 가르도는 이사무같은 해산자에게는 문도 프로젝트도 넘겨줄 수 없다는 말을 한다. 키오쿠와 그 외의 몇몇 기사에 대한 이야기를 하는 도중 우연히 메모리레이드라는 말을 하게 된다. 그리고 키오쿠와 다이사쿠는 키오쿠가 신에게 준 메모리레이드를 떠올리며 무슨 관계가 있을지도 모른다. 그는 생각한다. 한편 신지는 네르프로 귀환하라는 특별 명령을 받는다. 그는 자신은 이곳에 있어도 쓸모 없는 인간이라며 키오쿠와 다이사쿠에게 키오쿠에게서 받은 메모리레이드를 준다. 떠나는 신지를 키오쿠는 때리려고 하지만 포아와 주인공이 말리며 주인공은 그렇게 무슨 일이 있었든 신지는 훌륭한 몬드벨의 일원이라고 한다. 그리고 포아는 무슨 일이 있을 때 부르면 곧 가주겠다고 한다.

한편 민에이는 어떻게든 히카쿠와 만나고 싶어한다. 더 이상은 짐을 수 없다며 뛰쳐나가 버리고... 조금 후에 문이 찾아 완성이었다며 민에이를 찾아오지만 민에이는 이미 이곳에는 없다. 그리고 갑작스런 적의 습격...

## 공략

목표는 10년 때까지 버티는 것 무리하게 적을 공격할 필요는 없다. 작은 구석에서도 다카오므로 너무 중앙으로만 나가지 말고 4기 정도 3회 공격으로 나가자. 적 증원군은 등장하고 나서 다음엔 막지 못하면 그대로 끌어들고 공격이 빙글길 경우를 대비해 2회 행동이 가능한 유닛(힐커리부대와 유도 등)은 뒤쪽에 대기하는 것이 좋다. 이곳에서는 이능력에 놓여있을 이물 후 열거가 공격 가능한 한 유닛을 사용하지. 간담 데스사이즈힐 커스텀, 시트르 커스텀 등이 여기에 속하여, 마징카나 컷터도 필드를 사용하면 살만한 유닛이 된다. 또한 적들을 한꺼번에 없애기 위해 넓은 범위의 MAP병기를 가진 V22집이나 환강담체로 커스텀, 시트르 등을 사용하는 것도 좋다. 후에 나오는 적들은 전부 전함으로 강한 공격력을 가진 유닛도 있어야 한다. 적을 전멸시킬 필요는 없지만 적들은 돈을 많이 주므로 될 수 있는 한 많이 격추하자.

▲지 영정난 숫자를 좀 보라



■승리 조건: 10원 제기정 병력, 적의 진멸  
■패배 조건: 적 유닛의 서쪽 끝에 도착, 모범의 격추, 이공의 진멸

## 명칭유닛

- 아칸 속격: 전함 1회(예제리온, 그림기관, 고라온, 라카이 함 중 택일) 외 15기
- 적 유닛: 표준전함×6, 중형포함×3, 피도란 로×12 또는 표준전함×4, 중형포함×3, 피도란 로×18
- 적 중형: 2번 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, 4번 때 또는 C지점에서 원공이 등장한 1번 D지점에서 리프라이즈기함, 표준전함×8, 중형포함×6

## 속성도

적의 기함인 리프라이즈기함을 격추하면 +1, 여기에 적을 전멸시킨다면 또다시 +10 된다.



40회의 민에이의 키스스대가 누구였느냐에 따라 이곳의 전차가 대륙 달라진다. 키이훈이 키스를 했다면, 민에이가 히카쿠의 방에 찾아온다. 그리고 조금 후에 키오쿠에게 플레이드를 받은 미사가 히카쿠에게 그것을 보여주러 들어오는데, 이때 민에이가 오해했다며 뛰쳐나가고 미사는 빨리 따라가라고 한다. 하지만 히카쿠는 자신은 민에이와 만남을 때 언제나 자신을 지켜보고 걱정해주는 사람에게 대해 매달렸다가 그것이 바로 미사라고 말한다. 그리고 이때 엘트란디의 공격이 시작된다.

그렇게 열심히 싸웠지만 엘트란디의 소모율은 1%에 불과하다. 언제까지도 행방불명된 민메이를 기다릴 수는 없더라 글로발은 엘트란디와 젠트리가 싸우는 곳으로 이동한다. 그리고 마이크로는 엄청난 피해를 입는다. 한편 히카루는 민메이를 찾아내고 노래를 불러달라고 하지만 민메이는 그런 것으로는 이길 수 없더라 어찌봐 죽는다면 히카루와 함께 죽자고 한다. 그리고 자신을 데리고 말리달라나 달라고 하는데, 히카루는 더 이상은 만나지 못할지도 모른다며 민메이가 좋고, 민메이의 노래를 듣고싶다고 같이 한다. 그리고 히카루와 모두의 마음을 이제한 민메이는 노래를 부르겠다고 한다.



▲4 영남권 주포를 좀 보라

**진행** 62화의 두 번째 맵 구성은 첫 번째 맵과 같으므로 생략한다. 만약 61화에서 맥스가 미라리아와 같이 사라졌다면 그들이 처음에 등장하며 아군은 131만이 출격한다. 적들은 모두 HP가 높은 진함이지만 모두부자를 제외한 모든 적의 기력이 50이고, 모든 아군의 기력은 150, 게다가 진함이란 명종들이 낮으므로 그냥 공격하면 된다. 여기에서 레벨이 약간 낮은 캐릭터가 있다면 출격시켜서 레벨을 올리자. 또한 적들은 돈을 많이 주므로 전부 격추하는 것이 좋다.

**등장인물** ● **아군 출격:** 마이크로스(글로벌), 브리타이함(브리타이), 그리지(아무장), 누자델 가3 외 15기  
● **적 유닛:** 모두부자기함(모두부자), 즈브르 사관×10, 케아도르 마그도미라×12

결국 그 노래는 뭐였을까... 미사는 옛 연인의 이상한들 사이에 유행했던 보통의 러브송이라고 말한다.

63 '말의 시작'으로

63

제 63화 끝의 시작

망금 진 민메이의 노래로 인하여 동료가 된 브리타이는 문화를 알파였다고는 하지만 역시 전투가 없는 살아갈 수 없는 종족. 그대로는 내란이 일어나서 반란자가 생길지도 모른다 하는 것이다. 그런 관계로 자신은 인간들과 어울릴 수는 없고 본드벨의 이후 싸움을 위하여 여기세를 만들 마이크로스에 태운다고 한다. 그리고 여기세들은 과거 자신들이 에어로게이트들과 긴 싸움을 하게 된 것은 에어로게이트속에 있는 즈필드 크리스탈 때문이라고 하는 것이다. 즈필드 크리스탈이란 자율자극형 금속세토를 함유하고 있어, 자기재생 자기진화능력을 가지고 있는 수정체다. 그리고 즈필드크리스탈은 주로 그들의 정찰기 겸 공격기인 에이로트에 탑재되어 있다는 것이다. 그리고 에이로트는 적의 능력을 조사하여 그 데이터를 즈필드크리스탈의 코어에 전송시키는 것이다. 그리고 즈필드 크리스탈의 코어는 열오수 중심에 존재한다는 것이다. 그리고 코어는 에이로트가 수집한 데이터를 해석, 진화시켜서 자신의 능력과 오감을 변화시킨다. 이 말은 곧 적대하는 상대에 걸맞은 형태와 능력을 변화시킨다는 뜻... 그리고 코어는 자기진화를 거쳐, 최종적으로는 즈필드라고 부르는 기동병기가 된다고 한다. 과거 자신들과의 전쟁도 잘 나갔다가 결과적으로 즈필드를 발명시킨 셈이 되어서 젠트란속의 패배로 끝났다고 하는 것이다. 과연 본드벨과 싸울 때는 어떠한 모습을 가지고 있을 것인가 과거 젠트라군과의 전투에서 출현한 즈필드는 기동오수의 모습을 하고 있었다고 하는데... 그것은 자신을 젠트라군과의 회귀병기가 보물저의 진함이기 때문이리라. 그리고 이번엔 본드벨의 기체데이터를 해석, 진화되고 있다는 것이다.

그 즈필드는 현재 진 깃터. 마징가 차이다란 3 건네버스터, 라이던, 오라베틀러의 시버스터, SRX계획의 기체들을 베이스로 형태를 구축하고 있다고 생각한다고 한다.

한 편 네르프에서는 모든 시도를 없앴음에도 불구하고, 계속 유지되고 있는 네르프의 상황에 대해 의심하고 있었으며, 앞으로의 네르프는 해체될지도 모른다고 한다. 그리고 모든 시도가 없어진 이 때아날로 인류보완계획이 실행될 때인데... 제와와 겐도는 이제 자신들이 일으킬 인류보완계획에 대하여 야망을 한다. 그리고 잠시 후, 네르프는 바깥과의 통신이 차단되어, 네르프의 슈퍼컴퓨터인 MAGI3이 해킹을 당한다. 다행히도 리브스의 도움으로 MAGI3의 해킹은 막을 수 있었으나, 그것은 시종일관된 위험을 본 상상이나니 것은 아무것도 없었다. 제와도 그 사실을 눈치채고 술술 결정을 준비하는데... 이번 편은 아무런 전투도 없다.



▲인류의 미래를 걱정하는 올바르고 도덕적인 집단(YWCA?)

64 'Air'로

64

제 64화 Air

본드벨이 집결해 있는 콘케이섬에서도 네르프의 상태를 알게 된다. 네르프에 연락을 취할 방법도 존재하지 않고... 막연히 전에 어항곳이 들었던 인류보완계획과 지금 네르프의 상태는 어떠한 연관이 있는 것 같다는 생각만 할뿐이다. 그리고 네르프 본부가 그 어떤 자들에 대하여 대응하기 위하여 본드벨도 전투태세를 취하게 된다. 그러나 본드벨은 출격하지 못한다. 이유인 즉 지구연방군으로부터 본드벨에게 출격금지명령을 내렸다고 하는 것이다. 분노하는 본드벨의 대원들이지만, 어찌 할 방법을 찾지 못하고 대기하게 된다. 그리고 같은 시각 네르프는 타인즈의 침공을 받고 있었다. 거기엔 겐도는 시도때와 같은 제1중전투부대 명령을 내리게 된다. 그들이 노리는 것은 일란 예하의 파유파트, 밑에 있는 아스카는 에이비오기의 내부에 태운 후 지휘호수에 승기지만, 신지는 예하에 타지않고 다른 구역에서 포그려 아이오기만 할 뿐이었다. 그러한 신지를 구해주는 미사도, 그리고 벨리 예하에 타려고 하지만, 신지는 차라리 죽는 게 낫다고 하며 초호기에 탑승하기를 거부한다.



**동영상 노트**

● **이전 스크:** 에바이호기(아스카)

● **적 유닛:** 건담MK-II×7, 바운드북(마우), 바운드북(제리드), 바운드북(라이라), 바이아판(크리핀, 잇시마(번튼))

**전략**

아스카의 기력이 150으로 시작된다. 게다가 이호기에게 AT필드라는 무기가 있기 때문에 생각외로 전투를 쉽게 끌어낼 수 있다. 케이불이 연결되어 있지 않은 관계로 때면 50석 ENI로 소비되므로 그 점을 유익해서 빨리 끝내도록 하자. 처음에 등장해있는 티탄즈를 물리치면 다시 대화장면이 나온다. 함대에서는 용호왕, 진젠타, 마징카이저, 라이딘등이 기동하기 시작하고, 참다못한 주인공일행은 따로 네르프로 가기로 결심한다. 그리고 미사토는 차질한 심지를 설득에 성공, 초호기에 탑승시킨다.

■ **러브존:** 격의 진영

■ **택배존:** 1. 엑스익의 거주 2. 에이오기의 ENI급

**동영상 노트**

● **이전 스크:** 에바이호기(아스카)

● **적 유닛:** 에바이산기×9  
● **이전 중환:** 적 전열식 C지점에서 초호기 등장, A지점에서 주인공, 진젠타(태오마), 마징카이저(크우자), 라이딘(아키라) 등장, B지점에서 라 카이 랍 등장, 추가로 10기 출격 가능

이것으로 인류보완계획은 미연에 방지된 것이다. 그리고 후유초기는 이것으로 모두가 네르프로 남아 있을 이유는 없다며 곧 네르프를 해체할 것이라고 한다. 미사토는 무사히 구해졌지만 레이, 리츨코, 겐도는 행방불명이다. 후유초기가 일단 그들을 찾고 있다고는 하지만... 그리고 네르프는 해체된 후, 살아남은 스텝들은 전부 SOF속속이 된다고 한다. 그리고 신지에게 구해진 아스카는 다시 일레드로의 아스카(간담진...)로 돌아오게 되고, 신지는 어느때와 다름없이 쿠키와 싸운다.

65 기어 오브 테스티나로

**전략**

역시 아까와 별 다를 바 없는 전투가 이어진다. 역시 팀마다 ENI 50석 소비되므로 여유부리지 않고 반격이 걸리는 것마다 AT필드로 반격하거나 중간에 있는 건물에 근접하여 케이불을 연결 후, 건물위에서 느긋하게 반격을 기다리는 것도 좋다. 양식기를 9기 모두 물리치고 나면 롱가누스의 창을 이용 하는 시도가 등장하여 아스카의 이호기를 공격한다. 그 후 쓰러뜨린 양식기가 모두 부활하게 되지만 그와 동시에 초호기와 콘드벨의 일행들도 등장하게 되나 그 이후론 안심하고 싸우도록 하자. 참고로 콘드벨의 모든 기력이 140으로 시작하니 초반부터 필살기를 이용하여 단번에 끝내도록 하자. 적의 HP가 의외로 높으므로 항상 반격에 주의하도록.



65

제 65화 기어 오브 테스티나

바르마 제국의 한 함대가 STMC에 의해 괴멸되었다. 바르마의 본성은 무사하지만 유제스는 본성이 소멸하는 것이 자신의 계획에 있어서 더 좋은 일이라고 한다. 리오데키아는 즈필드가 있으면 STMC몸은 아무것도 아니라고 하지만 유제스는 리오데키아가 STMC를 알고 있다고 생각하여, 이번에는 병사들의 사기를 높이기 위해 호전적인 성격으로 조장했다고 하는데... 무슨 말일까...



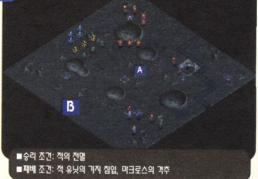
▲이전 수상한 말들

리오데키아는 가루다와 하이얼에게 SEF를 먼저 무너뜨리는 자에게 제국의 동맹으로 지원권을 인정하겠다고 하며, 대신 인질을 요구한다. 한편 리오데키는 유제스의 연구실에 잠입하는데 그곳에서 본 것은 캡슐 속에 있는 시료로, 그것도 몇 명뿐이나 있다. 가루다와 그 밖의 인물들도 있고, 더 놀라운 것은 사피로 자신도 그곳에 있다는 것. 그것은 유제스가 만든 복제인간으로, 강한 전사들의 데이터를 수집해 복제를 한 것이다. 그리고 인간뿐만이 아닌 즈필드 크리스탈에 기체 데이터를 입력하는 것까지... 사피로는 복제인간 중에 리오데키아도 있다며 모든 일은 유제스가 계획한 것이라고 짐작한다.

가루다는 출격 전 어머니인 오에이나와 만난다. 잘못도 승리할 것을 다짐하고... 미야는 오에이나에게 자신도 출격하게 해달라고 하는데, 오에이나는 잘못도 콘드벨을 깨뜨릴 수 있는 바에야 있다고 한다.

하이얼은 케더민을 넘겨두어서 미안하다는 수호신 고동을 사용하겠다고 하는데, 케더민은 그것을 사용하지 말라고 하며 자신을 데리고 멀리 도망가달라고 한다. 하지만 하이얼은 자신은 보아진의 귀족이라서 보아진을 행상시키겠다고 하는데...

연방정부는 마이크로스의 시민들이 자구에 오는 것을 거부했다. 그렇다고 전투에 민간인을 팔려줄게 할 수는 없기 때문에, 이리저로 저러지도 못하는 상



■ **승리 조건:** 격의 진영  
■ **택배 조건:** 격 유닛의 기체 점입, 메그로스의 거주

**동영상 노트**

● **이전 스크:** 마이크로스(글로벌), 그른게르스트 또는 휴제비인 EX(이엘), 갯타1(무사시)  
● **적 유닛:** 스텝부크×2(헤이벨, 장갑), 다이몬, 시아몬, 바이장가, 도쿠가, 켈가(나미온), 빅가루다(가루다), 테온(미010), 그레몬, 가루부크×5, 에제비인×4, 허바쿠무×3, 제카리아×3  
● **이전 중환:** 2번 째 A지점에서 볼테스(젠이차), 컴바르타(츠마, 4번 째 B지점에서 전함 1척 및 12기  
● **적 중환:** 하이얼을 물리치면 수호신 고동을 타고오며, 가루다를 물리치면 빅가루다 5기가 등장한다.

택, 남은 것은 달과 콜로니 연합으로, 린 마오는 빈즈의 의뢰로 달에 마이크로스 시민을 이주시키는 일을 추진중이며 순조롭게 진행되고 있다고 한다. 이런 일을 대비해 이미 달에는 대항의 쉘터가 준비되어 있으며 쉘터에는 냉동수면시설까지 갖춰져 있다. 이그렘과 이혼의 소식을 듣는 린 마오, 이그렘과 관계가 있을 것 같은 이펙

터들의 시점에서 비엠티는 단지 일그램의 지시에 따라 SRX팀에 협력하고 있는 것이라고 한다. 그리고 주인공은 일그램을 일그램 유체소를 물리치는 것이라고 생각하여, 지금까지의 일로 볼 때 일그램은 완전한 에어로게이터를 위해 활동한 것이 아닌 것 같다고 한다. 예라는 일그램에게서 방황하는 듯한 오라를 느꼈는데...

아직 일문에 남아있는 캄바트라필과 볼테스팀, 호야는 박사에게서 치즈푸에게 심장병이 있다는 이야기를 듣고... 당장 수술을 시키려고 하지만, 박사는 그 모든 치즈푸 자신이 싸움이 끝나면 수술을 하겠다고 생각하고 있기 때문에 할 수 없다고 말한다. 그리고 캔이치는 엔타로에게서 하이넬이 자신의 이복 형이라는 말을 듣는다.

■ 신 피랍트쇼닛

지금까지 독자적으로 일그램을 쫓고있던 일롬은 주인공들과 만나, 유네는 그에게 권리와 권력에 대해 묻고, 일롬은 대응 대답하다가 다시 단독으로 일그램을 찾으러 떠난다. 조건을 만족했다면 아예 링이 등장하고, 이롬은 생각치 않았던 아군이 된다. 주인공이 격멸할 경우 그로 거스트, 슈렉탈 경우 루페비엔EX에 탑승한다.

적들을 간신히 물리쳤지만 쉼터는 큰 손상을 입어 민간인의 수송을 중지하게 된다. 그것을 안 시민들은 시위를 벌이고, 글로벌은 자신이 직접 나서서 시민들의 이해를 구하려 하지만 뜻대로 되지 않는다. 이때 민메이가 나서서 시민들을 설득하고... 민메이의 덕택에 시민들을 안정시킬 수 있었다. 역시엔에서의 통신, 갑작스럽게 우주괴수의 대입이 등장했다고 한다. 우주가 깊게 보이지 않을 정도의 수로 척과 우주가 7:3으로 보인다는데, 우주괴수가 7이라고 한다. 도대체 얼마나 많은 숫자일까..

■ 공격

지금에는 무사시와 이물락에 없기 때문에 살벌이 이동했다는 적이 기지에 침입해 버릴 수도 있다. 일단 무사시와 이물를 위쪽과 아래쪽으로 나누어 다가오는 적들을 막고, 2번 때에 등장하는 볼테스와 캄바트라라는 이들을 지원해 주는 것이 좋다. 기지의 안전이 확보되는 4번 때부터 본격적으로 공격에 나서지, 친위대병들은 3번 때 등장하는 아군의 위치와 가까워지면 먼저 이들을 공격한 후 가부다를 공격하자. 멧기는 하이넬과 장갑을 공격하는 것이 좋는데, 하이넬속이 가부다측에 비해 약하므로 병력의 대부분을 가부다측에 집중시키자. 하이넬은 볼테스만으로 상대할 수 있지만 가부다는 미마도 있고, 이후에 나오는 빅가부다 5기의 HP가 높아 캄바트라만으로 상대하기는 매우 힘들다.



▲그로거스트와의 케도나우검

■ 속도

가부다를 물리치면 등장하는 빅가부다 5기 이때 가부다가 아닌 미마를 공격해 격추하면 속도도가 1 오므로 똑같이 빅가부다 5기가 등장한다. 이 경우 가부다가 남아있기 때문에 약간이나마 더 어려워진다.

속도도 450이상이면 66-A '절망의 인회는 지금부터 시작된다'로

속도도 450미만이면 66-B '인류에게 도망갈 장소는 없다'로

66-A

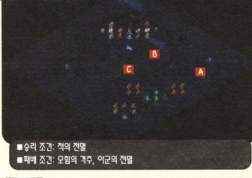
제 66화 절망의 인회는 지금부터 시작된다.

우주괴수의 수는 80천문단위, 병형상의 케도 직경과 같은 정도이다. 켈트라디와 에어로게이터의 모든 병력을 모른다고 해도, 이걸 가능성이 희박하다. STMC의 목적은 지적생명체를 말살하는 것이지만 그들은 상당히 전략적인 전투를 하고 있다는데, 그것은 사도와 비슷하다고 볼 수 있다. 그리고 50만 년전 프로젝트가 보완계획을 실행한 것은 스스로 지적생명체를 벗어나 STMC의 공격을 피하려는 것이었다.

이제 드디어 최후의 전투가 시작되는 것이다. 브라이트는 최후의 전투 전에 누군가에게 연락할 사람들은 통신실을 사용하려면, 모두 목숨을 걸고 싸워달라고 부탁한다(현승의 사이에 같은 장면이...). 혼돈된 대원들은 자신들은 언제나 목숨을 걸고 싸워왔고, 아직 죽을 마음은 없다고 한다. 이기는 것은 불가능에 가까운 전투이지만 모두를 이기리라는 확신을 하고 있는 것이다.

그리고 모두들 최후의 전투에 앞서 가족들에게 연락을 한다. 듀오에게 누구에게 연락을 하지 않는다는 물음에 듀오는 자신들은 카토를 제외하고 전부 그럴만한 사람이 없다고 한다. 하지만 하이로는 통신실에 들어갔다고 하는데... 하이로는 리라-에게 연락한 것이다. 하이로는 지금의 직을 모두 없애고 리라-가 살아있으면 평화로운 시대가 시작된다고 그것이 자신이 해줄 수 있는 모든 것이라고 한다. 한편, 류세이는 어마-에게 연락을 해야지만 병세가 더욱 악화되겠다고 한다. 아이는 사실 류세이가

SFX팀에 들어오게 된 것은 어머나의 병을 치료하기 위해서였다고 하는데... 일그램은 리오대기자의 활대가 움직이기 시작했다며 유체스가 크로



- 승리 조건: 적의 전멸
- 패배 조건: 모함의 거주, 세이론의 전멸

■ 명량쇼닛

● 이콘 출격: 엑세리온(테시주), 주인공, 전함1척 외 12기

● 적 유닛: 줘피로리스(시모코), 파라스이테네(사라), 도고라×2(시마, 아젠), 아잔(도고라), 아드라스테아×2, 도고라×2, 리그 콘티오×7, 그트림×4

● 적 중립: 적을 6기 격추하면 A지점에서 단무가(사피로), 단무가×2, 이후 다시 2기를 격추하면 B지점에서 메카기트브르칸×2, 적이 4기 이하로 줄어들면 C지점에서 암산형 갯타드래곤×2, 암산형 그레이트머자임×2, 줘피로리스를 격추하면 시모코가 THE O를 토고 등장하며 동시에 라프르시아(아렛츠), 사이코엔딩MK-11×2, 예제카일×2 등장.

스게이트 패러다임 시스템을 사용해 STMC를 공격할 것이라고 한다. 그것을 사용한다면 그는 인간을 뛰어넘는 존재가 되는 것인데, 그것은 어찌보면 약이야 한다. 일그램은 그를 쓰러뜨릴 수단은 마련되어있지만 자신이 유체스와 싸우다면 버틸수 있을지 미지수라며 그 때문에 류세이와 같은 선택을 모은 것이라고 한다.

한편, 엄청난 프레스를 느끼는 모두들, 레하는 유체스가 왔다고 말한다. 그리고 엄청난 중력권이 발생하여 약 30킬로미터나 되는 거대한 전함의 승륙해 온다.

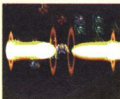
**공방**

드디어 나타난 에어로게이터의 본대. 그들을 지휘하는 리오데카이는 몬드벨에게 자신의 목적은 몬드벨의 전력을 자신의 것으로 만드는 것이라며, 자신에게 항복하고 제국의 일에 들어오느냐와 자신을 쓰러뜨리고 제국을 적으로 몰리느냐를 선택하라고 한다. 물론 그것에 대한 답은 뻔하다. 주도는 반포에 언제냐와 그것을 부각한다고 하고, 반포는 공포에 지배되는 집단은 더 큰 공포를 이길 수 없다며 '연제나의 그것'으로 답해준다(-). 그리고 시로코에게 몬드벨을 몰리치면 지구권을 지배할 수 있게 해주겠다고 한다(사려전지).

시로코는 에어로게이터에게 투항하려고 한다. 그렇게 한다면 STMC의 습격에서 살아남을 수 있다고 하며, 지금의 상황으로는 그것밖에 방법이 없다고 한다. 사람들은 누군가에게서 지배받고 누군가가 사람들을 이끌어 나가야 한다고, 지금의 역사는 모두 한 남자에 의해 조작되고 있다고 한다. 그리고 그것은 모르는 편이 낫다고 한다.

적들은 대부분 공격범위가 상당히 넓고 HP가 높는데, 거기에 지력을 갖고있어서 집중공격에 당하면 각수될 위험도 있다. 슈퍼로봇 위주로 플레이해왔다면 높은 장기를 이용하고, 리얼로봇 위주로 플레이해왔다면 2회 행동이 가능한 유닛을 이용해 싸우자. 시로코를 격추하면 THE O와 함께 HP가 높고 강한 적들이 등장하므로 가장 나중에 격추하자. 시로코의 주피토리스는 결국 전함이기 때문에 그다지 어려울 것이 없다. 다만 시로코는 2회 행동을 하므로 연속으로 공격당해 격추되지 않도록 하자. 적의 증진도 있으므로 몇 가지는 예제리온을 호위하자.

시로코가 THE O를 타고 있을 때, 카이유로 공격하면 이벤트로 시로코는 그대로 사망한다. 그리고 카이유는 정선봉리로 인해 이후부터 사용할 수 없는 데(원격과 동일한 전개, 만약 포유가 있다면 정선봉리는 면할 수 있다. Z건담 원작의 편이려면 꼭 해보자).



▲이건 반칙이나 될 수 있겠은 상황이지 말자(실득력은 전혀 없지...)



▲가까 단쿠는 역시 이것으로!

주피토리안과의 싸움은 끝났다. 하지만 에어로게이터는 소식을 알 수 없는 상태. 이제 우주괴수에 대한 작전을 세운다. 67-A '이 별의 내일을 위해'

66-B

제 66화 인류에게 도망갈 장소는 없다

사나리오의 전개는 '이 별의 내일을 위해'와 동일하다. 무인의 역사리온과 노리코, 카즈미가 탑승한 간버스터가 막났는데, 타시로의 모습이 보이지 않는다. 그리고 모두를 엄청난 프렛서(압박기)를 느낀다.

\*지도는 '절망의 연희'는 지금부터 시작된다,와 동일

**공방**

사나리오의 전개만이 다를 뿐 실질적인 전투는 '절망의 연희'는 지금부터 시작된다,와 동일하다. 아군의 초기 기력이 150이므로 더 많다. 적의 사적 원거리공격에 주의해야 하며, 이때쯤 2회 행동할 것과 있을 캐릭터들의 MAP핑기를 잘 활용하면 쉽게 끝낼 수 있다. 또한 아직 2회 행동이 안된 캐릭터가 있다면 여기에서 2회 행동을 만들어 두자. 대부분 레벨 60정도도 2회 행동이 가능하다.

적이 전멸하면 리오데카이가 유제스가 등장하는데, 이때의 대사는 '절망의 연희는 지금부터 시작된다,와 동일하다. 유제스는 몬드벨에게 최후의 시련을 주겠다고 크로스게이트·드라이브를 발동시킨다.

■승리 조건: 적의 전멸

■패배 조건: 모험의 좌우, 이군의 전멸

▶상황유닛

- 아군 출력: 주인공, 전함 1척 외 1기
- 적 유닛: 주피토리스(시로코), 피라스아테네(사바), 도고라×2(시마, 야장), 이드라스테어×2, 도고라×2, 리그·콘티오×7, 고트러탄×4
- 적 증원: 적이 일정 수 이하로 줄어들면 A지점에서 단쿠×3(시피로, 인공지능×2), 그 후 다시 일정 수 이하로 줄어들면 C지점에서 앙산형 젯타드래곤×2, 앙산형 그레이머징가×2, 주피토리스를 격추하면 시로코가 THE·O를 타고 등장하며 동시에 라프세리아(카뭇조), 사이코러담 MK-1×2, 에제키엘×2 등장.

67-B '감성의 혼,으로

67-A

제 67화 이 별의 내일을 위해



역사리온의 속력으로 이상이 생겼다고 한다. 워프가 불가능해 앞으로의 전투에 큰 문제가 있게 되었는데, 그 때문에 마르코스에 개량형의 플드 시스템을 장착하고 있다. 에어로게이터가 그 이후로 나타나지 않는 것에 대해 여러 가지 추측을 하는데, 무엇인가의 이유로 몬드벨의 앞에 나타나지 못하고 있는 것일지도 모른다고 한다. 예를 들면 어떤 자에게 워프를 방해받는다거나... 그런 일을 할 수 있는 사람은 슈우와 잉그럼 정도. 과연 어떻게 된 일일까..

125%나 되는 작전이 나왔지만 성공확률이 0.1%를 넘는 것이 없다. 역사리온을 앙산해도, 마르코스의 후속 함을 앙산해도 걸과는 마찬가지로인 것이다. 갑자기 등장한 오모타는 역사리온을 적의 중심부에 보내 워프전진이 되는 속력으로 폭주시켜 인공 불핵을 만들면 적의 대부분을 없앨 수 있다고 말한다. 작전을 실행할 경우 역사리온을 잃고 불핵을의 여파가 지구권까지 미치게 되는데, 지금으로서의 성공확률 1%를 넘는 최선의 작전인 것이다. 그리고 역사리온의 호위는 버스터머신 1호와 2호, 즉 간버스터와 노리코, 카즈미에게 맡기는 것이다. 타시로는 다른 방법이 없다면 이 작전을 받아들인다. 그리고...



■승리 조건: 역사리온을 정당한 위치로 이동, 적의 전멸

■패배 조건: 역사리온 또는 마르코스의 격추

▶상황유닛

- 아군 출력: 노리코(버스터머신1호), 카즈미(버스터머신2호), 역사리온(무인) → 5면 때 타시로
- 적 유닛: 우주괴수 혼합형×8, 고충형×9, 병대×15
- 아군 증원: 7면 때 A지점에서 그랑본(슈우), 미크로스(글로벌) 외 11기
- 적 증원: 간버스터 합체와 동시에 B지점에서 상륙정×3



**공격** 건버스터가 아닌 바스터머신으로 시작한다. 처음에 접근해오는 병대들은 바스터머신으로도 충분히 상대할 수 있으므로 HP를 믿고 반격으로 적을 없애자. 5번 건에 건버스터로 합체하므로 그때까지만 버티면 된다. 그와 동시에 적의 증원이 나오는데, 이들은 엑세리온을 노린다. 아무도 안 탄 것 같은 엑세리온은 사실 타시로가 타고 있었다. 이때부터 엑세리온의 조치가 가능해진다. 그 후에는 엑세리온을 지정된 위치에 이동시키면 되는다. 그곳을 막고있는 우주 괴수들은 지금까지의 적들보다 훨씬 강력하다. 이곳이 마지막이므로 혼은 얼어짜야 할 곳이 없으니, 레벨을 올릴 것이 아니라 그냥 무시하고 지나가자. 길을 막고 있는 혼한형 둘만 없애면 되는다. 그 둘을 없애면 후 엑세리온의 미니널 캔슬러와 칠백을 이용해 매번 빙어를 하여 지나가면 된다. 우주괴수들을 없애고 싶다면, 가장 가까이 있는 아군을 공격하는 것을 이용해 회피율이 높은 유닛을 미끼로 사용할 수도 있다. 또한 우주괴수들은 HP회복이 있으므로 하나씩 집중공격을 해서 없애가자.

**방어** 수많은 우주괴수들, 그 사이에 에어로게이머의 기체가 나타난다. 그것은 바로 유제스. 그는 슈우는 인그렘과 같이 만든 티틀러 살린더에 의해 다른 우주로 보내졌던 것이다. 그곳에 가면 다시 이쪽으로 나오는 일은 할 수 없다고 하는데, 유제스는 나오지 않았는가. 그리고 유제스는 폰드벨과 SDF를 남겨두면 좋지 않아요 폰드벨을 도발한다. 그리고 그 도발에 걸려드는 폰드벨을 보며 그렇게 하면 자신의 계획대로 되는 것이라고 생각한다.

우주괴수들의 숫자가 많아졌고 거기에다가 이전보다 더 강한 우주괴수가 있다. 합체괴수에게 공격당하면 일격에 격추될 수도 있다. 미리 HP와 장갑을 높이는 강화피스를 장착했다면 큰 문제는 없지만, 공격범위도 매우 넓기 때문에 집중공격을 받기가 매우 쉽다. 우주괴수들은 가장 가까이 있는 적을 공격하므로 미끼를 이용할 수도 있다. 배라이가 뛰어난 에버의 장갑을 높여주고 방어를 한다거나, 사이드가 작은 발키리의 운동성을 높여준 후에 회피를 하는 것으로, 반격받지 않도록 하여 유제스를 포함한 적들을 물리치고 엑세리온을 지정된 위치로 이동시키자. 엑세리온이 지정된 위치로 들어간 후 공격받는 것에 대비해 어느 정도의 적은 없애두거나 타시로의 SP를 이겨, 후에 근성과 칠백을 계속 사용하면 무사히 탈출할 수 있다.

속크로의 폭주카치는 약간의 시간이 걸린다. 그 사이 다른 모든의 피해가 없는 곳으로 이탈하려고 하는데, 5분내로 모든 유닛을 별의 가장자리로 이동시키면 된다.



▲5분 내로 달로 뛰어 이적



- 승리 조건: 지정된 위치로 엑세리온을 이동시킨 후 5분내에 진 유닛 0개
- 적 배: 엑세리온 또는 마크로스의 격추, 어군의 진멸

**방정유닛** ●아군 승격: 엑세리온(타시로), 전함 1척 외 20기  
●적 유닛: 안티노라(유제스), 우주괴수 합체괴수×11, 고속형×3, 산형족×4

겉과 타시로의 회생으로 엑세리온은 무사히 복수할 수 있게 된다. 그리고 마크로스는 이 지역을 탈출하지만, 갑자기 공간대란이 일어 문제가 발생한다. 그렇게 해서 도착한 곳은 보통의 공간이 아니었다. 그리고 나타나는 에어로게이머들...

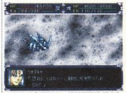
리오데키아는 폰드벨을 기다리고 있었던 것이다. 그는 자신의 예상대로 STMC를 전멸시켰더니 폰드벨에게 마지막 선택의 기회를 준다. 당연히 거절하는 폰드벨 대면해 그는 그렇다던 그 힘으로 제국을 쓰러트리고 은하계의 새로운 질서를 만들려고 하며, 그것이 절대적인 힘을 가진 자의 숙명이라고 한다. 그리고 폰드벨에는 중추적인 신념이 없다고 말하며, 그런 면에서 볼 때 지금까지 싸워왔던 티탄즈, 슈퍼브리안, 내오지은 통보다 폰드벨이 훨씬 위험한 존재라고 한다. 그리고 STMC가 제국이 아닌 자국을 노린 것도 그러한 이유 때문이라고 한다. 그리고 이제 최후의 싸움...

**공격** 드디어 최후의 결전이다. 처음에 접근해오는 빅가우들은 명중, 회피가 낮은 편이지만 공격범위가 넓으므로 상당히 귀찮다. 헬모즈의 공격범위 안에 들어가지 않도록 주의해야 상대하자. 헬모즈의 공격 범위는 11칸으로, 리오데키아가 2회 명중을 하기 때문에 반격 불가능한 곳에서 맞기한다면 매우 곤란하다. 나머지 적들을 모두 없애면 후에 마지막으로 헬모즈를 공격하자. 아무리 리오데키아가 뛰어나도 결국은 전함이므로, 집중만 사용해도 전부 격할 수 있다. 다만 HP회복 능력이 있어 한 탄에 약 20000의 HP가 회복되므로 한 번에 집중공격을 해 물리쳐야 한다. 헬모즈를 없애도 즈프드가 나오니, 나무 SP를 남기지 말고 싸우자. 격려를 이용해 기력을 올린 후에 시작하면 그 리 어렵지 않게 이길 수 있다.

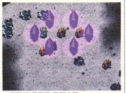


- 승리 조건: 적의 진멸
- 적 배: 마크로스 또는 모함의 격추, 어군의 진멸

**방정유닛** ●아군 승격: 마크로스(글로반), 전함 1척 외 20기  
●적 유닛: 헬모즈(리오데키아), 오레이나(오레아), 안티노라×4, 빅가우×6  
●적 증원: 헬모즈를 격추하면 리오데키아가 즈프드를 타고 등장



▲사실 리오데키아는 메기로드에 탑승?



▲자국이 즈프드 크리스탈



▲정오버이트! 사이언스... 이 아니라...

헬모즈를 이긴 폰드벨. 하지만 리오데카이는 아직도 여유롭다. 신의 모습을 보여주겠다며 단 1기로 켄트리의 상태를 전일시킨 경력이 있는 쥘프드를 타고 등장한다. 그것은 폰드벨의 여러 기체들과 달은 형이다. 다른 기체의 데이터를 이용해 마치 진화를 하듯 변화하는 차량의 기체 쥘프드. 그 쥘프드와 의 싸움이 이제 시작되는 것이다.

쥘프드는 헬모즈와는 다르다. 한계가 대폭 증가되어 리오데카이의 능력을 충분히 살릴 수 있는 기체이다. 게다가 운동성도 높은 편. 공격력은 당연히 강하다. 그라비티 테러보라는 신랄한 것이 없지만 HP회복과 범위 11의 공격이 있다는 것도 쥘프드의 강점. 어쨌거나 쥘프드는 매우 강력하고, 게다가 리오데카이는 20%인 13000의 데이터만 받아도 바로 회복해버린다. 회복은 4회까지 하므로 일단 15000정도의 데이터를 쓸 수 있는 공격으로 한 번씩 공격해 HP를 회복하게 하자(반복적인 필수). 아니면 혼을 사용하면 후의 번의 공격으로 각축해도 좋다. 리오데카이는 자력이 있으므로 어지락에는 한 번에 강한 공격으로 끝내도록 하자. 또한 리오데카이는 끝이 아니므로 SP를 너무 낭비하면 안 된다.

리오데카이의 쥘프드를 푸르러면 모든 적이 사라지며, 드디어 진정한 평화가 돌아온... 것처럼 보이지만, 슈우는 아직 진정한 적이 남아있다고 한다. 그리고 그와 함께 나타나는 검은색의 유제스의 주먹가. 그는 '이번의 리오데카이는 쥘프드의 힘을 끌어내지 못했다... 단, 지 그렇다'고 한다. 그리고 리오데카이가 주먹가 낚는 한 사람이 아니라 한다. 그리고 동시에 등장하는 4의 쥘프드. 쥘프드는 지금까지 접촉했던 병기의 데이터를 진화시킨 기체. 리오데카이는 우수한 능력을 가진 인간의 데이터를 이용해 만든 인조인간이라고 한다. 또한, 이번엔 쓰러트린 리오데카이는 두 번째로 첫 번째의 리오데카이는 10년 전 켄트리아와의 전투에서 사망했다고 한다. 유제스는 리오데카이라는 반대로 제국의 질서 따위는 필요없다고 하는 혼돈과 진정한 조장자라고 한다. 그것을 위해 사이코라비아를 찾고 있었고, 인그렘의 뇌에 그것을 입력시켜 소질을 가진 자를 찾게 한 것이었다. 바로 그 소질을 가진 것은 주인공과 유제스라는 것이 자신의 계획대로 되고 있다고 한다. 주인공에게 처음 알려준 사건은 유제스가 일으킨 것이며 사이언스터의 리크리스 컴퓨터를 위해 일기 리 기이스에도 어떤 일을

일으켰으며 또한 슷트 웨폰을 바이스본엘로 보내 오라베를러를 만들게 한 것도 유제스가 한 일이었다. 아카마를 바이스본엘로 보낸 것도 물론 유제스이다. 거기에 네르프의 점도에게 사해문서의 해독방법을 가르쳐 주었다고 한다. 그는 자신의 최소한의 행동으로 최대의 효과를 냈게 한 것이라며, 현재의 결과는 지구인의 의지로 만들어내었다고 한다. 그리고 그는 크로스게이트 페널티인 시스템을 완성시켜 제국의 질서를 파괴하려고 하고 있다.

유제스는 슈우는 이용했던 소재를 중에서 가장 우수하다고, 슈우의 덕택으로 자신의 계획이 완성에 가까워 된 것이라고 한다. 그리고 슈우는 이용당하고 있다는 것을 알고 역으로 유제스를 이용하려고 한 것이다. 슈우는 자신을 이용한 것을 용서할 수 없다고 유제스의 목숨으로 그 대가를 치르게 하겠다고 한다. 유제스는 유제이를 향해 아직 만족할 만한 수준이 되지 못한다며 유제스의 힘을 촉진시킬 소재를 준비했다고 한다. 그리고 그 소재라는 것은 바로 인그렘. 인그렘은 유제스에게서 벗어날 수는 없었던 것이다. 유제이는 인그렘을 다시 한 번 읽고 실패해 보겠다고 하고, 아아도 그의 말과는 달리 그는 자신들을 완전히 공격하지 않더라도 그를 믿어보기로 한다.

이제 모든 악의 원흉인 유제스를 물리치는 일이 남아있다. 유제스와 리오데카이라는 모두 2개 행동을 하므로 만약 악의 원흉 리오데카이를 물리치면(힐링중지만...) 상당히 곤란하다. 주먹가는 쥘프드보다 더 강하고 분신까지 있기 때문에 리오데카이가 때보다 더 고전할 것이다. 리오데카이가 마인카자로 변하기 HP를 회복하므로 약한 공격(10000이면 충분히 강한 것인데...)으로 HP를 회복하게 한 후 공격하자. 물론 한 번에 60000 이상의 데이터를 쓸 수 있다면 그것을 전용해 HP회복 없이 이길 수도 있다. 또한 유제스의 초기 기력이 13000이므로 진화나 탈취를 이용해 기력을 낮추면 분신을 사용하지 못한다.

인그렘은 유제어로 실패할 수 있다. 실패하면 그는 아군이 되어, 동시에 그의 아스트라나건도 사용할 수 있게 된다. 아스트라나건은 HP가 높고 회복능력이 있어 방패로 사용하기에 매우 좋다. 그를 실패했을 때의 대사는 수퍼히어로적인 이야기로 이 게임과 직접적인 관계는 없다. 말하자면 광고... '궁금하면 구입해라'라는 것이다(←).

유제스를 이기면 그는 아직도 모두 자신의 계획대로 진행되고 있다고 한다. 리오데카이가 원하는 제국의 일부 세력이 지구에 남아있어 지구는 제국에게 위험분자로 인식되어 곧 공격당할 것이라고 한다. 그리고 그는 지구인들이 무주의 질서를 파괴하는 것을 지켜보겠다고 하며... 반프레스토! 후속작을 기다리라는 것인가?

67-8

제 67화 강철의 혼

마르코스의 예제로 게이티어에 의해 강제적으로 공간이동을 한다. 그리고 도착한 곳은 뇌성권 주변. 우주괴수가 아닌 바로 그곳이다. 그렇다면 예제로는 온? 하지만 이런 것들을 생각할 틈도 없이 우주괴수들은 마르코스를 노리고 돌격해온다.

●지도는 '이 별의 내일을 위해, 의 2번째와 동일하다.

공략

적의 숫자가 적고 예제로는, 건버스터의 초기위치가 다르며 유제스가 나오지 않는 것을 제외하면 '이 별의 내일을 위해, 의 2번째와 동일하다. 아군 전원의 기력이 1500으로 쉽게 클리어할 수 있다. 클리어 후 밑의 글로로 가서 탈출해야 하는 것은 마찬가지. 이후 스토리의 진행은 '이 별의 내일을 위해, 의 같다.

●지도는 '이 별의 내일을 위해, 의 3번째와 동일하다.

공략

적의 숫자가 '이 별의 내일을 위해, 보다는 많지만 아군 전원의 기력이 1500으로 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 쥘프드를 물리치면 모든 적이 퇴각하고 유제스가 등장한다. 이후의 대사는 '이 별의 내일을 위해, 의 같다. 유제스와 같이 등장하는 리오데카이의 쥘프드가 2대이며, 그리고 아군 중원으로 슈우가 등장하는 점이다. 바로 슈우의 진화를 사용하면 유제스는 분신을 사용할 수 있으므로 이를 이용하면 쉽게 클리어할 수 있다. 물론 4회의 HP회복을 남기기 위해 약한 공격을 사용해야 한다.

- 승리 조건: 가장한 위주로 예제로를 이동시킨 후 5분 내에 전멸 무적
- 패배 조건: 예제로 또는 마르코스의 경우, 이군의 전멸

통상용량

- 아군 출격: A지점에서 건버스터(노리크)
- 적 위상: 우주괴수 × 6, 혼혈형 × 10, 고철형 × 2, 삼형 × 5
- 아군 출혈: 2번 B지점에서 예제로(타시보), 3번 B지점에서 마르코스(로만)과 18기
- 적 출혈: 예제로는 등장과 동시에 바로 위에서 삼형 × 3, 적을 일정 이상 없애면 때마다 혼혈형 × 1, 삼형 × 4 등장

■승리 조건: 적의 전멸

■패배 조건: 마르코스 또는 로만의 경우, 이군의 전멸

통상용량

- 아군 출격: 마르코스(오레보), 전함 1척 및 20기
- 적 위상: 리오데카이(헬모즈), 오제카(오제카), 에제카(×6, 안티노리 × 4, 빅가부다 × 6
- 적 출혈: 헬모즈를 각수하면 리오데카이가 쥘프드를 타고 등장

유제스를 물리치면 드디어 대망의 엔딩! 하지만 사실 '이 별의 내일을 위해, 클리어하였을 때에 비해 매우 짧다. 폰드벨 대원들의 그 후 이야기까지 나오지 않는 것이다. 만약 이곳으로 왔다면 속편을 원하는 방향은 다시 플레이하자.

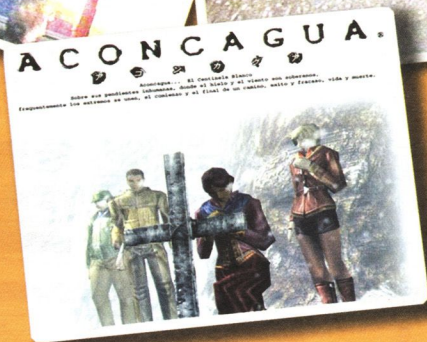
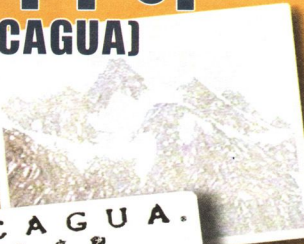
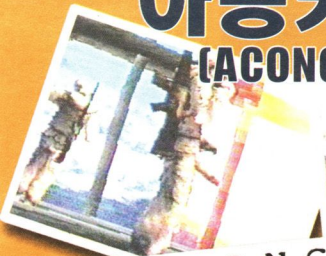
●장르:서바이벌 어드벤처 ●제작사:SCEI ●발매일:6월 1일 ●발매가: 6,800원



PLAYSTATION

민주화를 이룬다는 것은 이렇게나 어려운 것이다!

# 아콩카구아 (ACONCAGUA)



그래픽 ★★★★★

사운드 ★★★★★

조작감 ★★★★★

연출 ★★★★★

소장가치 ★★★★★

사람들이 의외의 무관심을 표명한 게임인 「아콩카구아」. 당신은 이 게임에 대해서 얼마나 관심을 가지고 있었는가? 필자는 이 게임이 나오기 전부터 상당한 관심을 가지고 지켜보고 있었다. 그리고 플레이를 해 본 필자의 심정은 단란족! 이것은 「바이오펀드」 류와는 전혀 다른 게임성을 보여주면서 한 차원 높은 만족감을 필자에게 선사했다. 머리를 쓰는 즐거움과 생존의 즐거움을 주는 게임인 이 아콩카구아야말로 필자에게는 코드 베로나가 이후의 최고의 즐거움을 준 게임이 아닐까 한다.

공략 >>> 본페이지

# 게임의 총론

## 기본적으로 움직여야 할 거 아닌가?

### · 기본 조작

이 게임의 움직임은 마치 마우스를 움직이듯이 캐릭터를 조작한다. 화면에 화살표 모양의 커서가 뜨고 그 커서를 움직여서 장소를 지정하면 그 지점으로 캐릭터가 움직이는 형식이다.

방향키+이념모그 스틱	화살표 커서를 움직인다.
○ 버튼	장소의 지름, 견출이 가능
○ 버튼	아이템 창을 연다
× 버튼	현재는 사용하지 않던 배낭을 열어볼 수 있다
L1 버튼	현재의 맵을 보거나
R1 버튼	현재의 맵을 보거나

보면, 혹은 직접 해보면 알겠지만 이 게임에서의 조작은 초 간단하다. 요즘 액션게임은 대부분 어려운 액션을 요구하여 조작이 복잡한 경우가 많은 것에 비하면 이 게임은 정말 가벼운 마음으로 접할 수 있다(대신에 캐릭터에게 무얼 시키기가 어렵다. 다시 말해 이 게임은 어드벤처...). 참고로 장소 지정은 그 화살표가 지정한곳까지 캐릭터가 움직이며 무조건 달린다. 상황에 따라 걷는 수도 있지만 무조건 달린다고 보면 된다.

애매하게 장소를 지정하면 자기 마음대로



▲ 그러니까 마우스 커서라고 생각하자



▲ 이런 절벽 오르기는 ○버튼 누르면 되고 올라가지는 것은 아니다

로 움직일 수도 있으니 조심(마지막 말은 농담이다).

## 시스템도 이해해 보자

### · 특수 조작

일정한 장소나 아이템 등에 화살표가 근접하게 되면, 화살표가 여러가지 모양으로 바뀌게 된다. 크게 느낌표와 위아래로 나타나는 화살표가 있는데, 각각 그 상황에서 ○버튼만 눌러 주면 된다. 그러면 아이템의 속독이나 절벽 오르기, 건물 들어가기 등을 할 수 있다. 그렇다고 무조건 ○버튼만 누르면 안되는 경우도 있는데, 절벽을 오를 때는 무조건 건 기보우로 아이템 창을 열고 장갑을 끼야 하는 것 같은 경우가 바로 그렇다. 이것은 나중의 캐릭터 특징에서 얘기하겠다.

### · 전략적인 개인의 흐름

말로만 하기는 좀 애매하지만 예를 들어 바이오펜저드를 생각해 보자. 거기서보면 한참을 진행하다가 나중에 필요아이템을 얻기 위하여 왔던 곳을 다시 거슬러 올라가는 경우가 생긴다. 소위, 노가다라고 불리는 이것은 일반 RPG게임에서의 레벨 노가다와는

다른 의미이기도 하지만 역시 귀찮은 것임은 틀림이 없다. 그러나 아몽쿠구아에서는 이런 노가다가 없는 것이 특징이다. 일단 게임은 세이브포인트 단위의 챕터로 진행되며 한 번 지나간 지역은 다시 돌아갈 수 없는 것이 기본이다(물론 이 게임의 목적이 하산에 있다는 것을 고려하면 이 것은 당연한 것일 수도 있다). 그러므로 한번 진행을 하면서 세세한 조사와 추리가 필요한 것이 아몽쿠구아인 것이다.

### · 기타 옵션들

●세이브: 이 게임은 세이브포인트라는 장소 개념이 없다. 일단 스토리를 진행하면 저절로 세이브를 할 것인지에 대한 여부를 물어 올는데 각각의 세이브포인트는 하나의 챕터(장-章)를 진행했다는 의미를 지닌다. 각각의 세이브포인트는 하나씩 제목을 지니면서 진행되는데, 곧 공략도 이러한 단위로 공략을 진행함을 밝혀 둔다.

●난이도와 옵션 메모리: 신경을 쓰지 않아도 될 정도로 있는 것이 없다. 난이도 조정이나 기타 키 컨피그 같은 것은 아예 없고, 있는 옵션은 정말 진동의 'ON/OFF' 뿐이다. 메모리 카드 블록은 1블록을 차지한다.



▲ 이것이 세이브 화면이다

## 등장인물 소개

### 카토우(カトウ)



▲ 주인공이라고 권이 맞은 것 같다

일본인으로 29세. 이 게임의 주인공 격인 캐릭터. 산에 관하여 해박한 지식을 지니고 있고 실정된 자리에 90이던 산 근지가 아닌 뒤 재조차 거부하는 저널리스트이다. 이번엔 피자 대마의 동명취를 맡게 되면서 사건에 몰려온다. 게임 속에서는 일행을 이끄는 역할을 하게 되며, 영성 의향을 받지 않는 모습을 보여 준다. 동시에 이 게임의 외화이기도 하다(그랬다 보니 그렇게 나오는 것은 처음과 마지막이지만).



▲ 펜지 마방슈 스타일이다

### 론펜즈(ロベツ)

뒤늦게 일행과 합류하는 캐릭터이다. 목욕에 상한을 관상하는 면을 보이고 방장이 판단이며 인내력이 탄탄하다. 특히 줄리아의 장치를 불러오는 그쪽 방면에 조예가 있음을 보인다. 아니나 다를까 그는 베리라고서 나오는 캐릭터이다. 그가 베리라고 줄은 정말 몰랐는데 베리라고까지 나온다. 그러나 나쁜대로의 아름을 관측한 캐릭터이다. 약의 존재는 절대론 아니고 자신

의 신념을 위해서 움직이는 캐릭터(그러나 룬패츠 난 배리라고).  
\*베리는 게임의 진행을 채두를 위해 필요하고 영웅에게 사제조차아닙니다.

등장인물의 스테이터스

· 카투우

주인공인 카투우는 산악인으로서의 진면목을 유감없이 발휘하는 캐릭터다. 산을 좋아하는 산악인이기 때문에 여지간한 암벽타기는 모두 해낸다. 즉 게임 안에서는 다른 캐릭터가 가지 못하는 장소를 갈 수가 있으며, 동료들을 불러들이는 일도 할 수 있다. 절벽 등을 미리 올라가서 앞의 상황을 관찰하는 일도 가능하다. 주변 지형을 살펴서 카투우가 갈 수 있을만한 곳은 표시가 나오므로 체크하여 카투우를 보내는 것이 중요하다. 산에 관한 지식이 풍부하기 때문에 눈사태 등의 염려를 미리 충고해주는 등의 일을 한다

· 로텍즈

키도 크고 덩치도 크다. 당당한 연상되는 것은 힘도 세다는 것이다. 그의 등장에서부터 그의 힘은 바로 드러나는데 무언가 다른 캐릭터가 도저히 할 수 없는, 힘이 많이 드는 일을 처리할 수 있다. 하지만 그 빈도수가 많지는 않다. 묵묵히 있는 캐릭터이므로 그의 말 한마디 한마디를 중요 체크하는 것이 좋을 것이다.

· 스티브

그의 직업이 엔지니어라는 데서 말해놓듯이 자질구레한 기계에 관련된 일은 모두 스티브가 해결할 수 있다. 공구로서 물건을 수리를 하거나, 통신기의 조작, 패널 조작, 카드기 등의 조작도 모두 그의 몫이다. 특히 수리를 하는 능력이 탁월하므로 무언가 기계적인 문제에 직면할 때는 그에게 맡기면 된다.

· 파차마마

게임의 무대가 되는 곳은 안데스 산맥, 즉, 거기는 남미지역이라는 예기다. 아는 사람은 알겠지만 실제로 그쪽 지역에서 쓰는 언어는 스페인어이다. 파차마마는 바로 그 스페인어를 할 줄 아는 존재로 나온다. 통역의 역할을 가능하므로 무선기나, 리포트 등을 발견하면 주저없이 파차마마에게 맡기는 것이 현명하다. 죽어가는 환자가 스페인어로 유언을 남길 때 일단은 파차마마로 대화를 하면 밑에 자막이 나온다. 한 마디로 통역가.

· 줄리아

나이프와 라이터를 소지하고 그것을 활용하는 일을 한다. 특히 적의 배후에서 목을 따러리는 등의 암살같은, 약간의 어울리지 않는 일을 해결할 수 있다. 라이터로 어두워서 갈 수 없는 공간을 진행할 수 있으며, 나이프로 물건을 자르는 일도 가능하다. 가장 중요한 것은 캐릭터 중에서 유일하게 적을 공격할 수 있는 캐릭터라는 것이다.

아이템이름

· 아이템 이름 약칭 생일 및 용도

장갑(手袋)	등산을 장갑 카투우 전용
KEY	트윈크릭의 키 초보용 사용
소화기(消火器)	초보용 파차마마가 사용한다
플루트(フルート)	스티브가 사용하는 공구세트
나이프(ナイフ)	줄리아 전용의 칼용 나이프
라이터(ライター)	줄리아가 사용하는 오일라이터
로프(ロープ)	화물고정용 로프, 두 번 등장한다
에어켓 붓지(エアケット罽)	오일을 담은데 사용한다
침(針)	시트커버에서 자질하는데 쓰인다
배터리(バッテリー)	통신기가 전량공급용 배터리
스키스틱(スキースティック)	장부군 할기엔 있었던 스틱으로 카투우가 구명보트를 일기위해 사용
구명 보트(救命ボート)	물고기공용으로 사용된다
수출용 (輸送用ボート)	별개 말연 목업하는 기구용
구급 키트(救急キット)	캐릭터 체력을 온전히 회복시킨다
무전기(トランシーブナー)	파차마마가 가져가 되는 근거리용 무전기 공용용이다
일기(日記)	장부군 병사의 일기 스페인어로 되어 있음. 암호를 알 수 있다
통신신일의 키(鍵)	통신신일의 열쇠를 모아놓은 키 묶음
기계유(機械油)	공작기계의 윤활유
치환(歯車)	트랙차와 버퍼
철 파이프(鐵パイプ)	철로 변한기 수리용으로 쓰이는 파이프
정유용 (油筒)	카투우가 사용하는 기름통. 일체용이다
가솔린탱크	가솔린이 들어있는 기름통. 카투우가 얻는다 (ガソリントンク)
올타리의 키(鍵)	경도로 들어가는 열쇠
다이나미트(ダイナマイト)	암괴파괴용으로 쓰이는 폭탄
로프가 달린 철차	엘리베이터를 들어올리기 위해 쓰인다 (ロープ付鉄車輪)
손도끼(ハンドアックス)	카투우가 빔베를 할 때 쓰는 손도끼
대형해머(大型ハンマー)	카투우가 적을 쓰러뜨릴 때 사용. 로프 장구 장애훈을 치를 때 사용
군복(軍服)	장부군 군복으로 파차마마가 위장시 사용
조명탄(照明弾)	파차마마가 적의 혼란을 위해 사용하는 조명탄
전구(電球)	스티브가 뇌관태움으로 사용
드럼통(ドラム缶)	복합력을 증가하기 위해 로프즈에 나뉜다
C.카드(C. CARD)	카투우가 동료구출시 사용한다
스화용 초소(噴火用ホース)	카투우가 화염을 쏘아낼 때 쓴다
로프(ネット)	카투우가 로프즈의 행동패시어 사용

\*이처럼 생일 이외에는 스텝명 그대로가 재량 사라진다. 즉, 만약 C.이 아이템을 사용하는데 그 무대에 남아 있으면 약력 등이 남아 있는 뜻이다.

등장인물 소개



스티브(스티브)

미국인으로 31세. 미국 의 다국적 기업에서 일하는 엔지니어로서 출장차 메루차 비행기에 탑승하다가 번들 당한다. 기술힐에서는 타의 추종을 불허할 정도의 능력을 보여 주지만, 상연이 없는 애고 연봉부절 못하는 모습을 많이 볼 수 있다. 이유없이 사람을 끌어 부치기도 하고, 이기적인 모습을 보이기도 하는 평범한 사람이라고 할 수 있다.

▲ 배가 나쁜 것이 뭐는데 고생 좀 할 것 같다



파차마마(파차마마)

메루차인으로 33세. 그런데 겉모습은 거의 10대에 가까운 미소년인듯하다. 이 게임의 무대인 되는 가장 인기 메루차의 정신적 지주. 사람들은 그녀를 자유의 여신이라 부르며 따르고 있다. 메루차 초기 대항쟁의 말로서 사생활을 이끄는 민족 투사이다. 게임에서는 메루차 독립전쟁을 행하며 참석하여 군중의 흥분을 쿨다운을 막기 위하여 미국에서 돌아오는 도중, 장부군의 조작으로 사면에 유류되는 구두다. 예외지만 이 게임의 모든 장면이 되는 캐릭터.

▲ 상연만 미안인데 군중의 흥분을 쿨다운을 막기 위하여 미국에서 돌아오는 도중, 장부군의 조작으로 사면에 유류되는 구두다. 예외지만 이 게임의 모든 장면이 되는 캐릭터.

줄리아(줄리아)

미국인으로 28세. 역시나 카투우와 같은 차지의 자물쇠스트로 나온다. 하지만 그 형태는 미국 정보부인 CIA 소속의 공작원으로 파차마마의 오우버 감시의 엄무를 가지고 있음. 일단은 자물쇠스트로서의 오우버를 가지고 있다고 하는데 끝나는 소리가 듣기에 약간 위험한 여사이다.



▲ 요즘 게임의 마오론은 상연이 예시한 면이 있다

게임의 배경  
· 프롤로그

메루자는 칠레와 아르헨티나 사이에 위치한 중남미의 소국이다. 메루자를 오랫동안 지배해온 것은 군사의 독재정체였다. 감시와 체포, 고문, 암살, 그리고 대량학살... 사람들은 자유와 권리를 바라며 공포라는 것에 지쳐 있었다. 이렇게 긴 암흑의 시대에 한줄기 빛을 던진 것은 메루자 초대 대통령의 딸, 파차마마이다. 민중은 그녀를 자유의 상징으로 하여 민주화 운동을 시작하였다. 이내 그녀의 자애로 가득찬 인권운동은 전국규모로 확대되었다. 그리고 메루자의 독립기념일을 내일 앞두고 지금 드디어 최고조에 달해있다. 내가 비행기에 탄 것은 그녀, 즉, 민주지도자로 있는 파차마마를 취재하기 위해서였다.



▲ 이곳이 메루자가 위치한 곳



▲ 메루자는 이런 것거리들을 하고 있었다.



▲ 열면을 토하는 파차마마의 모습

· 전제배경 스토리

위의 글은 저널리스트인 가토우가 일의 시작을 알리는 프롤로그이다. 위를 봐서도 알겠지만 메루자라고 하는 나라는 마치 우리나라의 7, 80년대처럼 군사 독재정권에 휘둘리고 있는 상태다. 초대대통령의 딸인 파차마마가 민주화 운동을 이끌고 있는 상

태에서 메루자 정부는 그녀의 암살을 기도한다. 그래서 일어나는 것이 파차마마가 탄 비행기의 폭발사고인 것이다. 거기에 동행해 있던 주인공인 카토우, 파차마마, 스티브, 클라아, 로케트 위의 이 다섯 명은 폭발 사고 뒤에 극적으로 만나 비행기가 추락한 남미최고봉 아콩카구아 산에서 살아 돌아가는 길을 모색하게 된다. 그러나 그들을 가로막는 것은 그들을 노리는 정부군과 안데스의 대자연인 것이다. 즉, 게임의 목적은 이들 다섯 명이 살아서 이곳을 탈출하여 무사히 생환하는 것이 목적이라 할 수 있다. 만약 게임 도중에 한사람이라도 죽는다면 그것은 곧 게임오버를 의미한다. 그러므로 각각의 캐릭터에 대해 세세한 신경을 기울이며 플레이를 해야 할 것이다.



▲ 여기서 바로 아콩카구아 산이 위치한 곳

스토리 공략

DISC 5의 생존자  
프롤로그

■ 스토리

메루자의 민주운동가 파차마마의 동행취재를 나선 일본의 저널리스트 카토우는 동료인 나카야마와 함께 인터뷰를 하려고 하나 실패한다. 일단 병함을 건넌고 돌아오는 데 갑자기 폭발 사고가 일어나며 비행기는 추락한다. 정신을 차린 카토우는 자신이 산 속에 있음을 알고 파차마마의 생존과 동료인 나카야마의 죽음을 확인한다. 이제 살아야 하는 것이다.

■ ACTION

우선 정신을 차려 보면 자신이 눈 속의 산에 갇혀 있음을 알게 될 것이다. 좌측을 보면 시계하나와 오른쪽에 보면 카토우의 목책이 있고 거기서 장갑을 얻을 수 있다. 그리고 백면을 잘 살펴보면 커서가 바뀌는 부분이 있는데 커서를 그 상태에 맞추고 장

갑을 사용하면 카토우가 철벽을 기어올라간다(알아도 모른 철벽타기는 이렇게 한다). 올라가면 스페인어로 신음하는 환자 하나와 동료인 나카야마가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있는데, 환자는 체척두고 나카야마를 살피 보면 이벤트가 일어나며 나카야마가 진실을 밝혀달라며 죽어버린다. 다시 그곳에서 왼쪽으로 가면 파차마마가 쓰러져 있다. 그녀를 구한 후에는 R1이나 L1로 캐릭터를 바꿀 수 있으므로 그녀로 스페인어로 신음하는 환자를 살피면 열쇠를 하나주고 죽는다. 그 열쇠를 가지고 오른쪽 길로 가면 트렁크가 하나 있는데 그 안에 소화가 있다. 소



▲ 비행기 폭발!

화기를 들고 가서 카토우에게 말을 한번 걸면 빨리 불을 끄라고 하는데 사잇길에 있는 화재지점에서 소화기를 사용하면 된다.



▲ 이 자식, 곧 온 안고 죽다니!



▲ 파차마마는 살았다(당연하지, 뛰어난 캐릭터인데)

눈 속의 생존자

■ 스토리

볼을 쓰고 지난간 곳에는 떨어져서 풀다  
고 있는 비행기의 잔해였다. 거기서 미국의  
연지나어인 스티브와 줄리아를 만나게 된다.  
절벽아래에는 비행기의 머리 부분이 보이고,  
네 명은 결의를 다지고 절벽을 내려간다.

■ ACTION

먼저 카도우로 움직여 보면 스티브가 주  
저앉아 있는 것을 볼 수 있다. 그는 자신이  
왜 이런 처지에 있는지를 한탄하고 있었다.  
다시 위로 올라가면 줄리아가 시트 사이에  
발이 끼어서 움직이지 못하는 것을 볼 수 있  
다. 그 위에는 눈이 쌓여서 지나갈 수 없는  
곳이 있는데 카도우만 지나갈 수 있기 때문  
에 길을 만들어낸다. 기기를 지나서 조금 위  
로 가면 슈트케이스가 있는 것을 확인하고  
스티브로 캐릭터를 바꾼 후 줄리아를 한 번  
본다. 다시 카도우가 건너와서 스티브에게  
말을 걸면 그 슈트케이스는 자신의 것이라  
며 가지려 가고, 거기서 스티브 전용의 푼츠  
를 얻을 수 있다. 그것을 이용하면 줄리아를  
구출하게 된다. 그후 줄리아로 캐릭터를 바  
꾸면 나이프와 라이터가 있음을 알 수 있다.  
우선, 줄리아로 눈길을 건너가서 로프를 얻  
고 그것을 카도우에게 건낼 수 있다. 다시  
카도우, 처음 장소에서 오른쪽으로 가서 절  
벽 끝에서 보면 비행기의 머리가 있는 것을  
볼 수 있고 부근의 바위에 로프를 사용하면  
사람들은 절벽을 내려가게 된다.



▲ 여기는 카도우만 건너갈 수 있다



▲ 눈 속의  
있기에는 주  
은 배경이다

▲ 여기서 로프를 사용하자

절벽으로부터의 강아

■ 스토리

절벽아래에는 비행기의 조종석 부분이  
파손되어 떨어져 있었다. 그리고 그 앞에는  
파차마의 경호원인 마누엘이 심한 부상을  
얻고 있었다. 일행은 그를 지혈시키고 조종  
석으로 들어가서 이 추락이 단순한 사고가  
아니라 폭발에 의한 것이었음을 조종사로부  
터 듣는다. 그리고 헬기는 왔다.

■ ACTION



▲ 여기서 전을 얻자



▲ 동경군. 이런 여자가 상지도 지를 때 주고



▲ 불타는 문

우선 마누엘의 피를 멈추게 해야 한다.  
줄리아로 움직여서 오른쪽으로 가면 다른  
비행기의 잔해가 있는데 거기서 나이프를  
사용하여 시트의 전을 얻을 수 있다. 그걸  
마누엘에게 쓰면 그를 지혈시키는 것이 가  
능하다. 그리고 비행기의 조종석에 들어가  
려고 하면 문이 얼어서 들어갈 수 없음을 알  
수 있다. 일단 줄리아로 비행기 잔해의 좌측  
으로 가면 에티켓 봉지가 떨어져 있다. 그걸  
얻은 후 다시 비행기 잔해의 반대편으로 가  
서 보면 오일이 새고 있는데, 거기서 오일을  
봉지에 받을 수 있다. 그걸 물어가지 못했던  
문에 뿌리고 라이터를 사용하면 들어갈 수  
있다. 그 안에는 조종사가 있고 중요한 통신  
기기가 있으므로 스티브로 들어가서 통신기  
기를 만져보자. 배터리가 없다고 하며 땅을  
치며 다음 장으로 넘어 간다.

헬기 오다

■ 스토리

갑자기 헬기가 나타났다! 조종사는 살아  
다면서 손을 흔드나 마누엘은 그게 아니라  
고 하고, 결국 헬기는 경부군의 것으로 밝혀  
져 일행들에게 총격을 가한다(조종사는 죽  
는다). 일행은 헬기에 연락을 취하고 파차마  
라는 일단 거래를 성립시키면서 일행을 안  
심시킨다.

■ ACTION

나타난 헬기는 우리를 공격하므로 수를  
강구해야한다. 일단 통신시설을 사용하려면  
배터리가 있어야하므로 비행기 잔해의 좌측  
을 살펴보면 배터리가 빠져나갔음을 알 수  
있다. 일행은 배터리를 찾아야 하는데 역시  
카도우를 부러먹는다. 헬기의 공격을 피하  
다보면 오를 수 있는 곳이 2군데가 있는데  
일단은 2번째 것만 오르자. 그러면 거기에  
배터리가 있으니 이를 스티브에게 건네주  
자. 그리고 비행기로 돌아와 배터리를 끼우  
고 통신을 하면 스페인어가 나온다. 여기서  
파차마로 캐릭터를 바꾸고 통신을 하면  
된다.



▲ 쓰지마!



▲ 배터리는 여기에 있다.



▲ 무언가 심각한 얘기를-

## 4월 정부군 헬기와의 대결

### ■ 스토리

파차마라는 자신이 정부군에게 넘어가는 대신에 일행의 안전을 부탁한 것이었다. 사실, 정부군이 필요한 것은 파차마아 뿐, 다른 이들은 살려둘 필요가 없었다. 결국, 다시 도망치는 일행과 파차마아. 남은 것은 대결뿐이다. 그러나 대결 후에 마누엘은 결국 죽고 만다.

### ■ ACTION



▲ 이 위치점에서 헬기를 기다리자

헬기와의 대결을 하려면 서로의 협동이 중요하네, 여기서는 카토우와 줄리아를 이용한다. 일단 마누엘의 총격으로 헬기에서 떨어진 스키스틱을 카토우로 줘자. 그런 후에 첫 번째 절벽을 오르면 상자가 하나 보이는데, 그곳에 스틱을 사용하면 구멍 보트를 얻을 수 있다. 그리고 반대쪽 모퉁이로 가면 그곳의 위치가 헬기보다 위라는 것을 알 수 있다. 헬기가 나타날 때쯤 해서 구멍보트를 사용하지는 말고 사용하는 치만 하자. 다시 줄리아로 길을 주욱 가보면 비행기의 잔해가 하나 나온다. 살펴보면 이곳에 무언가를 끌어다가 걸 수 있을 것 같다고 한다. 그 자리에서 기다리면 헬기에서 늘어뜨려진 절개가 나타난다. 그걸 클릭하면 줄리아가 그걸 끌어다가 비행기 잔해에다가 걸어 버리고 헬기가 움직이지 못한다. 그때 제벨리 카토우로 캐릭터를 재인지하여 구멍 보트를 사용한다. 그러면 헬기의 꼬리날개에 보트가 걸리며 헬기는 추락한다.



▲ 여기서 가면 보고 있었던 절개가 나타난다



▲ 헬기 추락 성공!

## 5월 아산개시

### ■ 스토리

일행은 마누엘의 묘를 만들어 주고 앞으로의 행방에 대해서 논의를 한다. 결국 나를 대로의 하산 루트를 찾기로 하는데, 일행이 가는 길 앞에는 거대한 크레바스가 가로막고 있었다. 그리고 그곳에 새로운 동료, 로페즈가 나타난다.

### ■ ACTION

시작하면 2개의 길쭉길에 있는데 왼쪽은 갈 필요가 없고 오른쪽으로 가도록 하자. 거기서 보면 거대한 크레바스가 앞을 막는 것을 볼 수 있고 동시에 위에 단서가 될만한 것도 본다. 그리고 로페즈가 나타나면 모든 게 오케이다. 로페즈로 캐릭터를 바꾸어서 위에 보였던 날개로 다가가서 클릭하면 된다. 단, 그곳에 가는 길에 책자가 떨어져 있는데 캐릭터마다 다른 내용이 나오므로 한 번 살펴보는 것도 나쁘지는 않다(주로 메루자 정세에 관한 예가).



▲ 마누엘에게 장비물



▲ 이것은 크레바스!!



▲ 로페즈의 등장

## 6월 협곡을 넘어서

### ■ 스토리

새로운 신임인 로페즈의 힘은 대단한 것이었다. 비행기의 날개 파편으로 크레바스에 다리를 놓아버리더니, 그걸 치우기까지 하는 것이었다. 대단한 힘이라는 카토우의 말에, "이거만큼은 자신있어"라고 대답하는 로페즈. 그러나 앞으로 나아가야 하는 일행의 앞을 막고있는 것은 정부군의 병사. 그런데 줄리아는 나이프로 간단히 그들을 처치해 버린다. 시체는닉의 재주까지 보이는 줄리아를 일행은 의문을 가지고 지켜보고...

### ■ ACTION



▲ 무릎 꿇고 그리 염이 생기자?

일단은 로페즈 덕분에 크레바스를 건너면 후, 바로 스틱보틀을 조작하여 계속 구석에 있는 박스를 열자. 그러면 산소통을 얻을 수 있다. 다음은 줄리아로 조종하여 진행하면 적병이 보초를 서고 있는 것을 볼 수 있다. 줄리아가 나이프를 뽑아들 때 이를 사용하면 적을 처치해 버린다. 다음은 카토우로 진행하자. 그러면 거리가 좀 있는 곳에 적병이 보인다. 거기서 조금 전의 카토우만 얻을 수 있는 절벽을 올라가면 적병의 바로 머리 위를 절할 수 있다는 것을 알 수 있다. 다시 내려와 스틱보틀에 말을 걸면 산소통을 건넌다. 그런 적병의 머리위로 다시 가서 산소통을 사용하면 적을 처치할 수 있다. 다시 카토우로 진행을 하면 정부군의 텐트가 있는데 거기서 로프를 얻을 수 있다. 그러면 텐트 옆에 있는 절벽을 올라가서 로프를 걸어 두자. 줄리아로 하여금 절벽을 올라가서 진행하면 비행기 잔해 앞에 있는 적의(이름은 무언기를 가지고 있다) 바로 머리 위에서 시게 되는데, 여기서 나이프를 사용하면 다음 장으로 넘어 간다.



▲ 이 여자가 사람을 죽였어!



## ● 아콩카구아(ACONCAGUA)



▲ 일행은 줄리아에 대해 의문을 가진다

### 7/8 무선기 탈취

#### ■ 스토리

줄리아가 쓰러뜨린 적병으로부터 얻은 무전기는 군용의 단거리 통신용이었다. 실망하는 일행. 게다가 무전기에서 나오는 소리는 적이 바로 100미터 앞에 있다는 것. 조심스레 전진하다 우연히 얻은 지도로 줄리아는 통신시설의 위치를 알아내고, 거기에 로체츠는 어떻게 그린걸 알 수 있느냐며 의문을 다시 가진다. 파차마마는 통신이 되면 도와줄 사람이 있다고 하고, 일행은 수를 강구한다.

#### ■ ACTION

시작하면 카도우가 이곳의 눈을 오래되어 눈사태의 위협이 있으니 조심하라고 한다. 우선 앞에는 두 갈래의 길이 있는데 좌측은 아직 갈 필요 없다. 우측으로 가면 적병을 발견할 수 있는데 적병을 클리어하면 그가 있는 위치가 붕괴위험이 있는 눈 위에 있음을 알 수 있다. 일루러 세 번만 발각되면 체력은 반이 줄지만 집없이 다가오는 적병을 처치할 수 있다. 일단 아가 전의 갈림길에서 보면 좌측에 구급세트가 있으니 체력을 회복하고 진행하면 지도를 얻을 수 있다. 다시 진행하면 적병이 있고 적병이 뒤로 돈 사이에 줄리아로 접근하여 나이프를 사용하면 다음 장으로...



▲ 이곳의 눈은 붕괴 위험이 있다



▲ 이렇게 달아나



▲ 더욱더 수상해지는 줄리아이다



▲ 뒤로 돈 사이에 접근할 것

### 탈출로의 가능성

#### ■ 스토리

줄리아는 연달아서 2명의 병사를 처치하나, 한 명의 병사가 죽으면서 넌 총성에 의해서 다른 병사들이 눈치채고 접근해온다. 일행은 안절부절하고 순간 카도우의 기지로 위기를 탈출하면서 적을 전멸시켜 버린다. 그리고 일행은 통신시설로 향한다.

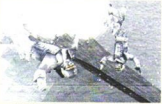
#### ■ ACTION



▲ 반드시 여기서 산소통을 얻어야 한다



▲ 이곳에 산소통을 쓰도록 하자



▲ 적이 눈에 휩쓸려 간다

여기서 잘못하면 바로 게임오버가 될 수 있으니 조심할 것. 시작하면 2분의 시간이 주어진다. 바로 카도우로 캐릭터를 바꾼 후 옆에 있는 텐트를 조사하자. 산소통을 얻을 수 있다. 그걸 가지고 전장에 있었던 갈림길에서 좌측의 오르막길을 오르도록 하자. 올라가면 불에 타고 있는 비행기의 잔해가 있는데 거기에 산소통을 사용하면 된다. 단, 시간은 2분밖에 없고 돌아가야 하는 거리가 꽤 걸리니 신속히 진행하도록 하자.

### 통신시설에의 등산로

#### ■ 스토리

일행은 통신시설로 향하기로 한다. 그러나 적병은 아직도 남아 있다. 역시 줄리아가 활약하여 통신시설에 도착한 일행은 의외로 그 규모가 평강함에 놀란다. 일단은 정찰을 행하고 마침내 그들은 통신시설로 들어가게 된다.

#### ■ ACTION



▲ 걸벽으로 밀어 버린다

스토리상으로 일단은 줄리아로 진행한다. 적병이 하나 있는데, 뒤로 돈 사이에 접근하여 처치하자. 그러면 통신시설로 도착하게 된다. 정찰도 역시 줄리아로 한다. 우선 보이는 사다리를 올라간 후 좌측으로 가면 문 앞에 적의 보초가 있는 것을 볼 수 있다. 역시 나이프를 사용해서 처치하자. 그리고 스티브로 통신시설의 문에 있는 잠금장치를 해제하면 된다.



▲ 통신시설 도착



▲ 이곳은 스티브에게 맡기자

## 10월 통신시설로의 침입

### ■ 스토리

일행은 통신시설의 앞에서 어떻게 해야 할 지를 논의한다. 일단은 격병이 분명히 안에 있을 텐데. 그러나 스티브는 이젠 어쩔 수 없으며 스스로 안으로 들어간다. 스티브와 줄리아의 활약으로 일행은 결국 통신사를 사로잡는데 성공하게 된다.

### ■ ACTION

스티브로 들어왔지만 일단은 줄리아를 사용하자. 줄리아를 들어오게 한 후에 열에 있는 화강실로 들어가 거기서 대기시킨다. 다음은 스티브. 배전판을 확인한 후 다른 문으로 들어가면 복도가 있는 것을 볼 수 있다. 일단은 어느 문도 들어갈 수 없으니 진전만 하자. 그러면 통신사가 있는 것을 볼 수 있다. 반대쪽으로 돌아가서 직진을 하면 보일러실과 창고가 있는데 보일러실에서 비튼을 누르면 통신사가 오작동인가 하고 배전판을 확인하러 온다. 배전판을 줄리아가 있는 화강실 옆의 엔트런스에 있으니 그리로 오게 되는데 열 화강실의 줄리아가 눈치를 채면, 그때 나이프를 사용하면 된다. 그러면 통신사를 사로잡을 수 있다.



▲ 여기에 줄리아를 넣어준다(물건 같군~)



▲ 자음이 통신사



▲ 이 버튼을 눌러준다

## 11월 통신수단을 확보하라

### ■ 스토리

통신사를 사로잡은 일행은 통신사를 다 쳐서 사진의 진도를 듣는다. 요컨대 사고로 위장한 파차마이의 암살... 일행은 분개하고 만다. 그러나 통신사는 곧 원군이 올테니 마음대로 하라고 말하자, 일행들은 '잠깐' 하고 놀란다. 스티브는 빨리 빠져나갈 방법을 찾아보려 하고 통신시설을 이용하여 파차마이의 원군과 통신을 하게 된다. 모두 죽은 줄 알았던 그 사람은 즉시 원군을 보낼 테니 산타마리아 병하로 오라고 한다. 환호하는 일행. 즉시 산타마리아로 향하고 결국 구조헬기와 조우한다. 그러나 일행의 눈앞에서 헬기는 격추되고 만다.

### ■ ACTION



▲ 포로주체를 겁이 없게 지달린다



▲ 여기 안테나를 조작하는 것이다

우선은 스티브로 하여금 통신기를 조작하게 한다. 그러면 패스워드를 모른다고 할 것이다. 다음에는 파차마리오 하여금 배드롬에 가게 한다. 거기 있는 쪽지를 보면 여자의 이름에서 암호를 발견할 수 있다. 그걸 다시 스티브에게 갖다주면 암호를 알았다고 한다. 그러다가 다시 노이즈가 심하다고 하면서 누군가 안테나의 방향을 바꿔 달라고 한다. 그럴 카토우로 체인지해 통신시설의 밖으로 나간 후에 위쪽에 드림룸 있는 쪽을 보면 절벽이 있다. 거기를 내려가서 보면 회전하는 안테나와 그냥 위성 안테나가 있는 것을 볼 수 있지만 회전하는 안테나 때문에 접근할 수 없다.

그러면 다시 줄리아로 가자. 통신사가 묶여있는 곳 앞에 탁자에 열쇠 꾸러미가 있으니 그걸 가지고 나가도록 하자. 나가기 전에

식당의 문을 따주는 것도 좋다. 나중에 파차마리가 와서 식당 안의 리프트를 실패하면 누군가 자신타들을 감시하고 있음을 알 수 있다. 줄리아로 통신시설에서 나간 후에 돌아가서 사다리를 오르자. 그러면 안테나 실과 사다리가 있는데 사다리를 올라가면 기지의 방향이 동남쪽이라고 혼잣말을 한다. 그리고 키로 문을 따고 안테나 실로 들어가서 스위치를 조작하면 카토우 앞에 돌던 안테나가 멈춘다. 그러면 다시 카토우로 조작하여 위성안테나의 방향을 동남쪽에 맞추도록 한다. 그리고 다시 나와 줄리아로 하여금 안테나를 돌게 한다. 그후에는 파차마. 스티브에게 말을 걸면 이벤트가 벌어지고 일행은 산타마리아로 병하로 향한다. 거기서 헬기가 떨어지는 걸 보고 다음 장으로...



▲ 일행을 도와주려는 시릴. '산타마리아로 오시게 나'고 한다



▲ 구조헬기가 그만 떨어지고 만다

## DIS C2 매주 자의민족 화를 쏘라

### 12월 구조헬기 격추

### ■ 스토리

구조헬기가 격추되었다! 일행은 그 앞에서 아연실색하지만 그럴 새가 없다. 다시 경비군이 나타나 그들에게 향하고 있는 것이다. 성급히 줄리아가 말하는 대로 도망치는 일행들. 스티브에게 어찌된 거냐고 묻지만 그들이 어떻게 그 장소를 알았지는 알 도리가 없다. 일단은 다른 탈출로를 모색하기로 하고 다리 위에 불을 놓음으로써 시간을 벌려 한다. 그리고 다리 건너에 있는 것은 막혀버린 하산루트와 더 이상 쓰지 않는 철 광이었다.

## ● 아콩카쿠아(ACONCAGUA)

## ■ ACTION



▲ 일단 시간을 벌었다



▲ 이 오두막은 이후, 올 필요없다



▲ 여기서 와이어를 끌어내면다

이벤트가 지난 후에 파차마마로 진행하면 표시판에 좌측은 하산루트, 우측은 단풍이라고 적혀 있는 것을 볼 수 있다.

아차코 하산루트로 가보이자 막혀있으니 단풍으로 향하자. 일단은 파차마마로 가는 데 길이 잘라지는 것을 볼 수 있다.

우측길로 해서 꼭 가다보면 오두막 하나를 발견할 수 있는데 거기에 있는 리프트에서 이곳에 다른 탈출구가 있음을 알 수 있다(스페인어로 써 있기 때문에 파차마마가 아니면 읽을 수 없음). 그리고 그곳 선반에서 윤활유를 얻을 수 있다. 다시 나와서 처음 갈래길에서 우측으로 가면 넓은 트랙을 볼 수 있는데 트럭 앞에 있는 와이어 원치에 기름을 사용하도록 하자. 그리고 스티브로 그 장소에 와서 와이어를 클릭하면 와이어를 걸 벽 밑으로 끌어내린다.

절벽을 내려가면 쓰러져 있는 트랙커가 있는데 거기서 차를 얻을 수 있다.

## ▶▶▶ 탈출로를 찾아라

## ■ 스티브

차를 얻은 스티브는 다리 아래까지 다 가는 정부군을 보게 된다. 성급히 일행에게 알리고... 빠져나가는 길은 역시 막혀있는 단풍의 입구. 불이 꺼지면 바로 정부군은 그들을 살해하려고 다가올 것이다. 방법을 찾아 나서야만 한다.

## ■ ACTION

일단은 스티브로 움직인다. 나와서 오른 쪽으로 가다보면 움직이는 것이 있는데 파이프임을 알 수 있다. 그리고 손잡이가 떨어져 나간 철로변환기도 볼 수가 있다. 계속 가다보면 다리를 지나서 바퀴가 없는 트랙커가 있는데 거기서 차환을 사용하면 고칠 수가 있다. 다음으로 로페즈를 움직이자. 로페즈로 스티브에게 말을 걸면 스티브가 파이프를 잘라내 달라는 부탁을 한다. 일단은 쓰러져 있던 트랙커를 일으킨 후 조금 전에 본 움직이는 파이프를 클릭하면 철로 위에 놓인다. 다시 트랙커 있는 대로 가서 트랙커를 밀면(이전에 앞에 있는 철로 변환기를 조작해야 한다) 트랙커가 지나간 것 때문에 파이프가 잘려져 있는 것을 볼 수 있다. 그것을 스티브가 가지고 손잡이가 떨어져 나간 철로변환기에 사용하면 손잡이를 달 수 있다. 거기에 파차마마가 가지고 있던 윤활유를 사용하면 변환을 할 수 있다. 다시 로페즈로 트랙커를 원위치에 옮긴 후 밀면 다음 장소로 넘어가게 된다.



▲ 이 파이프를 어떻게 아냐...



▲ 참 좋은 우리의 로페즈

## ▶▶▶ 철교를 떨어뜨려라

## ■ 스티브

로페즈가 힘으로 떨어붙인 트랙커는 간신히 갱도의 입구를 열어놓았다. 사람들은 반대 쪽의 빛에 희망을 가지고 그곳으로 가려고 하나 파차마마의 통신기에는 이미 정부군이 소화작업을 끝내고 다가오는 것을 알려준다. 절대절명의 순간, 그들은 기지를 발휘하여 다리를 떨어뜨리지만 일 톨은 없다. 파차마마는 내일의 독립기념일 행사에 참석하지 않으면 안되는 것이다.

## ■ ACTION



▲ 여기서 기름을 받는다



▲ 성공을 하게 되면 이런 멋진 장면이 나온다

작전은 이리하다. 갱도 안 트랙커의 다리 너미트를 이용해서 다리를 떨어뜨린다는 것. 그러나 그렇게 하기 위해서는 앞의 철로 변환기를 조작해야 하는데, 앞서서 움직이지 않는다. 녹이려면 무엇인가 달것이 있어야 하고, 사람들은 무책임하게 카트우에게 이 일을 맡긴다. 우선은 카트우를 움직여서 이전에 와이어를 끌어 내렸던 그 트럭이 있는 곳으로 가자. 그러면 아직 기름이 있는 곳을 찾을 수 있다. 거기서 정유통에 기름을 받으면, 달랑 시간을 1분 준다. 넘어가면 개입오버이므로 재빨리 줄미가 있는 곳으로 가자. 그곳 변환기에 정유통을 사용하여 기름을 붓고, 줄미로 불을 붙인다. 그리고 다시 변환기를 조작한다. 그 다음, 재빨리 로페즈로 바꾸고 앞의 트랙커를 밀면 된다. 그러나 여러리하게 행동하면 시간이 지나가 버리므로 재빨리 행동해야 한다.



▲ 자네, 스카이다이버 좋아하니?

157

실의 생존자

■ 스토리

일단은 빠져 나온 일행들, 그러나 앞으로의 길이 문제였다. 결국 자력으로서는 하산을 해야 한다는 것은 너무나 힘든 일이다. 설령 그렇다 하더라도 파차마라는 독립기념생태에 참석할 수 없게 될 것이고 그렇게 되면 배우자는 전쟁에 휩쓸리게 될 것이다. 거기에 로페즈는 일행중에 배반자가 있지 않을까 하는 의문을 제기하게 된다. 그러나 카도우는 지금은 그런 것에 신경 쓸 여유가 없다며 무엇인가 방법을 모색하라 한다.

■ ACTION



▲ 이런 거의 클리프 행여로군!

일행이 가는 길 앞에 남은 다리가 하나 있다. 카도우가 시범적으로 건너다가 다리가 끊어져 카도우와 일행은 떨어지고 만다. 카도우를 조작하여 계속 진행하면 작은 건물에 있는데 그 안에서 가솔린이 들어있는 탱크를 발견할 수 있다. 그 건물의 옥상으로 올라가서 손잡이를 움직이면 반대쪽에서 바구니같은 것이 오는 걸 알 수 있다. 그 바구니에 가솔린 탱크를 담고 반대쪽으로 보낸다. 다음 로페즈로 바꾸어 뒤의 건물 쪽으로 돌아 가보면 창문을 통하여 건물옥상에 창문이 있는 것을 알 수 있다. 다시 그 건물 반대쪽으로 가서 옆에 있는 철근을 클릭하면 옥상으로 올라갈 수 있다. 옥상으로 올라간 후, 창문을 통하여 방으로 들어간다.

거기에서 울타리의 열쇠를 얻을 수 있다. 방에서 나와 그 열쇠를 이용하여 울타리의 문을 열고 줄리아로 타이터를 켜 후, 경도로 들어간다. 들어가서 왼쪽에 가면 카도우가 반대쪽으로 보낸 가솔린 탱크를 얻을 수 있다. 다시 나와서 경도 옆에 있는 건물의 발전기 안에 가솔린을 넣고 스티브로 조작을 하면 발전기가 돌아가며 경도 안에 불이 켜진다. 다시 파차마마로 열쇠를 얻었던 방에 들어가면 리포트를 통하여 근처에 케릴라 마을이 있음을 알 수 있고, 옆에 계곡관을 보면 레비가 있는데 위치를 펠트로 맞추어 놓는다. 다시 스티브로 하여 경도로 들어가면 펠트가 있는 것을 볼 수 있는데, 펠트

를 조작하면 그 앞에 물을 빼서 지나갈 수 있다. 그러나 아무무르로 줄리아를 통해 들어가야 한다. 그 안에서 다이너마이트를 얻고 다음 장소로 넘어간다.



▲ 여기서 반대쪽으로 가솔린 탱크를 보낸다.



▲ 절근 오르기때까?

167

매경의 여동

■ 스토리

줄리아는 다이너마이트를 얻을과 동시에 임만이 무너져 경도 속에 홀로 갇히게 된다. 어둠 속에 홀로 남겨진 줄리아, 파차마라는 구하고 하지만 스티브는 별로 내키지 않아 한다. 아무래도 정체가 의심스럽다며, 거기에 로페즈조차 동조하지만 파차마라는 그럴 수 없다며 그녀를 구해야 한다고 설득하는데...

■ ACTION



▲ 사람들을 설득하는 파차마마



▲ 전파 산할 텐드

스티브로 가다보면 새로운 경도가 있음을 알 수 있다. 거기서 로프가 달린 활자를 손도끼를 얻을 수 있다. 다시 나와 오른쪽으로 돌아가서 바구니에 핸드택스를 놓고 카도우로 캐릭터를 바꾼다. 카도우가 손잡이를 움직여 바구니에서부터 손도끼를 얻은 후, 다시 다리가 끊어졌던 곳으로 돌아간다. 그 옆에 빙벽에 손도끼를 사용하면 일행이 있는 곳으로 붙어갈 수 있다. 줄리아를 구하기 위해 오른쪽으로 꼭 가다보면 경도의 엘리베이터가 있는 것을 볼 수 있다. 스티브로 그쪽으로 와서 활자를 달아보려 해도 키가 안되므로 로페즈에게 활자를 건네주도록 하자. 로페즈가 활자를 달면 카도우가 그 밑에 내려갈 수가 있다.



▲ 여기서 활자를 이용한다

177

줄리아 구출

■ 스토리

줄리아를 구출한 일행들, 그러나 일행들은 줄리아에 대해 궁금한 것이 많았다. 줄리아에게 사실을 말해 줄 것을 요구하는 일행들, 줄리아는 결국 자신의 정체를 얘기하는데, 그녀는 미 중앙정보국(CIA)의 정보원이었던 것이다. 목적은 파차마마의 감시 및 호위, 결국 그녀는 미국에 있어서도 중요한 인물이었다는 것이다. 일행들은 그녀의 처지를 이해하고 길을 가는 중, 상처를 입은 케릴라를 만나게 된다. 케릴라 마을이 정부군의 공격을 받고 있으며 그곳에 헬기가 있음을 알리고 그는 죽는다. 자, 이제 케릴라 마을로 향해야 한다.

■ ACTION

줄리아 구출 후에 카도우로 줄리아에게 말을 걸면 그녀에게서 다이너마이트와 라이터를 얻을 수 있다. 그리고 다시 손도끼를 이용하여 건너편으로 건너가자. 건너간 후 가보면 바위로 막혀진 부분이 있음을 알 수 있는데, 그곳에 다이너마이트를 설치하여 폭발을 시킨다. 그러나 아직은 부족, 파차마마로 하여금 이전에 열쇠를 얻었던 방에 들어가 기계를 조작하여 레버를 컨베이어에 맞추자. 그리고 스티브로 하여금 경도로 들어

가서 새로운 경로 안에 있는 컨베이어 벨트를 조작하면 길이 열린다.



▲ 이것을 조작하면 길이 열린다



▲ 상치업은 개틀러의 등장

## 13화 권력의 생존자들

### ■ 스토리

제릴라 마을에 도착한 일행들, 그러나 무기를 가진 적을 상대로 어떻게 할 것인지 대책은 없었다. 그러나 마을에 있는 헬기는 꼭 필요했기 때문에 일행들은 결의를 가지고 마을로 다가간다. 그 나약했던 모습의 스티브조차도...

### ■ ACTION



▲ 어느새 석양이 지고 있다



▲ 여기서 해머를 써야 한다

마을에 들어간 후 줄리아로 가다보면 적은 한 명 처치할 수 있다. 그리고 좀더 가다 보면 텐트와 함께 작병이 있는 것을 볼 수

있는데 뒤로 돌아가려 해도 다른 쪽에 또 한 명이 있기 때문에 그렇게 할 수 없다. 여기서 카도우로 바꾼 후, 가다보면 카도우가 오를 수 있는 절벽이 있다. 거기로 올라가서 카도우로 살피보면 적머리 위에 설 수 있는 것을 알 수 있는데 반대편으로 꼭 가서 내려간 후, 그 앞의 텐트를 살펴보면 산소통을 얻을 수 있다. 다시 올라와서 이전에 했던 것과 같이 병사 머리 위에서 산소통을 사용하여 병사를 처치한다.

다음 줄리아로 바꾼 후 나머지 한 명도 처치한다. 해치운 병사 앞에 있는 텐트에서는 구급상자와 대형해머를 얻을 수 있는데, 이중 구급상자는 일행중 체력이 모자란 사람에게 사용하도록 하고 대형해머는 카도우가 갖도록 한다. 카도우로 다시 절벽을 올라간 후 가다보면 다리 밑에 있는 두 명의 병사를 볼 수 있다. 그 병사 위에 있는 다리에 대형해머를 사용하면 병사를 처치할 수 있다. 카도우는 다시 내리와 해머를 로제츠에게 건내준다. 로제츠는 방금 전 다리가 무너진 곳에 가서 해머를 사용하여 길을 만든다. 길을 만든 후에는 다음 경로로...

## 14화 정부군 주둔지

### ■ 스토리

정부군의 움직임이 뭔가 이상하다는 것을 눈치챈 일행들, 알고 봤더니 원군을 부르는 것 같았다. 그것은 아직은 마을이 점령되지 않았다는 것. 파차마마는 죽는걸 두고 볼 수 없더니 도와주자고 말한다. 그러나 일행들은 무기도 없이 도울 수도 없는데 어떻게 할 것인가? 결국 적으로 위장한 파차마마가 위험을 무릅쓰고 적들 속으로 들어가게 된다.

### ■ ACTION

일단 전진하려고 해도 적들이 너무 많다. 아무리 줄리아라 해도 한꺼번에 셋을 상대할 수는 없는 일. 카도우를 움직여 옆의 절벽을 올라가 맞은 편으로 내려간다. 그곳에 텐트가 있는데 적의 눈을 피해 조사를 해보면 군복을 얻을 수 있다. 그러나 그 군복이 남자에게만 적은 스물 사이즈이므로 돌아와서 일행중 여자에게 건낼 수 있는데 줄리아에게 건내주게 되면 제일오버가 되니 반드시 파차마마에게 건낼 것. 파차마마는 군복을 입고 적으로 위장한 후 적병에게 다가갈 수 있다. 말을 들어보면 조명탄을 신호로 하여 공격을 하기로 했다고 한다. 적병에게 순서대로 말을 걸어가며 전진하다 보면 그중 하나가 조명탄을 파차마마에게 준다. 계속 전진하여 트럭있는 곳에서 위로 올라가면 텐

## ● 아콩카구아(ACONCAGUA)

트가 보이고 그 옆에 조명탄 발사대가 있다. 거기에서 조명탄을 사용하면 된다.



▲ 군복을 입은 파차마마의 모습



▲ 여기에서 조명탄을 쏜다.



## 2004

## 반격의 낭인

## ■ 스토리

파차마마의 활약으로 정부군은 케일라와 전투를 벌이며, 주인공 일행에게 길을 터주게 된다. 스티브의 활약으로 멋지게 정부군을 혼란시키는데 성공한 주인공일행. 케일라라는 진격하고 정부군은 도망친다. 케일라 대장은 파차마마에게 한시 빨리 독립기념행사로 가는 것이 좋겠다고 말하고 헬기를 빌려준다. 헬기에 탑승한 일행들. 그러나 뜻하지 않는 변수가 생기는데, 바로 로페즈의 배반이다. 일행은 로페즈가 시키는 대로 정부군의 이지트로 향하게 된다.

## ■ ACTION



▲ 다시 한 번 너지지만 이번 정말 힘세다.

스티브로 앞으로 진행하면 정부군이 사라진 것을 알 수 있다. 계속 진행하면 트럭이 있는 곳까지 올 수 있는데, 트럭의 뒤를 조사해 보면 트럭 안이 화약으로 가득찬 것을 알 수 있다. 그리고 스티브는 줄리아와 얘기를 한 후 트럭 안에 발화장치를 만든다. 그러나 부족한 것이 있으니 파차마마로 바꾸자. 파차마마로 다시 와서 스티브에게 말을 걸면 너편이 부족하다고 말한다. 그러면 파차마마로 조명탄 발사대가 있던 곳으로 돌아와서 그곳의 텐트를 조사하면 전구를 얻을 수 있다. 그 전구를 다시 스티브에게 가져다주

자. 그러면 스티브는 너편은 됐으나 폭발력을 가속시킬만한 것이 없다고 한다.

트럭에서 오른쪽으로 가면 가솔린 탱크가 있지만 적병 때문에 지나갈 수가 없다. 파차마마를 이용해서 그 앞을 지키고 있는 적병에게 말을 걸면 잠시 교대를 할 수 있다. 파차마마가 그곳을 지키는 사이 로페즈를 움직여 가솔린 탱크가 있는 곳으로 간다. 가솔린 탱크 중, 중간부분에 있는 것이 가득 차있는 것을 알 수 있는데 대단하게도 로페즈는 그것을 어깨에 들이 스티브에게 가져온다. 그러면 일단 상황은 완곡, 파차마마를 다시 교대시켜서 일행 쪽에 합류시킨 후, 스티브를 조락. 트럭의 운전석을 열면 열쇠가 없다. 그곳에 스티브의 푼트 세트를 사용하면 트럭의 시동이 걸리고 이벤트로 넘어가게 된다.



▲ 어지간한 역설패우 함치는 모습이다.



▲ 내 놈이 배변을 할 줄이야!!!

## 2004 로페즈의 배반

## ■ 스토리

결국 로페즈의 배반으로 일행들은 정부군의 이지트로 잡혀오게 된다. 스티브와 줄리아, 그리고 카토우는 각각의 독방에 갇히게 된다. 그러나 카토우는 순간의 기지로써 독방을 빠져 나와 동료들을 구출하고 파차마마를 구하기 위해 나서게 된다.

## ■ ACTION

처음에 조작은 카토우 밖에 할 수 없다. 순서대로 문과 세면대 침대를 조사하면 빨리 파차마마를 구해야 된다는 단말에 하지 않는다. 다음에 방구석 쪽을 보면 카토우가 기어오를만한 공간이 있으니 그곳을 기어올라가자. 그러면 아무도 없는 줄 알고 간수가

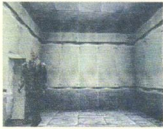
뛰어들어오니 카토우가 기습을 하여 빠져나갈 수 있게 된다(어디 케임을 보면 마친가지도만 간수나 보초를 서는 놈들은 죄다 멍청한 경우가 많다). 카토우가 빠져 나오면 동료들을 구해야 한다는 것을 알 수 있다. 계속 전진하면 보초가 하나 있고 옷을 갈아입는 곳에서 군복을 입고 나오는 로페즈의 모습을 볼 수 있다(로페즈는 정부군의 꽤 높은 계급인 것 같다).

일단 병사때문에 진행할 수 없으니 옆에 있는 창고로 들어가자. 역시나 창고 안에는 카토우가 기어올라갈 만한 장소가 있다. 그곳을 올라가면 컨트롤 룸을 볼 수 있고, 나오는 것은 화약고다. 화약고에서 줄리아의 나이프와 라이터를 얻은 후 다시 나오자. 오른쪽으로 가면 속직실로 갈 수가 있는데 거기에서 스티브의 푼트 세트를 얻을 수 있다. 그 옆을 보면 메모가 있는데 그날의 정부군 일정을 알 수 있다. 다시나와 복도를 따라 죽 가다보면 벽면에 붙어있는 화재경보기와 끝에 보초가 서있는 곳을 발견할 수 있다.

다시 화약고로 와서 화약고의 천장 쪽을 잘 살펴보면 화재경보기가 있는 것을 알 수



▲ 여기서 적병을 지리



▲ 로페즈자식, 옷이 땀이 보인다



▲ 이곳에서 라이터를 빼어 낸다

있다. 그곳에 라이터를 사용하면 화재경보가 울리며 보초가 컨트롤 룸으로 뛰어 들어가게 된다. 그 사이에 제벨리 화약고에서 나와, 아카 로페즈가 나왔던 방으로 들어가면 C. 카드를 얻을 수 있다. C. 카드를 얻은 후 나오면 아카 그 보초가 다시 있는 것을 알 수 있는데 보초가 뒤로 돈 사이에 제벨리 지나가자, C. 카드를 사용하면 동료로 구하고 각각에게 아이템을 돌려준다.

다음은 줄리아로 아카 보초가 있던 곳으로 와서 처치를 한다. 그리고 스티브를 이용해 컨트롤 룸의 잠금장치를 해제하고 안으로 들어간다. 컨트롤 룸에 가서 스티브를 클러킹한 스스로 앉아 조작을 하게 된다. 그 후 줄리아와 카토우를 차례대로 엘리베이터 홀 입구까지 데려다 놓자, 다시 스티브로 컨트롤 룸 기계 옆을 보면 엘리베이터 홀의 문을 열 수 있는 장치가 있다. 그걸 클러킹한 엘리베이터 홀의 문이 열리게 되는데 딱 5초만 열리므로 그 사이에 제벨리 들어가야 한다. 이런 식으로 카토우와 줄리아 둘 다 들이킨 후 엘리베이터 안에도 둘 다 같이 들어간다. 그리고 스티브가 방충으로 파차마마는 최상층에 있다는 것을 가르쳐주면 일행은 최상층으로 향한다.

**22화** 파차마마는 어디에?

■ 스토리

파차마마를 찾아 온 주인공일행, 결국 찾아오기는 하지만 그녀는 로페즈와 함께 있다. 가까스로 로페즈를 물리친 후, 파차마마와 함께 탈출을 시도하는 일행은 과연...

■ ACTION

엘리베이터 홀을 나오면 바로 앞에 제어실이 있다는 것을 알 수 있다. 제어실에 들어가자, 그런데 제어실 안이 너무 어두워 아무 것도 할 수가 없다. 그렇다고 줄리아의 라이터를 이용해서 스위치를 찾으려 해봤자 헛수고일 뿐임을 알아야 한다. 스티브로 바로 후에 컨트롤 기계의 좌측 상단을 클러킹한 제어실에 전원을 넣는 것이 가능하다. 전원이 들어온 제어실 안에서 카토우는 에어덕트가 있는 것을 알 수가 있다. 그러면 일단 줄리아는 제어실에 남겨두고 카토우만 에어덕트를 통하여 회의실로 빠져자, 회의실 안에는 연을 아이템이 없으므로 바로 나온 뒤, 옆으로 들어가면 자료실이 있는데 거기서 구급상자와 파차마마와 메우자 관련자료들이 있음을 알 수가 있다. 구급상자를 얻은 후 나와서 복도를 진행하면 바닥

에 고압전류가 흐르는 곳이 있다. 그러면 거기서 줄리아로 바꾼 후 제어실 계기의 레버를 조작하면 전류의 방향을 바꿀 수 있다. 이런 식으로 두 개의 전류 바닥을 지나서 가면 병사가 있는 복도가 있고 그 옆에서 사람 목소리가 들릴을 알 수 있다. 바로 로페즈가 파차마마를 다그치고 있는 장면인데 무슨 이유에선지 그가 노리는 것은 파차마마의 목숨이 아닌 산악제일라의 아지트이다.

어쨌든 가도우가 등장하여 전투가 벌어진다(전투라고 해봤자 다른 게임의 그런 전투가 아닌 일방적으로 도망만치는 전투지만, 어쨌든 전투는 전투니까). 전투에서 가만히 있으면 로페즈가 쏘는 총을 똑똑 다 맞는다. 무조건 칠새없이 움직여야 한다. 그러다 잘못해서 로페즈 쪽으로 가버리면 뒤통수를 한 방 맞는 수가 있으니 조심할 것. 방법은 로페즈 앞에서 얼떨때미 조금씩 조금씩 바닥 고압전류판으로 유인하는 것이다. 그런 식으로 유인하다가 로페즈가 고압전류판 위에 올라왔을 때 제벨리 줄리아로 바꾸어 제어실의 레버를 조작하면 로페즈는 멋지게 통달이 되며 쓰러진다.



▲ 여기서 전기 제어할 수 있다



▲ 이 자석, 다그치지 마라!



▲ 전기구이가 되는 로페즈

그리고 나면 일행은 엘리베이터를 타게 되는데 스티브가 옥상에 헬기가 있음을 알고 자신도 그리 갈 것임을 알린다. 그런데 엘리베이터가 갑자기 전원이 끊기며 서게된다. 이 부분이 약간 조작이 까다로운데 우선은 희미하게 보이는 엘리베이터 패널을 각 캐릭터가 한 번씩 보게 한다. 파차마마는 무언가 쓰여있지만 좀더 밝았으면 한하는데 우선 줄리아가 패널근처로 와서 라이터를 켜다. 후 패널을 살펴면 스페인어?라며 의문부호가 뜬다. 줄리아를 그 상태로 그대로 두고 파차마마만 조용히 줄리아 옆으로 데려다 놓는다. 다시 줄리아로 바꾼 후 그 상태로 파차마마에게 말을 건넨다. 그렇게 해서 줄리아가

만약 잠깐 좌달라는 말을 한다면 OK. 써있는 말은 엘리베이터 위쪽에 탈출구가 있다는 것이다. 카토우로 바꾸어서 천장부분을 살펴보면 빠져나갈 구멍이 있다는 것을 알 수 있다. 그런 후 엘리베이터 구석 쪽으로 가보면 그곳에 카토우가 올라갈 수 있는 곳이 있으므로 그곳을 통하여 엘리베이터를 빠져나갈 것.

빠져나온 후 보면 안에 소화전이 있는데 거기서 소방용 호스를 얻을 수 있다. 그 소방용 호스를 다시 엘리베이터 쪽으로 와서 사용하면 일행을 모두 끌어올릴 수 있다. 그러면 다음 장으로 넘어 갈 수 있게 된다.

**23화** 탈출로의 길

■ 스토리

간신히 옥상까지 온 일행. 그러나 그 앞을 가로막고 있는 것은 새까맣게 타버린 데다가 손에는 기관총까지 든 로페즈였다. 꽤 이렇게 막는다는 파차마마의 질문에 삼 년 전 제빌리에 의해 가족을 잃은 자신의 과거를 밝히는 로페즈. 그러나 주인공일행을 막으니 어쩔 수 없이 쓰러뜨려 주자, 일행은 헬기를 이용한 극적인 탈출에 성공하고 독립기념당사 광장에 무사히 도착한다. 그리고 파차마마의 등장으로 불안했던 기운의



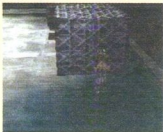
PlayStation 4 POWER 장막!

독립기념광장의 모습은 대변에 환호로 바뀌고 사람들은 자유를 외친다. 정말로 파차마라는 페루자에 있어서 자유의 여신이었던 것이다.

■ ACTION



▲ 보스전 장면은 이렇듯, 방향을 잘 보고 로페즈의 주의를 끌어야 한다



▲ 여기서 그물을 씌는다



▲ 물을 뒤집어 쓰면 건널 수 있다



▲ 파차마마로 인해 기뻐하는 시민들

옥상에 올라가면 로페즈가 기다리고 있다(얼굴을 새카맣게 타가지고). 한 손에 기관총을 난사하는 로페즈 앞에서 최후의 보스전을 치러야 한다. 이번은 상당히 난감하

기 그지없는데 도대체가 우리편은 권총 한 자루 없는데 어떻게 기관총과 싸우라는 것인지... 일단 켈러지는 구도를 보면 옥상 한 가운데 서있는 로페즈와 주변 컨테이너 뒤에 숨은 일행을 볼 수 있다. 가만히 살펴보면 로페즈의 사격방향은 전방 180°라는 것을 알 수 있다. 즉, 그 땅은 뒤로 돌아 가면 총에 안 맞다는 얘기다.



우선 파차마마로 이용해 우측으로 로페즈의 주의를 집중시키자. 단, 주의할 것은 반드시 잠깐 몸을 드러냈다가 다시 숨어야 한다는 것이다. (안 그러면 기관총에 맞는다.) 그렇게 되면 카토우가 있는 쪽이 로페즈의 후방을 침하게 된다. 그러면 제빨리 건너편 컨테이너로 달려가도록 하자. 그러면 다시 로페즈의 주의를 카토우 쪽을 향하게 된다. 그런 다음 카토우로 움직여 현재 로페즈가 바라보는 방향의 우측으로 주의를 끈다. 그러면 줄리아가 있는 방향이 후방이 된다. 그 후 줄리아가 건너편을 다들 다시 파차마마로 주의를 끈다. 그렇게 하면 줄리아로 하여금 카토우가 있는 곳까지 가게 할 수 있을 것이다. 그 일을 보면 조명탑의 배전판이 있다. 그걸 줄리아의 나이프를 사용하면 배전선을 끊어버리며 조명이 꺼지게 된다. 그렇게 되면 로페즈의 시야가 좁아져서 옥상 가운데의 밝은 부분이 아니면 발각되지 않는다. 그런 후에는 카토우를 이용하여 옥상 오른쪽에 있는 화물로 다가가 그물을 연도록 하자. 그물을 연 후 잘 보면 물이 떨어지는 곳이 있는데 그곳으로 가서 위로 올라간다. 그 위에서 움직이면 로페즈의 머리 위를 침할 수가 있다. 거기서 그물을 쓰면 카토우와 로페즈의 육박전이 벌어지고 총을 줄리아가 쏜다. 그러나 너무 어두워서 줄리아는 쓸 수가 없다. 그리고 카토우는 로페즈의 상대가 되지 않는다. 그러한 때에 스

티브가 등장을 한다. 줄리아는 스티브에게 조명을 켜라고 말하고 그림 스티브를 조작하여 조명을 켜준다. 배전판은 꼭 걸어야 다 보면 보이니 그곳에서 스티브의 물건을 쓰면 조명이 들어오고 줄리아는 로페즈를 쏘버린다.

그림 이제 헬기가 있는 건물로 넘어가는 일만 남았다. 그러나 유일한 수단인 엘리베이터가 얼어졌기 때문에 얼의 크레인을 이동하여야만 한다. 게다가 로페즈가 자폭장치를 누르는 바람에 시간은 3분밖에 없다. 일단 크레인을 가동시키면 줄리아와 파차마마가 스티브가 있는 곳으로 갈 수가 있다. 그런 후 카토우가 건너가려고 할 때 밑에서 불길기가 일어나 건너갈 수가 없게 된다. 그림 바로 옆을 보면 물이 쏟아지는 곳이 있는데 그곳을 클릭하면 카토우가 물을 뒤집어서 건너면 되겠구나 하고 생각한다. 그렇게 되면 건너편 빌딩으로 건너갈 수가 있고 게임은 엔딩을 향하여 흐르게 된다.

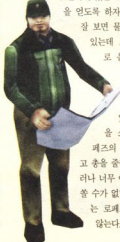
에필로그

그후에 페루에는 UN의 감시하에 선거가 치러졌다. 파차마라는 거기서 대통령이 되었다. ...이것이 내가 경험했던 일의 모든 것이다.



마지막으로

일단 이 게임은 상당히 재미가 있다. 단지 아직은 우리나라에 그렇게 많이 퍼진 게임이 아닌 것 같아 마음이 걸리는 하지만 만약 많이 풀리게 된다면 꼭 플레이해볼 것을 권한다. 플레이 시간도 그렇게 길지 않고 너무 부담없이 플레이할 수 있고, 재미도 확실히 보장한다. 그러나 아쉬운 것은 그림동영상 하나 없었다는 것과 클리어 후의 특전 같은 것이 전혀 없다는 것. 그리고 개인적으로 바랬던 카토우와 줄리아의 로맨스가 없었다는 것이...





●장르:S·RPG ●제작사:E3 스텝 ●발매일:5월 18일 ●발매가:6,800원



PLAYSTATION

기사라는 이름의 몬스터 조련사

# 브리건다인

-그랜드 에디션



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

여섯 나라의 군주가 서로 치열하게 다투며 대륙 통일에의 꿈을 키우는 게임인 「브리건다인」. 이번에 발매된 PS만은 예전의 작품들을 토대로 몇몇 변경점을 추가하여 '그랜드 에디션'이란 부제를 달고 등장하였다. 여타 비슷한 내용을 가진 시물레이션 게임들에서는 특히 전략과 전술이 중요한 과제로 떠오르지만 그에 비교해서 이 '브리건다인'은 수집방면의 비중도 만만치 않다. 과연 당신은 많은 캐릭터들만큼이나 방대한 양을 자랑하는 이벤트들을 100% 모을 수 있을까?

궁박 나이스

## 룬에 의해 인도되는 대지, 쥘세나

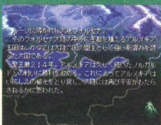
6개의 나라로 이루어진 쥘세나는 대지에서 '나나'라는 이상한 힘이 새어 나오는 마법의 대륙이다. 사람들은 고대부터 '나나'의 힘을 사용해서 이차원의 세계로부터 몬스터를 소환하였고, 이를 전쟁에 이용해 왔었다. 그렇다고 해서 아무나 몬스터를 마음대로 조종할 수 있는 건 아니다. 그것은 '몽마'이라고 하는 특별한 힘을 가진 사람만이 가능한 일이었다. 사람들은 존경과 두려움의 기분을 담아 그들을 '룬의 기사'라고 불렀다...



## 프롤로그

### 동란의 개막

쥘세나의 중원을 중심으로 자리잡고 있는 알메키아 왕국, 예로부터 대륙 6개국의 명주로서 군림해 온 대륙이다. 성왕력 214년에 알메키아는 오랫동안 지속되어 왔던



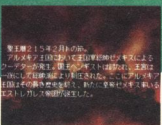
늘강드와의 전쟁을 승리로 장식함으로써 쥘세나의 땅에 다시 평화가 찾아올 것이라 생각되었다. 하지만...

이듬해인 성왕력 215년 2월 '룬'의 절기, 갑자기 반란을 일으킨 왕국군 총사 '제베키스'에게 국왕인 헨키스트가 암살되어 하룻밤 사이에 알메키아 왕국은 멸망했다.



대륙제베라는 야망에 사로잡힌 제베키스는 새로운 제국 에스프레가레스의 수명을 선언한다. 그리고 스스로를 황제라고 칭하며 각 지로의 권력을 개시하였다.

지금 시대는 동란의 개막을 맞게 되었으며, 영웅들은 그 운명도 모른 채 동란의 무대로 이끌리게 되었다.



## 나라별 주요 인물 소개

### 서 알메키아(西アルメキア)



#### 군주, 린스(リンズ)

제베키스 총사의 반란에 의해서 나라를 잃은 알메키아 왕국의 왕자. 아직 소년이면 서도 운명에 굴하지 않고 대륙에 퍼진 동란에 정면으로 대응하고자 하는 굳 바른 성격의 소유자이다. 그 운수함과 용기, 정열에 끌려서 많은 사람들이 목숨을 비쳐 함께 싸워나가기 한다. 린스는 이도무에 의한 비탄 공격에 능숙하며 간단한 미법들도 사용할 줄 안다. 처음에는 좀 부끄러운 점을 느낄 수 있으나 성장할수록 확실히 달라져 가는 모습을 보게 될 것이다.

### 기사는

#### 정리민트(ツリミン)

엔제나 린스 왕자에게 충성을 맹세하고 있는 믿음직한 남자. 알메키아 왕국의 부흥에 제일 앞장서고 있기도 하다. 제국사관장(帝國西使將)의 한 명인 에스크라도스와는 사제 지간이었지만...

#### 하레(ハレ)

'유성의 마력'라는 별명을 가진 미모의 여기사. 그 화려한 장 솜씨로 전장에서 탁월한 실력을 보여준다. 무언가를 훑고 있는 듯하며 대륙 여 기사기를 돌아다니고 있다.

#### 메레아갈트(メレアガルト)

구 피드스트 공국(舊 서 알메키아의 왕자) 오만한 성격의 소유자로서 이제 겨우 신랑의 입장인 린스 왕자가 나라를 지도하는 것에 대해 반감을 품고 있다.

#### 피드스트(フィドスト)

피드스트 공국의 늙은 왕. 유왕의 품이었던 린스를 받아들여 주었을 뿐 아니라 제베키스를 타도하기 위한 전쟁을 위해 린스에게 나라를 넘겨주기도 하였다.

레오니아(レオニア)

군주 리오넷세(リオネット)

신택에 의해서 여왕으로 즉위하기 전까지는 보통의 여자로서 살아왔었다. 침착하고 친절한 마음을 가지고 있다. 전란에 휩쓸린 세나에서 만 나라의 여왕으로 있다는 것은 그녀에게 있어서 대단히 부담스럽지만 최대한으로 사람들의 마음을 지키려 노력하고 있다. 기사인 힐프와는 소꿉친구이기도 하다. 그 가련한 모습에서는 상상도 할 수 없을 만큼의 마력을 지니고 있으며 공격 및 회복 방법을 주로 사용한다.



놀갈드(ノルガルド)

군주 베이나드(バイナード)

대륙의 통일을 꿈꾸는 은발의 청년 군주. 그의 용맹함은 널리 알려져 있으며 '하얀 늑대'라고 불린다. 지략의 면에서도 대륙 끝까지의 우수난 전략가이기도 하다. 이러한 재기 넘치는 군주를 수어의 기사들이 잘 따르고 있으며, 특히 왕의 오른팔 격인 그린그리안을 필두로 한 가신들의 단결력이 뛰어나다. 베이나드는 근접전투에서도 뛰어난 뿐만 아니라 마법의 면에서도 다른 어지간한 마법사들과는 수 준을 달리한다. 하지만 성장 면에서는 비교적 뒤떨어지는 것이 흠. 그의 누나인 에스메레는 적국인 에스트레가레스 제국의 황제 제메키스의 아내이기도 하다.



카레온(カーレオン)

군주 카이(カイ)

상냥하고 신뢰감 있는 면모를 보여주고 있지만 그 뒷면에는 깊은 지성과 정열이 숨겨져 있다. 의욕을 느끼지 못하는 듯한 발언을 자주 하지만, 사실 대륙의 정세를 냉정하게 판단하는 지략을 갖춘 군주. 발광성이 여왕성인 메리오프와 임의 함안 나이트 마스터 디나란 등의 인물들에 둘러싸여 있는 궁정은 언제나 밝은 분위기를 자아낸다.

모든 군주를 중에서 최고의 마력을 소유하고 있으며 사용할 수 있는 마법의 수와 MP에 있어서도 최강이다. 대륙의 어디를 둘러봐도 마법에서는 카이과 견줄만한 인물이 없을 정도이다. 하지만 근접전에서는 그린만큼 빠르고 비교적 높은 성장성을 보여준다.



기사는

힐프(ヒルフ)

여왕 리오넷세와는 소꿉친구이다. 그녀를 사랑하고 있기 때문에 나라를 위해 서가보다는 단지 리오넷세를 지키기 위해 싸우는 경향이 강하다. 거칠고 난폭한 성격을 가진 뜨거운 사나이.

피델누스(フィデルヌス)

여왕 리오넷세를 보좌하면서 자신도 큰 창에 나가서 싸우는 전투사교. 리오넷세와 힐프를 상냥하게 불우어주기도 한다.

마스릿(マスレット)

봉창 피렉트 쉐. 농담이 통하지 않는 성격의 소유자로, 대부분 그를 상대할 때 어려웠지만 영리한 판단력과 현명한 조언으로 리오넷세의 두터운 신임을 받고 있다.

랑겔베그(ランゲルベグ)

자랑 레오니아의 두뇌. 그 현명한 성격은 리오넷세로 하여금 곤란에 처하게 하는 경우가 많다. 전쟁에 나가지만 어떤 면에서도 상대가 내버린다는 친척처럼 수 없는 사나이.

기사는

그린그리안(グリン・グリアン)

베이나드와 함께 지라왕기 때문에 그와 신뢰가 두터운 친구이자 조사이다. 베이나드보다는 나이가 많기 때문에 보다 성숙하고 침착한 면을 보여준다. 은의 기사라고 불리고 있다.

메라이네(メライネ)

종신 로드블이 무척이나 어리는 딸. 아버지를 존경하기 때문에 깊은 길을 걷고 지한다.

브란가네(ブランガネ)

전에 왕이었던 드래미웃츠의 딸로서 '백어의 여신'이라고 불린다. 여자는 나라를 이어받을 수 없기 때문에 죽어있었던 베이나드가 대신 즉위하게 되었다. 때문에 어린 왕이라는 것에 대해 상당히 도전적인 태도를 보여준다.

예를(イェル)

놀갈드 기사들의 시열로 보면 가장 낮은 지위에 있지만 그 활발함과 밝은 성격 때문에 확실한 존재감을 나타내는 청년이다. 언젠가는 꼭 하얀 늑대의 오른팔이 되고 싶다고 생각하고 있다. 놀갈드 자가방어는 젊은 힘의 상징적인 인물.

기사는

메리오프(メリオフ)

현왕 카이의 여왕성. 밝은 성격의 활발 행자이다. 카이에 대해서는 항상 시끄러운 태도를 보이지만 그 속에는 오빠에 대한 깊은 존경과 사랑이 담겨져 있다.

디나란(ディナラン)

나이트 마스터의 칭호를 가진 대륙최강의 병정 높은 기사. 그렇지만 성격이 가볍기 때문에 카이가 즉위할 때까지는 평소의 궁정의 생활에 익숙하지 못했던 것 같다.

미리아(ミリア)

그림을 그리면서 대륙 각지를 떠돌아다니고 있는 기사. 그 때문인지 여러 곳에 그녀의 친구들이 많이 퍼져 있다.

예를(イェル)

발광이 창피하고 어는 신관 하지만 카이의 말에 의하면 '그의 발광행동은 메리오프가 기뻐하는 것이기 때문에 전혀 도움이 되지 않는다'라고 말한 것이다.

## 이스카리온(イスカリオン)



### 군주 드리스트(D리스트)

군주라고는 생각되지 않을 정도로 제멋대로이고 야심찬 성격을 가진 남자 중신회의의 결정보다 자신의 생각을 우선이기 때문에 중신들은 많은 괴로움을 받고 있다. 한 마디로 말해서 이고싶은 대로 한다. 그 자제이다. 그렇지만 본의 기사로서 실력은 조일류. 진공의 큰 빛을 이용한 직접공격은 물론 마법 방어막과 방어망 위. 거의 모든 부문에 있어서 상당한 능력치를 자랑한다. 군주가 군주의 인물 그 수아에 있는 인물들도 개성이 넘치는 편바가 많다. 성장성은 비교적 높다.

## 에스트레가레스(エストレカレス)

### 군주 제메키스(ゼメキス)

예전의 알메키아 왕국군 총사였으며 현재 에스트레가레스 제국황제이다. 짐이아말로 전투부라고 믿고 패도를 쓴고 있다. 거대한 크로스보우를 한 손으로 가볍게 다루고 있으며 그 화살은 갈웃초지도 쏘아저를 권병할 정도라고 한다. 방어막과 방어망위의 능력은 경이적으로 높으며 모든 기사를 중 회고를 자랑하고 있다. 그 수아에는 데스나이트 킬을 워시한 제국사위장이라고 불리는 강력한 기사들이 있다. 제메키스는 최강의 힘을 가진 반면에 그 이상의 성장성은 거의 바랄수 없다는 것이 어색한 점.



## 조작설명

버튼	행동	전투시
방향키	커서의 이동 및 항목 선택	평상시와 거의 같음
SELECT버튼	쓰이저 알음	화면 하단의 간단 스테이터스 칸의 유무 결정
START버튼	메뉴를 불러 냄	오토 모드의 중단 및 메뉴 화면을 불러 냄
O버튼	결정 및 스테이터스 화면 넘기기	유닛이나 항목의 선택 및 결정 등
X버튼	취소 및 커서를 빠르게 이동(계속 누르면 방향키)	평상시와 거의 같음
O버튼	대시 스크린, 커서를 빠르게 이동, 항목의 복수 선택	평상시와 거의 같음
△버튼	스테이터스 화면 및 간단 정보 칸을 출연시킴	평상시와 거의 같음
R1/L1버튼	거리의 선택	유닛의 선택
R2/L2버튼	쓰이저 알음	전투 맵 화면의 변환(2D or 3D)

## 기사는

### 아이라(アイラ)

그림자처럼 언제나 드리스트의 곁에 붙어 그를 따르면 있는 장난 장술사. 잘못 있을 여는 적이 없으며 명왕이란 절대 복종하고 있어서 삼인안형질러 풀이라고 불린다.

### 카무덴(カムデン)

드리스트의 곁에서 그의 기본을 풀구는 역할을 담당하고 있는 남자. 하지만 결코 뒤떨어지지 않는 능력을 갖고 있다.

### 일스타(イルスター)

이스카리온의 왕식기. 나라의 장래를 걱정해서 갖가지 대책을 실행하려 하지만 그것이 드리스트에게 받아들여진 적은 없다. 진행과 위안을 중시하는 그에게 불만스러운 나날은 오늘날도 계속된다.

### 바이데메키스(バイデメキス)

미친 왕이라고 불리는 드리스트를 재미있는 녀석 이라고 생각하여 같이 미치 날려는 것을 버코로 삼고 있는 불우한 왕. 진행과 위안을 중시하는 그에게 불만스러운 나날은 오늘날도 계속된다.

## 기사는

### 카들(カール)

제메키스의 뛰어난 부관으로서 대륙회교의 사무원을 자랑하는 기사. 데스 나이트(사신기사) 또는 신흥 기사라는 두 가지의 별명을 가지고 있다. 그 신변에 대해서는 전혀 알려진 것이 없는 의문으로 둘러싸인 남자. 거대한 전투용 도끼를 무기로서 사용하고 있다.

### 미라(ミラ)

알메키아의 무인가엔인 나스를 집안의 양녀. 지닌 환경은 다르지만 미라라고 하는 행방이 여행중이 있다. 어릴 적부터 활을 잘 타고 검술에 능하여 남자를 에게 이기는 경우도 많았다. 현재는 병기. 이이발이 기본행위의 부품을 노리고 있다.

### 에스메레(エスメレ)

늘갈드의 왕 베아너드의 누나이기도 하다. 장외조약에 의해 이실로 알메키아로 보내졌으며 제메키스의 부인이 되었다.

### 미레(ミレ)

마도로 유명한 활산 집안의 양녀로 길러져 온 소녀. 행방이 연년 미라가 있고 그 행방이라는 사실 때문에 그녀들의 삶이 복잡해지고 있다. 불꽃만 생기의 부품을 위해 언니와 함께 제국에 들어왔다.

초기 화면의 메뉴 설명



뉴 게임(NEW GAME)	게임을 처음부터 시작한다. 게임의 스토리를 즐기는 1인 진을 플레이 외에도 최대 6명이 즐길 수 있는 '멀티플레이 모드(マルチ플레이モード)'를 고를 수 있다.
컨티뉴(CONTINUE)	세이브 파일이 있으면 선택해서 게임을 이어서 한다.
튜토리얼(TUTORIAL)	진술의 기초, 유닛의 능력, 각계각표, 습격에 대해서 자세하게 설명해준다.
리콜렉션(RECOLLECTION)	게임을 진행하면서 모은 여러가지 자료들을 감상할 수 있다. 위에서부터 '대륙 맵 이벤트', '전투 맵 이벤트', '출격 대사', '획득 대사', '퀘스트', '특수 퀘스트', 그 외의 순으로 되어있다.

게임 중간의 메뉴 설명(스타트 버튼으로 불러냄)



◀새벽 화면에서는 색깔로 나란들이 잘 구분되어 있다



▶전투 맵의 전체적인 세력을 알 수 있다



실행(實行)	편성과 자신의 탄에서 등장. 지정된 명령들을 실행시킬 때 쓰이며 상대방의 차례로 넘어가게 된다
종료(終了)	전투 맵에서 등장하는 메뉴. 순서가 돌아온 아군 부대의 행동을 모두 종료시키고 다음 부대로 순서를 넘긴다
오트(オート)	조작을 모두 COM에게 위임할 수 있다. 참고로 전투 맵에서는 스타트 버튼을 눌러서 오트 모드를 중단할 수 있다
유닛(ユニット)	현재 모든 나라의 기사 유닛을 살펴볼 수 있다. 전투 중에는 전장에 있는 유닛들을 살펴보는 데 쓰인다
부대(部隊)	아군의 부대들이 어떤 행동을 하고 있으며 어디에 있는지를 한눈에 알 수 있다
세력(勢力)	현재 대륙 내 각 나라들의 세력을 나타낸다
전장(戦場)	전장의 미니 맵을 본다. 미니 맵에는 양 나라 부대의 위치도 표시된다
세이브(セーブ)	지금까지의 게임의 내용을 메모리카드에 기록한다. 나중에 다시 이어서 할 수 있다
옵션(オプション)	시스템에 관련된 여러가지 항목을 마음대로 조정할 수 있다. 초기의 설정으로 되돌리는 것도 가능

게임의 시스템

게임의 전반적 흐름

1. 군주의 선택



▲맵에 드는 군주를 고르자

게임을 처음으로 시작하면 군주를 선택하게 된다. 선택할 수 있는 군주는 총 6명. 선택한 군주에 따라서 각각 다른 이야기가 펼쳐지게 된다. 그밖에 게임의 난이도

도 선택할 수 있다. 초급(初級), 중급(中級), 상급(上級)의 3가지 중에서 자신의 맘에 드는 한가지를 고르자. 단, 초급은 제한기간이 없지만 중급과 상급은 6년 이내로 엔딩을 보아야 한다.

2. 대륙 맵

오프닝 이벤트가 끝나면 대륙의 맵이 표시되어지며 본 게임이 시작된다. 우선 편성 페이지(編成フェイズ)에서 여러가지 준비



▲편성의 시작이다

를 해주어야 한다. 맵 위에서 현재 아군의 기사가 있는 거점을 선택하면 몇 가지 커멘드가 뜨게 되는데 그에 대한 설명은 다음과 같다.

편성 페이지 커멘드



● 편성(編成) 부대의 구성을 행하는 커멘드이다. 선택하면 편성 화면으로 바뀌면서 다시 여러가지 커멘드가 나타난다(커멘드 설명은 나중에).

● **소환(召喚)** 해당 거점에서 몬스터를 소환한다. 이때 필요한 것이 기사와 마나(マナ)이다. 각 몬스터마다 소환 시에 필요한 마나의 양은 차이가 있으며 몬스터의 양이 꼭 차면 더 이상 소환할 수 없다. 참고로 마나는 각 거점으로부터 고유한 양이 때 따라다 입수된다. 소환된 몬스터는 일단 '스톡'(STOCK) 칸에 보관되며 나중에 교제 커맨드를 써서 부대에 배치시킬 수 있다.

● **이동(移動)** 자국 내의 다른 거점으로 부대를 이동시킬 수 있다. 현재 선택한 거점에 있는 부대들이 표시되고 그 중에 한 부대를 선택해서 목적지를 정해주면 된다. 참고로 모바일을 이용하면 복수의 부대를 지정할 수도 있다.

● **퀘스트(クエスト)** 탐색의 목적으로 기사들을 출장 보낸다. 퀘스트 실행 중에는 아이템의 입수, 해당 기사의 능력치 성장, 재야 기사의 발전 등의 좋은 일들도 일어날 수 있으나 부상을 당하는 경우도 있으므로 주의. 퀘스트는 중요한 이벤트들과도 관련이 많으므로 소홀히 해서는 안 될 것이다.

● **대기(待機)** 부대를 그 거점에 대기시킨다. 다른 커맨드를 실행 시켜 놓았어도 이 명령을 통해서 다시 처음처럼 대기상태로 만들어 놓는 일이 가능하다.

● **스테이터스(ステータス)** 해당 거점에 있는 부대의 유닛들을 자세히 살펴볼 수 있다. 거점을 선택한 후 스프라운을 눌러도 같은 효과가 있다.

**편성 커맨드 설명**



● **교제(交代)** 부대 내에 배치된 유닛들의 위치를 교제시킬 수 있다. 이 때 부대 칸의 오른쪽

쪽에 표시되어있는 숫자는 각각 '통마 코스트(統馬コスト)/통마력(統馬力)'을 나타낸다. 통마 코스트는 그 몬스터를 복종시키는데 걸리는 통마의 비용으로서 몬스터의 계통이나 클래스에 따라서 각각 다른 수치가 정해져 있다. 이 통마 코스트의 합이 기사의 통마력을 넘어가게 되면 그 부대는 유지될 수 없으므로 적절한 몬스터 분배가 필요하다.

● **클래스 체인지(クラスチェンジ)** 유닛마다 정해져 있는 클래스를 다른 클래스로 바꾸려 할 때 사용하는 커맨드이다. 체인지가 불가능한 유닛에는 X표가 붙으며 상위 클래스로 체인지할 수 있는 유닛에는 'UP'이란 표시가 붙게 된다. 클래스 체인지의 조건 등에 대해서는 나중에 설명하겠다.

● **장비(裝備)** 현재 소유하고 있는 무기가 방어구들을 장비하거나 빼낼 수 있다.

● **아이템(アイテム)** 역시 소유하고 있는 아이템들을 사용할 수 있다.

● **이름(名前)** 몬스터의 이름을 자유롭게 지어줄 수 있다(당연히 기사는 불가능).

● **삭제(削除)** 쓸모 없는 몬스터를 없애버릴 수 있다.



▲오른쪽 화면 숫자가 통마력에 관계된 수치



▲별의 숫자가 능률수치 상위 클래스임을 나타낸다

게임 중간 메뉴를 불러내어(스타트 버튼) 편성 페이지를 중

요하면 편이 공격 페이지(攻撃フェイズ)로 진행하게 되며 적국으로의 공격여부 등을 결정할 수 있다. 역시 거점을 선택하면 나오는 커맨드들을 이용하면 된다.

**공격 페이즈 커맨드**

● **공격(攻撃)** 인접한 적국의 거점으로 쳐들어가려 할 때 커맨드를 선택하면 된다. 해당 거점에 있는 기사들의 목록이 나타나는데 그 중에 마음에 드는 인물을 선택해서 공격할 목적지를 정하면 된다. 이 때 공격을 보낼 수 있는 기사의 수는 제한이 없지만 실제로 전투에 참가하는 부대의 수는 3개라는 것을 명심하자. 또한 바로 전에 이동을 했거나 부상 및 퀘스트 상태의 기사는 공격을 시킬 수 없다.

● **대기(待機)** 그 거점에 머무르게 하는 명령어. 하지만 종료 커맨드를 고르면 자동으로 대기 상태가 되므로 그다지 선택할 필요가 없다.

● **스테이터스** 편성 페이지와 같다.

공격은 플레이어가 직접 실행하는 것 이외에도 다른 나라들에 의해서 일어날 수 있다. 이 때 플레이어는 방어에 집중해서 전투를 진행해야 하므로 사전에 치밀한 준비가 필요하다.

**3. 전투법**



▲전투가 시작되기 직전에 출전할 부대를 고를 수 있다(3부대까지)

아군의 부대가 적 거점에 쳐들어갔거나 반대로 적국의 부대가 아군이 거점으로 쳐들어 온 경우 전투 법으로 부대가 바뀌게 된다. 전투 법은 육각형의 핵심으로 이루어져 있으며 플레이어는 문의 기사와 몬스터들을 조종해

서 적과 싸워야 한다. 순서가 돌아온 아군의 유닛을 선택하면 나타나는 커맨드들을 이용해서 여러 행동을 할 수 있다.

**유닛 커맨드**



▲지령가 들어온 부대의 유닛을 선택하면 커맨드가 나타난다

● **이동(移動)** 유닛을 다른 곳으로 움직인다. 이동할 수 있는 범위는 하얀 선의 핵심으로 나타나며 그 범위는 유닛의 이동 능력과 지형 대응에 따라 다르다.

● **퇴각(退却)** 기사에게만 나타나는 커맨드로서 그 전장에서 물러나고 싶을 때 쓰인다. 부대의 피해가 커질 것 같으면 일단 퇴각해서 병력을 보존해 두자.

● **대기(待機)** 유닛을 그 자리에 대기시킨다. 이동 후에도 쓸 수 있다.

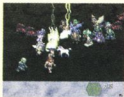
● **공격(攻撃)** 적이 해당 유닛의 사정거리 안에 위치할 때 그를 수 있다. 물론 이동한 후에도 마찬가지로 가능하다. 가장 기본적인 공격을 행하며 이 때 크리티컬 히트가 나면 위력이 늘어나게 된다. 또한 사정거리 2이상의 공격은 상대의 반격을 받지 않는다.

● **마법(魔法)** 마법을 익히고 있는 유닛이라면 이 커맨드를 사용해서 여러 가지 마법을 구사할 수 있다. 마법의 효과범위에 따라 표시가 다르게 나타난다.

● **특수(特殊)** 몬스터 유닛에게서 볼 수 있는 커맨드. 유닛이 가지고 있는 고유한 기술들을 구사할 수 있다.



▲공격 시에는 아군과 적군의 명중률 등이 표시된다



▲마법공격을 이용하면 좀 더 효율적인 전투를 벌일 수 있다

문의 기사는 그 해당 부대의 리더로서 만약 적에게 당한다면 그 부대 구성원이 모두 퇴각하게 되므로 조심하자. 몬스터는 강력하고 성장시키기도 쉽지만 한 번 죽게되면 기사와는 달리 그 자리에서 소멸되어서 다시는 부활하지 못하므로 중요한 몬스터일수록 소중히 다루어야 한다.

전투는 턴 제로 진행되며 12턴의 제한이 있다. 12년이 지나면 방어하는 입장의 나라가 자동으로 승리하게 되지만 적군의 유닛이 탱 위의 성에 위치하고 있다면 좌멸하게 된다. 행동의 순번은 부대 단위로 돌아가게 되며 적군과 아군에 관계없이 리더의 레벨이 높은 순서대로 먼저 행동하게 된다. 적의 부대를 전부 물리치거나 퇴각시키면 그 전투 탱에서 승리할 수 있다.



▲성 위에 위치한 유닛은 탱보다 HP가 100% 회복된다

#### 4 승리한 다음에는...

전투에서 승리하면 보너스 경험치를 받게 되고 적의 거점을 점령할 수 있다. 반대로 적의 침공을 막아냈다면 해당 거점의 방위(防衛)에 성공한 것이다. 계속해서 적국의 거점을 모두 점령해 간다면 그 나라는 곧 멸망에 이르게 된다. 전투는 플레이어의 나라뿐만 아니라 적국들의 사이에서도 일어난다. 또한 자국과 동일

하게 적국에서도 유닛의 성장 및 클래스 재인자가 이루어진다.

그 턴에 행해지는 전투가 모두 끝나면 다시 대륙 탱으로 돌아오게 되며 계속 순서가 반복된다. 이렇게 해서 모든 적국을 멸망시키면 드디어 대륙의 통일에 성공하게 된다. 참으로 대륙 탱에서의 한 턴은 곧 한 절기과 같다.



▲화면 왼쪽 상단에 있는 바로 새롭고 표시(줄기도 표시)이다



#### 리더를 쓰러뜨려서 일발 역전을 노리자



▲부대에 있어서 기사들이 가장 중요하다

전장에 있는 몬스터는 모두 리더인 문의 기사가 거느리고 있다. 한 부대를 지휘하고 있는 문의 기사를 쓰러뜨리면 그 해당 부대는 전부 퇴각하게 된다. 이 점을 이용해서 아무리 불리한 상황에 있더라도 요령있게 적군 부대의 기사만 쓰러뜨린다면 전세를 역전시킬 수도 있고 또한 반대로 역전을 당할 수도 있는 것이다. 따라서 성에는 큰 목적이 없다면 우선적으로 적군의 기사들을 노리자.

이와 비슷하게 전장에 출현한 적군의 군주를 쓰러뜨리면 그 전장에 있는 적 유닛은 모두 퇴각하게 되므로 확실히 승리를 얻을 수 있다. 따라서 전장에 적의 군주가 보인다면 다른 부대들보다

우선적으로 노리도록 하자.

참고로 부대의 리더가 당한 경우에 미치 퇴각하지 못하고 전장에서 도망쳐 다니는 몬스터가 종종 생기는 것을 볼 수 있다. 그러한 몬스터는 해당 전투에서 승리한 나라가 자동으로 얻게 된다. 물론 공격도 걸 수 있지만 반격을 하지 않는 건 아니므로 주의해야 한다.

#### 통마범위(統馬範圍)



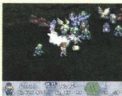
▲모든 몬스터는 이 범위 안에서 패우도록 하자

통마범위라는 것은 기사의 수 아래에 있는 몬스터를 잘 컨트롤할 수 있는 범위를 뜻한다. 화면 상에서 파랗게 점멸하는 범위가 바로 통마범위를 나타내는 것이다. 만약 몬스터가 범위의 밖으로 나가있어도 명령에는 따르지만 공격력이나 방어력 등의 능력이 저하되기 때문에 크게 불리하게 된다. 따라서 특수한 경우가 아니라면 반드시 몬스터를 통마범위 내에 위치시키도록 하자.

#### 다양한 공격 수단

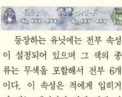
브리컨다인에서는 메이지의 마법이나 드래곤의 브레스 등 동물을 공격하기 위한 여러가지 수단이 존재한다. 마법이나 특수 공격에는 각각 고유한 영향 범위가 있으며 추가적으로 스테이터스 이상 효과를 내는 경우도 있으므로 잘 파악해 두자. 좀 더 다양한 공격 수단을 효과적으로 사용하면 직접 공격만으로 싸우는 것보다 훨씬 유리한 상황을 만들 수 있다. 참고로 스테이터스 이상에는 독, 기결, 쇠화, 배로 등이 있는데 탄 상태로 돌려놓기 위해서는 치료 마법의 사용

이나 일정한 시간의 경과, 타격을 입히는 것 등이 필요하다.

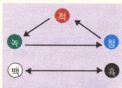


▲'탄'은 이런 공격 밖에 할 수 없다

#### 속성



등장하는 유닛에는 전부 속성이 설정되어 있으며 그 색의 종류는 무색을 포함해서 전부 6개이다. 이 속성은 적에게 입히거나 받는 데미지의 양에 깊게 관계되어 있다. 다시 말해서 각 속성의 사이마다 정해져 있는 관계에 따라서 공격의 효과가 달라지게 되는 것이다. 속성 관계도는 다음과 같다.



〈속성 관계도〉

이 그림을 참고해서 우위나 대립 상태에 있는 속성인 경우에는 입히는 데미지가 각 20%씩 증가하게 되며 같은 속성인 경우에는 데미지가 각 20%씩 줄어든다. 이 점을 고려해서 가끔 적이면 어떤 유닛보다 하위 속성에 해당되는 적을 공격하는 것이 좋다.

또한 속성에는 3단계라는 것이 정해져 있으며 같은 속성이더라도 그냥 '적(赤)'과 '적적(赤赤)'과는 차이가 있다(스테이터스 화면에서 속성 구슬의 개수로 표시됨). 그리고 한 유닛이 복수의 속성을 가지고 있을 수도 있다. 어쨌든 속성을 잘 이용하는 것에 의해 보다 승리에 근접할 수 있다는 것을 알아두자.

## 조크와 포위효과



▲유닛 주위의 6개의 hex가 바로 조크

브리컨다인에는 조크(ZOC:ZONE OF CONTROL)가 존재한다. 조크라는 것은 그 유닛의 바로 주위에 있는 6hex를 말하는 것으로서 적 유닛의 조크에 들어간 유닛은 반드시 그 hex에서 멈춰있어야만 한다. 하지만 적의 조크에 포위된 유닛이라도 1hex는 이동할 수 있다.

더불어 어떤 유닛이 근접한 적 유닛의 조크에 의해 포위된 상황을 포위상태라고 하며 포위된 유닛은 회피율이 반으로 줄어들게 된다. 또한 포위를 한 쪽의 공격에서는 크리티컬 히트가 날 확률이 높아지게 된다(참고로 스타테티스 이상 공격이 포함된 직 접공격의 크리티컬 히트 시에는 추가 스타테티스 이상 공격이 반

드시 성공하게 된다.

## 지형효과와 대지·대공특성



▲지형에 따른 수치의 변화가 표시된다

모든 유닛에는 이동 타입이 설정되어져 있고 그것에 의해서 익숙하거나 그렇지 않은 지형이 설정되어 있다. 기본적으로 익숙한 지형에서는 공격명중률이나 회피율이 상승하게 되어 있으며 반대의 경우에는 저하된다. 지형 및 명중률·회피율 변화의 확인은 화면 하단에 있는 칸의 오른쪽 부분에서 확인할 수 있으므로 잘 참고하자.

이동 타입에는 여러가지가 있지만 크게 지상계와 공중계로 나뉘어져 있으며 기본적으로 지상에서의 공격은 공중에 있는 유닛에게는 맞추기 어려우며 반대로 공중에서의 공격은 지상 쪽으로 맞추기 어렵다. 단, 클래스나 공격 종류에 의해 그 성질이 변화할 수 있다.

## 패러미터의 설명



이 높을수록 마법의 위력이 높아지고 반대로 마법공격을 받을 때의 데미지가 줄어든다.

### AGI

이것이 높을수록 공격을 피하거나 맞추기가 쉬워진다. 고공(高空)계 유닛일수록 이 수치가 높지만 공격의 명중률은 그 외에도 지형 수징과 클래스 보정에도 영향을 받는다.

### 공격력(攻撃力)과 방어력(防禦力)

공격력과 방어력을 이용해서 간단한 데미지 추측을 해볼 수도 있다. 기본적으로 아군의 유닛이 공격할 때 아군의 공격력 수치와 적군의 방어력 수치의 차가 적군에게 입힐 수 있는 대략적인 데미지의 수치이다(반대의 경우도 같다). 하지만 실제 전투에서의 데미지 계산은 지형특성, 속성 등 여러 요소의 영향을 받아 수징이 가해지게 되므로 정확한 수치예측은 거의 불가능하다.

### HP와 MP

HP와 MP는 같은 클래스라고 해서 무조건 다 같은 것이 아니라 조금씩의 차이가 있다. 양쪽 다 레벨이 올라갈수록 최대치가 상승하게 된다. 클래스 체인지를 실행할 때에도 다소의 수징이 가해진다.

### STR

이 수치가 높을수록 기본적인 공격력이 높아지는 셈이다. 각 기술의 공격력은 그 유닛의 STR을 1.5배 한 것에 기술의 공격수징을 더하여 나타내게 된다.

### INT

마법공격의 위력이나 그에 대한 방어력, 마법에 걸리는 정도 등에 관계된 패러미터. 이것



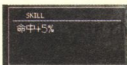
## 클래스 체인지

브리컨다인의 유닛에게는 각자 클래스가 정해져 있으며 각 조건을 만족시키는 것에 의해 다른 종류나 좀 더 상위에 있는 클래스로 바꿀 수도 있다. 클래스마다 고유한 특성 및 기술들이 정해져 있으므로 그런 점들을 잘 고려한 클래스 체인지가 필요하다. 기사와 몬스터 간에는 클래스

스 체인지에 상당히 다른 점이 있으므로 각각에 대해서 참고해 보자.

### 기사의 경우

기사는 성별에 따라서 체인지할 수 있는 클래스가 상당히 달라진다. 또한 기사의 능력에 따라 라식 체인지할 수 없는 클래스도



있다. 각각의 클래스에 정해져 있는 고유한 스킬이나 마법은 그 클래스에서 레벨을 5만 모아서 '익스퍼트(EXPERT)'가 된다

면 얻을 수 있다. 이 경우 다른 클래스로 체인지하더라도 얻어진 스킬 및 마법은 그대로 이어지게 된다. 참고로 스킬의 종류 및 효과는 다음과 같다.



스킬 이름	요약
2의 행동	문자 그대로 한 번에 2번 행동할 수 있는 특성. 히트 & 어웨이 되는 물리 이동 이외의 행동도 할 수 있다
히트&어웨이 방패배(20%, 25%)	공격을 할만 한 뒤에 남은 이동력만큼 이동할 수 있는 특성 공격을 당할 때 일정한 확률만큼 정해진 방패를 사용해서 데미지를 반으로 줄인다
받아 올리기	공격이든 손에 자신의 몸을 이용하여 공격을 돌려 보내는 나이트 몬스터 전용 스킬. 없는 (데미지 43로 줄인다)
배이저기	이상에 의한 공격을 받을 경우에 겐으로 체포해서 데미지를 없애는 스킬. 확률을 두둑 발생

스킬 이름	요약
크리타(15%, 10%)	크리타의 발성 확률이 상승하는 스킬. 그룹과러와 정비안 만에 가지고 있다
HP(배(15%, 10%(수정))	방어력과 HP의 증가 및 MP의 %만큼 회복되는 스킬. 수징이 1의 경우에는 물리에서만 발생
명중, 회피(+5%)	공격의 명중률이나 회피율이 상승하는 스킬
마법대성(10%, 20%) 고정특성	마법공격에 대한 내성이 상승하는 스킬 모든 스타테티스 이상을 무모로 하는 고정 계통 특유의 스킬



기사(남)

클래스	속성	주거스킬	장비	상위 클래스	기타
파이터(파이터)	무	양궁-5%	없음	나이브(레벨10), 스토른(레벨10), 바서키(레벨10)	STR 600이상 필요
보비리언(보비리언)	무	반격대이자+10%	없음	파이어와 같음	STR 650이상 필요
나이브(나이브)	벽	방패방어+20%	없	페러디(레벨20)	
스토른(스토른)	무	미방비상+10%	없음	스토른스피(레벨20)	사정거리 2 간접공격
바서키(바서키)	적	HP회복5%	파워드	볼케이노드	
파라딘(파라딘)	박력	방패방어+25%	없, 레더가, 디바인메이		
스토른스피(스토른스피)	무	마법회상+20%, 방어+150%			사정거리 3 간접공격
플레나이트(플레나이트)	흑력	방패방어+20%	파워드, 카즈, 워크나스		
프리스트(프리스트)	벽	없	레더가	비숍(레벨10), 몽크(레벨10)	INT 600이상 필요
비숍(비숍)	박력	없	레더가, 에어리어 힐, 허로우, 디바인메이	카드날(레벨20)	
몽크(몽크)	벽	없	레더가		사정거리 3 간접공격
카드날(카드날)	박력형	없	레더가, 에어리어 힐, 허로우, 디바인메이, 풀리 워드, 풀라임, 참		사정거리 4 간접공격
가디언(가디언)	박력	없	레더가, 에어리어 힐, 허로우, 풀리 워드		사정거리 4 간접공격
페이디(페이디)	적	없	플레임, 제노플레임, 파워드, 역설	소사리(레벨10), 드루이드(레벨10)	INT 600이상 필요
소사리(소사리)	적형	없	플레임, 제노플레임, 파워드, 역설, 엑시플레스트, 솔라드, 프로스트, 레지스트	워치(레벨20)	
드루이드(드루이드)	흑력	없	플레임, 제노플레임, 파워드, 역설, 엑시플레스트, 솔라드, 베놈, 워크나스	네크로맨서(레벨20)	
워치(워치)	적형능	없	플레임, 제노플레임, 파워드, 역설, 엑시플레스트, 솔라드, 프로스트, 레지스트, 제노프로스트		
네크로맨서(네크로맨서)	흑흑력	없	플레임, 제노플레임, 파워드, 역설, 엑시플레스트, 솔라드, 베놈, 워크나스, 네크로리버스, 카즈, 페레오 돌, 디바이션		
레인저(레인저)	무	히트+아웨이		그림돌리(레벨10), 세도우(레벨10) 또는 카즈가 통용될 때	STR 55이상, AGI 600이상 필요
그림돌리(그림돌리)	무	크리타입-5%			기밀효과
세도우(세도우)	흑능	회피+5%	워크나스, 페러라이즈, 선더	세도우마스터(레벨10)	사정거리 2 간접공격, 시리하 또는 카즈도 필요
페리언(페리언)	무	크리타입+10%			기밀효과
세도우마스터(세도우마스터)	흑능능	2회행동	워크나스, 페러라이즈, 선더, 디바이션, 프로텍트, 사일런스		사정거리 3 간접공격

기사(여)

클래스	속성	주거스킬	장비	상위 클래스	기타
스카우트(스카우트)	무			아치(레벨10), 펜시(레벨10)	사정거리 2 간접공격, STR 570이상 필요
아치(아치)	능		사일런스, 프로텍트	아보타미스(레벨20)	사정거리 3 간접공격
펜시(펜시)	형		레지스트	발키리(레벨20)	사정거리 2 간접공격
아보타미스(아보타미스)	능능		사일런스, 프로텍트, 페러라이즈, 리액트		사정거리 4 간접공격
발키리(발키리)	장력		레지스트, 힐, 디바인메이		사정거리 3 간접공격
플레틱(플레틱)	벽		힐, 허로우	헥터(레벨10)	
헥터(헥터)	박력		힐, 허로우, 에어리어 힐, 레더가, 풀리 워드	세인트(레벨20)	INT 600이상 필요
세인트(세인트)	박박력		힐, 허로우, 에어리어 힐, 레더가, 풀리 워드, 디바인메이, 역설, 솔라드		
엔찬트리스(엔찬트리스)	형		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트	소사리스(레벨10), 미스틱(레벨10)	INT 600이상 필요
소사리스(소사리스)	흑형		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 풀버그, 풀라임, 베놈, 디바이션, 카즈, 페레오 돌, 네크로리버스, 워크나스	워치(레벨20)	
미스틱(미스틱)	박형		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 선더, 제노선더, 프로텍트, 사일런스		세지(레벨20)
워치(워치)	흑흑형		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 풀버그, 풀라임, 베놈, 디바이션, 카즈, 페레오 돌, 네크로리버스, 워크나스		
세지(세지)	박박형		프로스트, 제노프로스트, 참, 레지스트, 선더, 제노선더, 프로텍트, 사일런스, 풀버그, 풀라임, 페러라이즈, 리액트		

## 몬스터의 경우



기본적으로 몬스터는 자신의 종족이 곧 클래스가 되며 레벨의 상승에 의해 상위 클래스로 체인 지할 수 있다. 각 종족마다 특유의 기술 및 마법이 있으며 상위 클래스로 갈수록 그러한 것들의

강화가 이루어지게 된다. 특히 몬스터에게는 스테이터스 이상을 일으키는 공격이 많으므로 잘 이용하면 상당히 유리하게 전투를 이끌 수 있다. 하지만 한 번 죽어버리면 그

걸로 끝이므로 애써 키운 몬스터를 허무하게 잃는 일이 없도록 주의해야 할 것이다. 참고로 특정 몬스터는 아이템을 이용해서 숨겨진 클래스로 체인시킬 수도 있다.

종족	클래스 체인지
엔젤(エンジェル)	엔젤-아크엔젤(레벨 10)-세라프(레벨 20)-루시퍼(‘금단의 과실’ 필요)
그리폰(グリフォン)	그리폰-홀리그리프(레벨 10) * 지상공격 시 유리
유니콘(ユニコン)	유니콘-헤기서스(레벨 10), 나이트메어(레벨 10)
대몬(デーモン)	대몬-아크대몬(레벨 10)-사탄(레벨 20, 직접공격에 마비효과)-리리스(‘유혹의 마구’ 필요, 직접공격에 패로효과)
벌 하운드(ムルハウンド)	벌 하운드-벤딕(레벨 10) * 방위공격(계통전제)
골(ゴール)	골-엘레미어(레벨 10, HP 회복 5%)-엘미어 로드(레벨 20, HP 회복 10%)
츄드라(チュードラ)	츄드라-타이탄(레벨 10) * 방위공격(계통전제)
미렌(マーマ)	미렌(수상 HP 회복 5%)>스리온(레벨 10, 수상 HP 회복 5%)>포세이돈(레벨 20, 수상 HP 회복 10%) * 물위에서만 때면 HP 회복
리자드 맨(リザードマン)	리자드 맨(방패 방어 20%)>리자드 가드(레벨 10, 방패 방어 25%)>리자드 킹(‘황금의 광’이 필요, 방패 방어 25%, 2회 쉼)
켄타우루스(ケンタウロス)	켄타우루스-레이 켄타우루스(레벨 10) * 기동 효과(계통전제)
렌드레이크(ランドレイク)	렌드레이크-켄이더(레벨 10) * 마비 효과(계통전제)
픽시(ピクシー) 계통	픽시(연격 시 1/5 확률로 전격공격)-헤이라(레벨 10, 반격 시 1/5 확률로 전격 필요공격)
드래곤(ドラゴン)	드래곤-파이어드래곤(레벨 10, 싯바드레곤(레벨 10)-사라란다(레벨 20) 파이어드래곤, 피닉스를(레벨 20) 싯바드레곤 * 방위공격(계통전제)
자이언트(ジャイアント)	자이언트-티탄(레벨 10, 기근테스(레벨 10)-롤(티탄에서 ‘번노의 바위’ 필요), 로키(기근테스에서 ‘지혜의 씨앗’ 필요) * 기절효과(계통전제)
기타 스피릿(ゲオスコーピオン)	기타 스피릿은-컬러 나일(레벨 10) * 독 효과(계통전제)
웍(ワック)	웍-키네스(레벨 10, HP 회복 10%) * 의외 효과(예), 자신 및 동료 HP 회복(4나스)
크레이 고블(クレイゴブ)	크레이 고블-스톤 고블(레벨 10)-브론즈 고블(레벨 20)-치한 고블(레벨 30) * 스테이터스 이상 공격 무효(계통전제)
와이번(ワイバーン)	와이번-공우이룡(레벨 10)-레하우루드(레벨 20) * 지상공격에 유효
진(ジン)	진-치지나(레벨 10, 이프리트(레벨 10, 마리드(레벨 10, 디오(레벨 10, 40레벨(레벨 10) * 방위공격(계통전제)



## 마법리스트

마법을 쓸 수 있는 유닛은 한정되어 있으며 클래스에 따라서도 사용할 수 있는 마법이 달라지게 된다. 공격마법도 중요하지만 전장에서는 특히 회복마법을 가지고 있는 유닛이 적어도 하나 정도는 필요하다. 부대의 어떤 유닛이 어떠한 마법을 쓰는지 확실히 파악해 두자.

마법 이름	요구	대상	마법 유효	사정거리	소모MP
힐(ヒール)	미군 한 유닛의 체력을 회복시킴	미군 하나	회복(180)	3	
레이프어 힐(レイファースヒール)	자신을 중심으로 해서 일정 범위내 속해있는 모든 미군 유닛을 회복시킴	미군 복수	회복(120)	2	147
메디카(メディカ)	스테이터스 이상을 회복	미군 하나	회복(-)	4	54
다미드(デミッド)	성스러운 일로 죽은 한 유닛을 공격, 쉼이해 유닛은 소멸시킴	적군 하나	공격(180)	2	112
홀리워드(ホーリーワード)	사정거리 내에 속해있는 적군 유닛에게 데미지를 입힘, 역시 쉼이해 유닛은 소멸	적군 복수	공격(70)	4	183
베노스(ベノス)	독을 이용해서 적군의 유닛을 공격, 1/5의 확률로 독 상태에 걸리게 함	적군 하나	공격(70)	3	45
데드오 톱(デッドオウトーム)	문석을 떨어뜨려서 일정한 범위 내에 속한 유닛들에게 큰 데미지를 입힘	적군, 미군 복수	공격(140)	3	255
키즈(キッズ)	명제의 자루를 이용해서 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(170)	2	108
플레임(フレイム)	불로 구슬을 발사하여 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(120)	3	68
제노플레임(ジェノフレイム)	불로 돌풍을 일으켜서 일정한 범위 내에 적군 유닛들을 공격	적군 복수	공격(90)	3	166
엑스플라스트(エクсплаスト)	초소용의 폭발을 일으켜서 적군 유닛에게 큰 데미지를 입힘	적군 하나	공격(200)	2	152
프로스트(フロスト)	냉기를 사용하여 적군 유닛을 얼어붙게 함	적군 하나	공격(120)	3	68
제노프로스트(ジェノフロスト)	대지를 냉각시켜 일정한 범위 내에 적군 유닛을 공격	적군 복수	공격(90)	3	166
올버그(オールバグ)	가대한 일몰 기쁨을 만들어서 적군 유닛에게 큰 데미지를 입힘	적군 하나	공격(190)	2	135
선더(サンダー)	하늘에서 벼락을 떨어뜨려 적군 유닛을 공격	적군 하나	공격(150)	3	91
제노선더(ジェノサンダー)	복수의 번개를 일으켜서 일정한 범위 내에 적군 유닛에게 데미지를 입힘	적군 복수	공격(120)	3	193
하모우(ハモウ)	1회 공격에 한해서 해당 유닛의 생명력을 100%로 만들고 1.5배의 곱한치를 잃게 함	미군 하나	공격(-)	4	88
액셀(アクセラ)	미군 유닛의 이동력을 50% 상승시킴	미군 하나	공격(-)	3	59

아이템 이름	효과	대상	아이템 위력	사양거리	소비MP
파워드(パワー)	아군 유닛의 공격력을 일시적으로 50%상승시킴	아군 하나	공격(+)	4	62
플라이징(フライング)	아군 유닛을 떠오르게 하여 이동 타임을 감소로 만들	아군 하나	공격(+)	3	90
레지스트(レジスト)	아군 유닛의 미방해 대한 내성을 일시적으로 50%상승시킴	아군 하나	공격(+)	4	49
리프레시(リフレッシュ)	행동할 아군 유닛을 다시 움직일 수 있게 함. 단, 자신에게는 무효	아군 하나	공격(+)	2	126
프로텍트(プロテクト)	아군 유닛의 방어력을 30%상승시킴	아군 하나	공격(+)	4	61
디메이즌(デメイゾン)	공군을 부활함으로써 적군 유닛을 현재 위치에서 다른 장소(전경, 결빙)로 이동시킴 단, 실패할 수도 있음	적군 하나	공격(+)	4	83
워크나스(ワークナース)	적군 유닛의 공격력 및 방어력을 50%저하시킴	적군 하나	공격(-)	4	66
네크로리버스(ネクロリバー)	현재 전장에서 죽은 적군 몬스터의 혼을 불러 좀비화시킴 전투가 종료될 때까지 조종(실제) 가능성 있음	적군 하나	공격(-)	1	97
슬리드(スリッド)	적군 유닛을 석화시킴(실제) 가능성 있음. 석화된 유닛의 방어력은 150으로 고정	적군 하나	공격(-)	3	85
샷(ショット)	적군 유닛을 때려보내서 깊은 편을 공격하게 함(실제) 가능성 있음	적군 하나	공격(+)	2	110
파라리자츠(パラライズ)	적군 유닛을 마비시킴(실제) 가능성 있음	적군 하나	공격(+)	3	77
사일렌트(サイレント)	대기의 진동을 없애게 하여 탐색시킴(실제) 가능성 있음	적군 하나	공격(+)	4	50

## 아이템 일람

아이템은 주로 유닛의 능력을 올려주는 효과를 갖고 있다. 하지만 일부 귀중한 아이템들은 특정 유닛을 숨겨진 클래스로 진급시키는데 필요하기도 하므로 함부로 쓰면 곤란하다. 아이템은 대부분 기사들의 테스트에서 우연히 얻어지게 된다. 그리고 한 번 쓰면 없어지게 되므로 신중하게 사용하자.

이름	효과
힘의 비약(力の暴衝)	STR+3
이치의 비약(知の暴衝)	INT+3
부흥의 비약(盛衰の暴衝)	AGI+3
생명의 비약(生命の暴衝)	HP+18(전투)
마력의 비약(魔力の暴衝)	MP+14(전투)
통일의 비약(統一の暴衝)	통일력+10(전투). 요, 기사에게는 사용 가능
사역의 비약(聖域の暴衝)	통일범위+1. 단, 기사에게는 사용 가능

이름	효과
금단의 과실(罪滅の果實)	'세리프'가 '후시엔'로 클래스 체인지는 데 필요
유혹의 미주(誘惑の美酒)	'사탄'이 '리리스'로 클래스 체인지는 데 필요
본초의 비박(勇気の暴衝)	'티탄'이 '홀'로 클래스 체인지는 데 필요
지혜의 서양(知識の書)	'가간새'가 '델타'로 클래스 체인지는 데 필요
환금의 관음(観音)	'리자드'가 '킥피드'로 클래스 체인지는 데 필요
미성결크(ミッドゲイン)	레벨이 부족이라도 상위 클래스로 체인시킬 수 있음

## 장비 품일람

비 계열의 물품들은 아이템의 경우처럼 기사들의 테스트에서 얻을 수도 있고 적군 유닛을 물리친 후에 얻을 수도 있다. 또한 기사들이 새롭게 참가할 때 미리 장비하고 있는 경우도 있으므로 그 때마다 잘 살펴두자. 각 클래스에 따라서 장비할 수 있는 물품들이 한정되어 있다는 점도 알아두자.

이름	성능 및 효과
역세서리	
해문초의 깃발(海門草の旗)	이동 타임을 20%로 줄
만능 방자(萬能の指輪)	STR+3, INT+3, AGI+3, 방어력+3
전사의 해탈(戰士のメダル)	STR+2, HP+20
리얼의 방자(リアルの指輪)	INT+5, 방어력+5, 내성(70)
고대의 책(古代の書)	INT+6
스파리 피어스(スパーリピアース)	INT+4, MP+30
현자의 해탈(賢者のメダル)	INT+2, MP+10
용공의 물막(勇者の腕輪)	AGI+5
도둑의 해탈(盗賊のメダル)	AGI+3
희배 방자(希配の指輪)	1의 방자(1)HP를 20% 회복
테라스핀(テラスピン)	스파리피어스 이상의 무효화
광야 방자(光野の指輪)	이방에 대한 내성이 25%상승
수도의 브로치(守りのブローチ)	이방에 대한 내성이 20%상승, 방어력+6
하의 귀걸이(喉のイヤリング)	방어력+2, 내성(70%)
달음의 호부(快の腰飾)	내성(70)
불종의 호부(快の腰飾)	내성(70)
성스러운 호부(聖なる腰飾)	내성(70)

이름	성능 및 효과
암흑의 호부(魔界の腰飾)	내성(70)
술의 호재(酒の腰飾)	내성(70)
가시건초 역세서리	
솔로몬의 방자(ソロモンの指輪)	통일력+30, 통일범위+1
풍의 방자(風流の指輪)	통일력+25
사도의 불피리(使徒の貞節)	통일범위+1
몬스터건초 역세서리	
해적자(海賊ハンター)	공격력+10, 1인 1명 장비
지력잡강(智力力手袋)	공격력+8, 'Z'이전 계열 장비
아이시엔 크로(アイシエンクロ)	공격력+6, 내성(70%), "그린"계열 장비
족이(足手)	공격력+6, 1/5의 확률로 독효가 일으킴, '흑대'계열
갈고리 손목(鉤手)	공격력+4, '흑'계열
리프스메시리(リフスメシリ)	HP가 0이 되면 부활(110)
물론의 종(水無の種)	통일력+10
외딴드 크리스탈(アイルドクリスタル)	공격력+18, 내성(70%)
글래시(グラーシ)	공격력+8, 내성(70%)
다크 영물(ダークエムブレム)	공격력+8, 내성(70%)
시프 아이(シフアイ)	영동+6

이름	성능 및 효과
<b>나이트, 블랙 나이트를 겸</b>	
레이테인(レヴァテイン)	공격력+16, 명중+5, 속성(화제)
그림(グリス)	공격력+18
탈 풍(テルフファン)	공격력+14, 명중+5, 속성(냉속)
안스퀘러(アンスクェラ)	공격력+14, 속성(화제)
미스릴 스톤(ミスリルストーン)	공격력+10, INT+4, MP+20
빙결의 결氷結晶	공격력+8, 속성(냉속)
플레임 핏지(フレイムフィット)	공격력+8, 속성(화제)
바스타드 스톤(バスタードストーン)	공격력+6
크라우스로스(クラウソロス)	MP+30, 속성(화제)
<b>화이트를 겸</b>	
태스마스터(テスマスター)	공격력+22, 명중+10
이담바스타(イダルバスター)	공격력+12, 명중+5, 속성(화)
크레이모아(クレイモア)	공격력+10
칼보의 대검(カイルの大剣)	공격력+6, 명중+5, 방어력+8, 통치력+15
<b>스도움을 도</b>	
추수심월(追水心月)	공격력+19, 명중+5, 속성(냉)
고고의 태도(高古の太刀)	공격력+16, 명중+10, 통치력+30
푸루카지(フウカジ)	공격력+5, 통치력+20
활풍천(活風天)	공격력+10, 속성(화)
호설(虎雪)	공격력+8
뇌혈(龍血)	공격력+6, 속성(화)
<b>화염, 번개, 물, 지진을 도</b>	
파룡(パロウ)	공격력+18, 속성(냉속)
대산부(大加那)	공격력+14, 명중+8
산더 엑스(サンダーアックス)	공격력+12, 속성(화)
플레임 엑스(フレイムアックス)	공격력+10, 속성(화)
철수 도끼(鐵錐の斧)	공격력+8, 속성(냉속)
드워브 엑스(ドワブアックス)	공격력+6, 명중+5
<b>혼신을 잘</b>	
공노비(アゲノビ)	공격력+24, 명중+5
게이볼크(ゲイボルク)	공격력+18, 명중+10
브루니크(ブリューナク)	공격력+16
세계수의 장(世界樹の槓)	공격력+14, 속성(화)
미스릴 스피어(ミスリルスピア)	공격력+12, INT+2, MP+20
아이스 지베린(アイスジベリン)	공격력+10, 속성(냉)
아가씨의 장(乙女の槓)	공격력+8, 속성(화)
철속의 장(鐵槓の槓)	공격력+6, 속성(화)
<b>화염, 그림자, 번개를 도</b>	
블라스트 나일(ブラストナイル)	공격력+18, 속성(화)
꽃의 권(花の拳)	공격력+16, 속성(냉)
수인의 권(獣の拳)	공격력+13, 속성(화)
스피드 나일(スピードナイル)	공격력+8, 명중+10
라베트 나일(ラベトナイル)	공격력+6
<b>세도움을 주니</b>	
더 리퍼(ド・リパー)	공격력+19, INT+10, MP+20, 속성(화)
영재인(英才切)	공격력+14, 명중+10, 속성(화)
무통의 인(無痛の刃)	공격력+8
<b>스카우트, 화제를 잘</b>	
크레센트 문(クレセントムーン)	공격력+19, INT+2, 명중+8
천공(天弓)	공격력+15, 속성(화)
미스릴 보우(ミスリルボウ)	공격력+10, INT+4, MP+20
플레임 보우(フレイムボウ)	공격력+8, 속성(화)
영원보우(エルフボウ)	공격력+6, 명중+5
<b>프리스트, 회색을 겸</b>	
스킬 프래져(スキルフレア)	공격력+18, 속성(화)
그레이디 데이시스(グレイディセイ)	공격력+12
브레이브 웨이(ブレイブウェー)	공격력+10, HP+10
미스릴 웨이시스(ミスリルウェイズ)	공격력+8, INT+4, MP+20
재정의 장(裁定の槓)	공격력+6, 속성(화제)
<b>물결을 잘</b>	
셀스(セルス)	공격력+18, 명중+5

이름	성능 및 효과
<b>영계의 붓드(魔界のフッド)</b>	
바쉬 붓드(バシのフッド)	공격력+8, INT+2, 속성(화)
미스릴 붓드(ミスリルのフッド)	공격력+8, 속성(화)
영계의 붓드(魔界のフッド)	INT+4, 속성(화제)
<b>성인의 붓드(聖人のフッド)</b>	
간테테인(ガンテイン)	공격력+6, INT+6
타라의 지팡이(タラの杖)	공격력+8
흑의 지팡이(黒魔の杖)	INT+4, 속성(화제)
청의 지팡이(靑魔の杖)	INT+4, 속성(냉)
<b>맨틀프리스, 소사자를 겸</b>	
구이의 모(久鳥の模)	공격력+12
스니크리 덴스(スニークリデン)	공격력+8, 명중+10, 속성(화)
손 뿔(ソウウィップ)	공격력+6
사슴의 재목(シカの角)	공격력+10, 명중+10, 통치력+10
<b>화이트, 블랙 나이트, 나이트, 혼신을 겸</b>	
<b>다이아 웨일(ダイヤモンド)</b>	
블레이즈 아이(ボルト/アーマー)	방어력+22, 회피+30, 이동력+2
블러 아이(ブルー/アーマー)	방어력+15, 속성(화)
흑의 검은 갑옷(黒魔の鎧)	방어력+12, 속성(화제)
다이아 웨일(ダイヤモンド)	방어력+12, 속성(냉)
아이스 웨일(アイス/鎧)	방어력+10, 속성(냉)
천주의 검은 갑옷(天界の鎧)	방어력+8, 속성(화)
헤비 아이(ヘビー/アーマー)	방어력+6
<b>프리스트, 방어, 맨틀프리스, 왕, 세도움을 겸</b>	
<b>라이프 로브(ライフローブ)</b>	
다크 로브(ダークローブ)	방어력+8, 내성(화)
일월 로브(日月のローブ)	방어력+8, 내성(화)
우일 로브(雨雲のローブ)	방어력+6, 내성(화)
이라퓨 로브(イラジューローブ)	방어력+4, 회피+10
수명의 로브(寿命のローブ)	방어력+4, 회피+4
별의 춤(星のダンス)	방어력+5, 회피+5
<b>화이트, 혼신을 무구</b>	
<b>헤일 투구(ヘイルヘルム)</b>	
온드 투구(オンデヘルム)	방어력+8, HP+10
론 투구(ロンヘルム)	방어력+5
혼 투구(フーンヘルム)	방어력+4, 통치력+1
만능의 가면(魔界の仮面)	공격력+4, INT+8, HP+30
<b>화이트, 혼신, 화제, 물결을 도</b>	
<b>지혜의 가면(知恵の仮面)</b>	
요정의 화관(妖精の冠)	INT+6
요정의 화관(妖精の冠)	INT+4, 방어력+1
요정의 화관(妖精の冠)	INT+2, 방어력+2
금강 무인(金剛無常)	방어력+4
불꽃(フール)	방어력+8, 속성(화)
주술무인(呪術無常)	방어력+1, 공격력+2, 속성(화)
<b>블랙 나이트, 나이트를 겸</b>	
<b>이프스(イフス)</b>	
어스 실드(アースシールド)	방어력+14, 내성(화)
플레임 실드(フレイムシールド)	방어력+14, 속성(화)
리지 실드(レジシールド)	방어력+14, 속성(화)
블랙 방패(黒魔の盾)	방어력+14, 내성(화)
어둠 방패(闇魔の盾)	방어력+14, 내성(화)
<b>화이트, 프리스트, 세도움, 스카우트, 물결을 겸</b>	
<b>루비 글러브(ルビーグローブ)</b>	
황금 장갑(黄金の手袋)	방어력+8, MP+20, 내성(화)
흰 장갑(白の手袋)	방어력+8, 회피+5
검 장갑(黒の手袋)	방어력+4, 공격력+6
<b>오른 물결을 겸</b>	
<b>스피드 부츠(スピードブーツ)</b>	
요정의 부츠(妖精のブーツ)	이동력+4
비행 달기 신발(飛脚の靴)	이동력+2, 이동 타임이 고교준도 된 방어력+2
물거미(水ぐも)	이동 타임이 짧은 물거미 겸
프레이 부츠(フレイブーツ)	이동 타임이 수상도 된 방어력+3

## 각 나라 별 설명

### 서 알메키아

#### 간단한 플레이 가이드

제국을 위해 멸망한 조국의 부흥을 위해서 소년 군주인 란스를 중심으로 일어난 서 알메키아. 게임을 처음 시작하는데 있어서 가장 부담이 없을 편이다. 바로 밑에 위치한 카레온과 동맹을 맺기 때문에 뒤쪽을 걱정할 필요 없이 대륙 동쪽으로의 진출에 전념할 수 있다.

처음 시작하면 일단 가장 근

접해 있는 에스트레가레스의 거점부터 점령해 나가는 것이 좋다.

특히 아래쪽에서 카레온이 이스카리올을 어느 정도 견제해주므로 그 부근의 거점을 공략하는 것이 용이할 것이다. 북서쪽에서 맞대고 있는 놀갈드의 세력은 초기에 배치되어 있는 부대들로 방어할 수도 있지만 전력이 줄어들면 꼭 북송해 놓고 기회를 노려

서 역공을 걸도록 하자. 제국을 멸망시켰다면 놀갈드와 이스카리올 중 한 세력을 중점적으로 노려서 연이어 멸망시키는 것이 좋다. 놀갈드를 치고 올라갈 때 북동쪽에서 레오나아의 세력이 진출할 수도 있으니 그 쪽으로 봉하는 거점의 수비는 견고하게 해두어야 한다. 그 후 카레온을 제외한 남은 나라들을 멸망시키면 된다.

#### 기사 입람

전체적으로 전사와 마법사가 균형을 이루고 있기 때문에 부대를 관리하기에 편할 것이다. 주군인 란스의 마법인 선더가 꽤 유용하게 쓰이기 때문에 군주라고 야기하지 말고 적극적으로 이용하자. 그 외 게라인트, 풀, 메레아간트가 상당히 쓸만하며 오래 등장하지는 않지만 하레도 상당한 능력을 자랑한다.

이름	나이	순수영기	초기 물량	초기 경험	병력/병/병	성장	기타
란스(ランス)	14	4월 하순	프린스	1	220(5)	A	제국을 멸망시킨 후의 새로운 왕으로 등극
게라인트(ゲライント)	31	8월 상순	소드맨	19	284(5)	C	
풀(フル)	62	12월 상순	비숍	16	254(5)	B	
헤라아인트(ヘラアイント)	25	6월 상순	블랙 나이프	20	209(4)	B	
갈사스(ガルス)	24	4월 상순	소사러	11	189(3)	C	
에피리아(エフィリア)	23	2월 하순	클레릭	9	183(3)	B	
브루상(ブルサ)	46	10월 하순	소드맨	13	158(3)	C	
하레(ハレ)	22	10월 하순	빌리리	21	292(4)	B	도중에 가입 후 일시적으로 미망났다 다시 가입
그라우제(グライゼ)	28	7월 상순	나이프	15	222(4)	B	도중에 가입
알사스(アルサ)	12	5월 하순	파이터	1	155(4)	S	도중에 가입
리델(リデル)	19	8월 하순	스카우트	2	163(4)	A	란스 3행제 중 한 명
칼로트(カロット)	17	9월 하순	엔진트리스	8	170(4)	B	자국이 멸망당하면 상대 국가에 가입(제국에게 양한 경우 제외)
모로(モロ)	23	3월 상순	파이터	6	185(3)	C	멸망시 예식 해산할(제국에게 양한 통장까지 없음)
아레리사(アデリサ)	25	9월 상순	랜서	11	230(4)	B	자국 멸망시 상대 국가를 제외한 다른 국가에 가입(제국에는 가입 안 함)
바텔카스(バテルカス)	30	1월 상순	그랜들러	11	176(4)	B	멸망시 예식 복수를 다짐(제국 제외)

※ '사관(仕官)'은 나라의 군주에게 충성을 다짐하여 그를 섬길 것을 맹세하는 것으로서 간단히 말해 한 나라에 가입하게 통료가 되는 것을 말한다.

※ '배신'은 기사가 속한 나라가 다른 나라에 의해 멸망당했을 경우 바로 그 가해의 입장에 있는 나라에 가입하게 되는 것을 뜻한다.

※ '복수'는 기사의 소속국이 멸망당했을 경우 '배신'과는 달리 가해국을 제외한 다른 나라에 가입하게 되는 것을 뜻한다.

### 이벤트일람

#### 전대해 되곤 이벤트

알메키아의 카레온의 통령(アルメキアとカレオン判罰)	215년 3월 하순
리델, 그랑으로 돌아간다(リデルが帰国する)	215년 3월 상순에서 4월 상순에 리델과 웨스트에서 탈선. 대. 미델이 이스카리올, 카스몰이 에스트레가레스. 리델이 서 알메키아에 가입한 상리도 이후 전장에서 서로 조우하지 않았어야 함
풀, 그라우제에 신권 선경(フル、グライゼに勲を授ける)	215년 4월 하순
그라우제의 사관(グライゼ仕官)	'풀, 그라우제에 신권 선경'의 발생 후의 웨스트에서 일어난
그라우제, 란스의 심해이사(グライゼ、ランスに心懸する)	'그라우제 가입' 발생 후 2행기 이상 경과한 시점에서 란스와 그라우제가 같은 거점에 위치할 때
군주의 마음가짐(君主の心算)	215년 5월 상순에서 8월 상순에 란스와 헤라아인트가 같은 거점에 위치할 때
내정자(内政者)	215년 6월 상순
알사스의 사관(アルサ仕官)	215년 8월 상순

#### 가시영 개수에 따른 이벤트

에디의 각성(エディの覚醒)	거점이 12개 이상이며 아레리사와 에피리아가 같은 거점에 위치할 때
하레의 사관(ハレ仕官)	거점이 14개 이상
헤라아인트, 남몰래 란스를 인정하다(ヘラアイント、密かにランスを認める)	거점이 20개 이상이며 헤라아인트와 브루상이 같은 거점에 위치할 때
하레의 이별(ハレとの別)	거점이 26개 이상 또는 남은 거점이 4개 이하일 때
황야의 모도(荒野の暴風)	'하레와 이별' 및 전투 대륙 이벤트 중 '하레 vs 카롤'이 발생한 후

#### 에스트레가레스 멸망에 따른 이벤트

제타카스의 최후(ゼタクアの最期)	에스트레가레스를 멸망시킨(단, 아군으로 멸망시키지 않음)
죽위(死闘)	에스트레가레스 멸망 후에도 제국수도 로그레스를 소유하고 있을 경우
전원의 통령, 그리고一國一の統制、そして一)	적대국이 없을 경우

## 레오니아

### 간단한 플레이 가이드



중국가로서는 신탁에 의해 여왕으로 발탁된 리오넷세가 다스리고 있다. 지형적으로 볼 때 대부분 산악 지형으로 둘러싸여 있

기 때문에 대륙의 다른 지역들과 통하는 곳이 제한되어 있다. 따라서 초반에는 그러한 점을 이용하여 남북의 통로와 이어지는 거점들을 중심으로 방어하면서 힘을 비축해 두는 것이 좋다. 어느 정도 전력의 준비가 되어있다면 진격을 개시해야 하는데 남쪽과 북쪽 중 어느 곳으로 감지 결정해서 한 쪽만을 집중 공략하도록 하자. 하지만 그 중에서도 비교적 다른 나라와의 접점이 적은

거점이 많은 놀갈드를 공략해 나가는 것이 좋을 듯. 어쨌든 돌출한 나라를 몰아세운 후에는 에스트레가레스를 공략해서 대륙의 중앙을 서서히 장악해 나가자. 특히 초반부터 사용 가능한 특은 적을 석화시킬 수 있기 때문에 포위를 이용한 크리티컬 히트 작전을 세워보는 것도 좋다.

### 기사 일람

리오넷세는 되도록 근접전을

피해야 하며 회복 및 보조마법을 이용해서 아군의 다른 부대들을 최대한 염호해주는 역할을 맡기자. 그 보조를 받으며 풍마력의 성장이 뛰어난 킷트를 키워두는 것이 좋다. 다른 기사들도 대부분 마법쪽에 능숙한 클래스가 많기 때문에 나이트나 바바리안 등의 접근전 전문 기사들을 잘 보조해주자. 몬스터 중 피닉스와 페가서스를 잘 이용하면 거의 완벽한 회복 세계를 구축할 수 있다.

이름	나이	수용급	조기 클래스	조기 레벨	통과액(원화)	성향	기타
리오넷세(リオネット)	17	4월 상순	원	3	262(5)	C	
바람누스(バナルス)	42	2월 하순	키다나	20	273(5)	B	
아스미(アスミ)	29	7월 상순	비숍	13	214(4)	B	
킵프(キップ)	17	1월 하순	바바리안	3	203(4)	S	
피오(フィオ)	18	1월 상순	클레릭	7	193(4)	B	
소피아(ソフィア)	18	3월 하순	클레릭	7	174(4)	B	
바린(バーリン)	18	7월 상순	스카우트	1	187(3)	B	도중에 가입
지울그(ジウルク)	27	10월 하순	프리스트	8	177(3)	C	도중에 가입
가본론드(ガボンランド)	17	4월 하순	바바리안	2	157(3)	C	도중에 가입
상블(シャンブル)	28	12월 상순	메이지	6	168(4)	C	별명시 배신(제국에 당황을 겪을 경우는 복수의 형태)
왕제그(ワラヂェグ)	21	7월 하순	나이트	10	138(3)	C	별명시 배신(제국에 당황을 겪을 경우 복수)
이스파스(イスマス)	27	1월 상순	클레릭	16	233(4)	B	별명시 복수(제국에는 가입 안 함)
사렌(サレン)	28	5월 상순	전사	12	226(4)	C	별명시 복수(놀갈드에게 당황을 겪을 경우는 배신)
라이젠(ライゼン)	26	9월 상순	원크	11	160(4)	B	별명시 복수(제국에는 가입 안 함). 후에 사관 이벤트 있음

### 이벤트일람

#### 연애와 결혼 이벤트

하간 북단의 산전포고(山前 宣戦布告)	215년 3월 하순에 발생
가본론드와 바린의 사연(ガボンランドとバーリンの出来)	215년 4월 상순에 발생
아스미의 충고(アスミの忠告)	215년 4월 하순에 킵프와 아스미가 같은 거점에 위치할 때
지울그의 사연(ジウルクの出来)	215년 8월 상순 후의 핵스트에서 발생
지울그, 라젠의 현상을 보다(ジウルク、ライゼンの姿を見る)	지울그의 핵스트에서 발생(이후에 먼저 가입, 일주일 후에도 발생)

#### 전쟁의 후유제 입문 이벤트

부모의 애정(親のこころ)	거점 8개 이상이며 바셀누스의 상황이 같은 거점에 위치할 때
말하늘을 바라보는(雲空を見上げる)	거점 12개 이상이며 피오와 소피아가 같은 거점에 위치할 때
한계점, 비책을 알리지 않자(限界点、秘策を知らぬ)	거점이 16개 이상이며 리오넷세와 한계점이 같은 거점에 위치할 때
신보 읽기(新報を読む)	거점이 20개 이상이며 킵프와 바린의 같은 거점에 있을 때
내가 계속(俺がずっと...)	*신보 없이 발생 후 가본론드와 바린의 같은 거점에 위치할 때

#### 동수(동맹)기사의 설명을 위한 이벤트

제퍼카스의 최후(ゼファーカスの最期)	에스트레가레스를 멸망시킴(이후에 멸망시키기 함)
특사 바림(特使バリン)	거점이 25개 이상이며 에스트레가레스의 멸망시킴(이후에 2명이 이상 경과하면 함)
리오넷세 습격사건(リオネット襲撃事件)	*특사 바림이 발생 후
전원의 종결, 그리고(全員の結末、そして...)	대륙의 통일에 성공하면 함



## 놀갈담

### 간단한 플레이 가이드



대륙의 북쪽에 위치한 대국 놀갈담은 '하얀 늑대' 베이나드를 중심으로 그 수하에 있는 기사들의 능력이 다른 나라들과 비교할 때 높은 편이다. 하지만 영토가 넓어서 그만큼 지켜야 할

거점들이 많고 초반부터 서 알메키아와 에스트레가레스, 레오니아의 3개국과 맞서야 하기 때문에 꽤 난이도가 높다. 따라서 어느 정도 게임에 익숙해진 후에 놀갈담도 플레이해보길 권한다.

초반에는 우선 바로 밑에 있는 에스트레가레스의 리드니 요새(リドニー要塞)부터 공략해 들어가는 편이 좋다. 레오니아와 마찬가지로 초반에 목을 사용할 수 있기 때문에 강한 적이 있다면 석화를 시도해서 상대를 견제하자. 이곳의 점령을 시작으로 에스트레

가레스의 거점을 차례로 공략해 나가면서 서서히 서 알메키아도 견제해 나가는 것이 좋다. 그러면서도 능력이 높은 기사와 부대들을 이용, 레오니아를 먼저 멸망시켜 두면 도움이 된다.

### 기사 일람

베이나드는 직접 공격은 물론 마법을 이용한 공격도 뛰어나기 때문에 울라드 유닛의 면모를 보여준다. 그의 부대를 중심으로 해서 진격을 하는 편이 좋으나 너무 무리하게 베이나드를 적진

에 돌격시키는 건 좋지 않다. 근접전을 벌일 때는 부대 내의 몬스터들을 인접시켜두도록, 최후가 가능한 클레릭을 공격에 같이 붙여주면 좋다. 천공을 가진 브란카네도 쓸만한 기사. 특히 활을 이용한 원거리 공격은 반격을 당할 염려가 없기 때문에 아군이 점진권을 벌이기 전에 적군의 체력을 확실히 깎아줄 수가 있다. 나이프인 이바인과 그린그리인은 굉장한 맷집과 함께 회복 능력도 갖추고 있기 때문에 베이나드와 같이 전선에서 활약시키자.

이름	나이	수호종	조기 용무스	조기 레벨	통급력/병위	성공 기율
베이나드(ベイナード)	21	9월 상순	로드	18	332(5)	A
그린그리인(グリングリン)	23	7월 상순	나이프	17	294(5)	B
브란카네(ブランカネ)	17	2월 상순	역사	10	257(5)	B
로드블(ロードブル)	49	1월 상순	비숍	14	247(4)	C
이바인(イヴァイン)	22	3월 하순	나이프	13	231(4)	B
파로미네스(パロミネス)	22	1월 하순	비사자	13	211(4)	B
노아제(ノイゼ)	18	4월 상순	클레릭	2	201(4)	A
에라이네(エライネ)	16	8월 하순	엔지니어스	1	151(3)	B
루인델(ルインデル)	38	2월 하순	비사자	17	225(3)	B
물츨트(ムツルト)	31	6월 상순	드루이드	15	205(4)	B
카크론드(カクランド)	34	8월 하순	소사자	12	191(3)	C
그린드(グリンド)	25	5월 상순	그림통러	10	180(4)	B
제라핀(ゼラフィン)	35	9월 하순	에이지	7	175(3)	C
화테시마(ワテシマ)	22	8월 상순	랜서	10	164(3)	C
엑셀(エクスル)	16	10월 상순	파이터	5	161(4)	S

### 이벤트 일람



#### 전대에 따른 이벤트

유크스 성 재점(ユークス城再占)	215년 3월 상순
하얀 늑대의 선진포고(白狼 宣戦布告)	215년 3월 하순
물츨트의 시련(ムツルトの試練)	215년 4월 상순

#### 거점의 침수에 따른 이벤트

루인델의 시련(ルインデルの試練)	거점이 5개 이상일 때
로드블과 에라이네(ロードブルとエライネ)	거점이 10개 이상이며 에라이네와 로드블이 같은 거점에 위치할 때
이바인과 파로미네스(イヴァインとパロミネス)	거점이 12개 이상이며 이바인과 파로미네스가 같은 거점에 위치할 때
왕과 군사(王と軍師)	거점이 14개 이상이며 베이나드와 그린그리인이 같은 거점에 위치할 때
말미의 괴지(謎の怪物)	거점이 16개 이상이며 노아제와 그린그리인이 같은 거점에 위치할 때
노아제, 어릴 적 이가기를 한다(ノイゼ、幼少日を懐く)	'노아제, 어릴 적 이가기를 한다'가 발생한 후에 노아제와 베이나드가 같은 거점에 위치할 때
카크론드의 제라핀(カクランドとゼラフィン)	거점이 20개 이상이며 카크론드와 제라핀이 같은 거점에 위치할 때
붉은 꽃 피는 눈물(赤い花、涙)	거점이 20개 이상이며 화테시마와 그린그리인이 같은 거점에 위치할 때

#### 에스트레가레스의 점령에 따른 이벤트

제라키스의 최후(ゼラキスの最期)	에스트레가레스를 멸망시키(무조건) 멸망시키지 않음
베이나드의 에스체라의 이빨(ベイナードとエスメレラの牙)	에스트레가레스의 멸망시 발생한 2곳에 의해 발생(무조건 발생)
베이나드 습격사건(ベイナード襲撃事件)	거점이 30개 이상이며 놀갈담의 수도 로크로움을 소유하고 있을 때, 혹은 '베이나드와 에스체라의 이빨'이 발생했어야 함
린의 종말, 그리고... (リンの最期、そして...)	대륙을 통일했을 때

#### 그 밖

브란카네, 베이나드에게 도전하다(ブランカネ、ベイナードに挑む)	브란카네를 5월기 이상 전투에 참가시키지 않고 제국이 아직 멸망하지 않았을 때
-----------------------------------	---

## 카레온

## 간단한 플레이 가이드



현황인 카이의 은화함을 비롯해서 전체적인 분위기가 화기에 역한 카레온. 서 알메키아와 마찬가지로 적국의 거점과의 접점이 적고 우수한 기사들이 많기 때문에 플레이하기에 쉬운 국가이다. 특히 서 알메키아와의 동맹 때

에 방어하기에 상당히 용이하다. 하지만 마법에 능숙한 기사들이 많은 반면에 접근전을 벌일 만한 기사들이 적기 때문에 그 점에만 주의한다면 거점을 공략하는데 별 어려움은 없을 듯. 도중에 기사들의 사관 이벤트가 많기 때문에 보충된 기사들을 바탕으로 많은 기사가 필요한 후반의 전략을 세워나간다. 기사들 중에서도 뛰어난 실력을 자랑하는 다나단을 자주 이용하면 좋다.

초반에 공략하기 용이한 나라는 역시 제일 인접한 적국인 이

스카리오이다. 특히 사나스(サナス)와 아스틴(アスティン)을 점령해 두면 이스카리오의 진출을 막아놓을 수 있기 때문에 그대로 진격하기에 편해진다. 그러한 다음에는 동맹국인 서 알메키아와 더불어 중앙의 에스트레가레스의 거점을 공략해 나간다면지 아레오니아를 쳐서 대륙 동남부를 확실히 장악해나가는 것도 좋다.

## 기사 일람

거의 최강의 마법 실력을 자랑하는 카이, 그리고 대륙 최고

의 강함을 자랑하는 나이트 마스터 다나단. 이 둘의 콤비를 바탕으로 접근전과 마법을 이용한 원거리 전을 장악해 나가자. 특히 이 두 명은 통력이 높고 성장성도 좋기 때문에 처음부터 끝까지 중요하게 쓰이는 인물들이다. 따라서 이 두 명의 부대를 바탕으로 다른 기사들이 그를 보조해 주는 형식을 갖춰나간다. 그럼에도 스카우트인 메리웃은 원거리 공격이 가능하며 앞의 두 명과 같이 성장성이 좋으므로 함께 활약시키는 것도 좋다. 이들을 잘 이

이름	나이	수완	특기	특기	통근비	통근비	장비
카이(カイ)	25	3월 하순	유력	22	319(3)	A	기타
다나단(ダナダン)	27	5월 하순	나이트 마스터	25	307(5)	B	
보알레(ボアア)	53	12월 상순	비술	12	224(4)	B	
피리웃(ピリオット)	16	4월 하순	스카우트	3	221(4)	A	
리카리(リカー)	24	11월 하순	마스터	16	217(4)	B	도중에 가입
엘오드(エロード)	20	11월 상순	파이터	9	208(4)	B	도중에 가입
미리아(ミリア)	19	3월 상순	엔지니어	5	184(3)	A	도중에 가입
갓슈(ガッシュ)	22	8월 상순	몽크	11	167(3)	C	도중에 가입
장파디(ジャンパディ)	41	2월 상순	드루이드	12	198(3)	B	말장시 배신(제국에게 당함) 경우 특수
블로코(ブロコ)	21	1월 상순	프리스트	5	156(3)	C	말장시 배신(제국에게 당함) 경우 특수
세라(セラ)	30	5월 상순	소서러	15	180(3)	B	말장시 특수(제국에는 가입하지 않음)
슈스트(シュスト)	23	9월 상순	그랜들러	11	172(4)	B	말장시 특수(제국에는 가입하지 않음)

## 이벤트 일람

이벤트 이름	발생 조건
알메키아와 카레온의 동맹(アルメキアとカレオン同盟)	215년 3월 하순
미리아의 사관(ミリア仕官)	215년 8월 상순
남해 동은 오우의 소행(大く壊れた舟のあと4-6)	215년 8월 하순 이후에 카이, 메리웃, 세라가 같은 거점에 위치해있을 때 도 '충격 고백'이 발생하지 않았어야 함
미리아의 회상(ミリアの回想)	'미리아의 사관'이 일어난 후 3월기 이상 경과했을 때
엘오드의 사관(エロード仕官)	'미리아의 회상'이 발생한 후 미리아의 웨스트에서 발생
엘오드, 미리아의 호위를 제외하다(エロード、ミリアの護衛を除外)	'엘오드의 사관'이 일어난 후 3월기 이상 경과했으며 미리아와 엘오드가 같은 거점에 위치해 있을 때
갓슈의 사관(ガッシュ仕官)	'엘오드, 미리아의 호위를 제외하다'의 발생 후 미리아와 엘오드가 동시에 웨스트를 실행할 때
엘오드와 갓슈, 미리아의 호위를 제외하다(エロードとガッシュ、ミリアの護衛を除外)	'갓슈의 사관'이 일어난 후 3월기 이상 경과했으며 미리아, 엘오드, 갓슈가 같은 거점에 위치해 있을 때
리카리의 사관(リカー仕官)	'엘오드와 갓슈, 미리아의 호위를 제외하다'의 발생 후 미리아, 엘오드, 갓슈가 동시에 웨스트를 실행할 때
거점의 재수확 1차 이벤트	
수공하는 보알레(5工づくボアア)	거점이 7개 이상일 때
블로코의 발명(ブロコの新発明)	거점이 8개 이상이며 카이와 블로코가 같은 거점에 위치해 있을 때
후 시황은 좋지 않아요(ふたりにはいない)	거점이 10개 이상일 때
블로코의 발명2(ブロコの新発明2)	거점이 12개 이상이며 카이와 블로코가 같은 거점에 위치해 있을 때 '블로코의 발명1'이 발생해야 함
근심(心のない)	거점이 14개 이상일 때
세계에는 이렇고 한사(世界という名のキャンパス)	거점이 15개 이상이며 미리아와 엘오드가 같은 거점에 위치해 있을 때
충격 고백(衝撃の告白)	거점이 18개 이상일 때
행복, 고민한다(笑玉、悩む)	'충격 고백'이 발생한 후
덧없음(たふさぎ)	'행복, 고민한다'가 발생한 후
에스트레가레스의 결성 이벤트	
제페키스의 회상(ゼペキスの回想)	에스트레가레스를 멸망시킴(제국으로 멸망시킴) 후
메리웃 납치사건(メリオットら誘拐)	에스트레가레스를 멸망 후에 남은 거점이 1개 이상일 때 '덧없음'이 발생해야 함
메리웃, 각성하다(メリオット、目覚める)	'메리웃 납치사건'이 발생한 후 남은 거점이 5개 이상일 때
전반의 종말, 그리고 一國(終焉、そして)	제국이 멸망할 경우



## 이스카리오



### 간단한 플레이 가이드

완전히 드리스트를 중심으로 돌아가고 있는 나라인 이스카리오. 군주를 비롯하여 그 밑의 모든 신하들도 각자 개성이 뛰어난 인물들뿐이다. 시작 위치를 보면 지켜야 할 거점이 적지만 그에 따라 기사들도 적다. 게다가 3개

의 적대국들과 근접하고 있기 때문에 놀랄ほど 비슷하거나 그 이상의 난이도를 가지고 있다. 초반부터 에스프레가레스를 노리기에는 주변국들의 위험이 만만치 않으므로 양쪽으로 이어져 있는 두 나라, 바로 카레온과 레오니아를 먼저 제압해서 많은 거점을 확보한 후 마나를 모아서 중앙침공의 발판을 다져나가자. 특히 거점이 적은 카레온을 처음에 공격해 나가는 편이 좋을 것이다. 하지만 카이와 디나단을 워시한 카레온도 만만치 않기 때문에 이

쪽에서도 드리스트와 이리아 등의 거의 최고의 전력을 준비해서 신속히 점령해가자. 물론 그동안 솔즈베리(ソルズベリー)와 아스틴(アスティン)의 방어에도 신경써야 한다. 그 후 대륙의 동남부를 장악했다면 서서히 중앙으로의 진출을 꾀해보자.

### 기사 일람

그 자기 중심적인 성격에 걸맞게 드리스트의 능력치는 상당히 뛰어난 편이다. 게다가 성장성도 좋을텐데 레벨이 30을 넘

으면 드리스트의 파워업 이벤트(?)도 일어나기 때문에 드리스트의 성장에 힘쓰자. 하지만 너무 나서다가 적군 부대에 당하여 불이익을 당하는 일은 없어야 할 것이다. 드리스트와 함께 능력치 높은 이리아도 같이 전선에서 활약시키자. 이리아는 원거리 공격도 가능하기 때문에 상당히 도움이 되어 줄 것이다. 기사들 중에서 류시아에 관련된 한 이벤트는 그녀의 능력치를 비평가적으로 향상시켜주기 때문에 반드시 보아야 된다.

이름	나이	수요물	초기 클래스	초기 레벨	통단력(명령)	성공	기타
드리스트(ドリフト)	28	6월 상순	레드모닉	21	322(5)	A	레벨 30이 되면-
이리아(イリア)	18	5월 상순	칼리 울	20	248(5)	A	
카르덴(カムデン)	34	4월 하순	드루이드	14	235(4)	C	
알스타(アルスター)	32	12월 상순	비숍	12	228(4)	B	
가엡(ガップ)	21	3월 상순	레인저	9	197(4)	B	
유리(ユリ)	15	11월 상순	클래식	1	175(3)	S	
류시아(リュシア)	20	8월 상순	스카우트	8	165(4)	B-A	웨스트의 문인이벤트 후 4레벨 지나 웨스트를 재실점하면 STR, INT, AGI +5, 통단력+20, 통마력 성장에 A
미엘(ミエル)	26	1월 하순	나이트	10	178(4)	B	컨드 3레벨 중 한 명
디피(ディフィー)	31	7월 하순	스드먼	12	181(3)	B	명령시 복신(나라 제한 없음)
빅토리(ビクトリア)	27	11월 하순	소사리스	11	144(3)	C	명령시 복신(나라 제한 없음)
비다레기스(ビデラキス)	31	1월 상순	버서커	16	215(4)	B	명령시 복수(제국에는 가입하지 않음), 다시 사관 이벤트 있음
티스(ティース)	8월 하순	포이터	2	153(3)	B	명령시 복수(제국에는 가입하지 않음)	

### 이벤트 일람

연대	이벤트	조건
미엘	고향에 돌아간다(ミエル故郷に帰る)	215년 4월 하순에 미엘이 웨스트를 실패할 때 그 외 조건은 리얼의 경우와 같음
소중환	날의 소중한 기억(大切な日の大切な記憶)	이벤트 11월에 티스와 유리가 같은 거점에 위치할 때
가엡의 재수해	회한 이벤트	
얼리 울	(ケラドール)	거점이 8개 이상일 때
이리아의 수수께끼	(イリアの謎)	거점이 12개 이상일 때
가이 후의	(ガの悲し出)	거점이 20개 이상일 때
에스프레가레스의 통령에	회한 이벤트	
제페라스의 최후	(ゼペラスの最期)	에스프레가레스를 점령시점(이후)에 점령시켜야 함
이리아 사건	(イリア事件)	거점이 29개 이상이고 에스프레가레스 점령 후, 가이 후의 이 발생해야 함
비토리야 울다	(ビクトリア泣く)	*이리아 사건 이 발생하고서 다음 월기에 일어난
간단의 종결	그리고... (間断の終結 そして...)	대륙을 통일했을 때
그 후		
류시아의 문인	(リュシアの見聞)	류시아의 웨스트, 류시아의 성장률에 영향을 줌
류시아, 자신을 되찾다	(リュシア自身を取り戻す)	*류시아의 문인 이 일어난 후 4월기 경과 후에 류시아의 웨스트를 실패(혹자는 기사 일람 참조)
레드모닉Z	(レッドモニックZ)	드리스트의 레벨을 30까지 올리면 발생



간단한 플레이 가이드



자신의 주군을 부정하고 반란을 일으켜 폐도의 길을 걸어어나가는 제메키스. 그가 새롭게 일으킨 나라가 바로 제국 에스트레가레스이다. 초반의 위치로 보면 남북과 서쪽으로 늘갈때, 서 알메키아, 이스카리오의 3대 국가에 둘러싸여 있는 아주 어려운 상황이다. 게다가 게임의 진행 중에 카레이나나 레오니아의 세력이 밖으로 나오게 된다면 동시에 5국가를 상대해야 할 위험

도 있다. 또한 다른 나라들과 비교해서 도중에 가입할 가능성이 있는 기사의 수가 적기 때문에 이 게임 중 가장 어려운 난이도를 자랑할 것이다. 처음 접하는 사람이라면 다른 5개국으로 엔딩을 본 후 마지막으로 이 폐도의 길을 걸어보는 편이 좋을 것이다.

어쨌든 한 나라라도 빨리 세력을 끌어 놓는 것이 나중에 갈수록 유리하다. 되도록 거점이 적고 아직 세력이 미약한 편인 서 알메키아를 공략하자. 밑의 이스카리오는 에스트레가레스 쪽보다는 그 바로 옆에 있는 카레온과 다름을 벌일 가능성이 많으므로 방어에만 신경쓰자. 서 알메키아를 공략할 때는 늘갈때의 방해를 받을 수도 있는 북쪽 부

근을 위해서 아래쪽부터 점령해가자. 서 알메키아를 거의 점령해 나간다면 브린드필(브린드 시)로 이어진 길을 통해서 카레온의 본진을 바로 공략할 수도 있으므로 잘 이용해보자. 참고로 지형상의 이유로 레오니아와는 한동안 전투를 벌이기 힘들 것이다. 그러므로 레오니아는 후반에 가서나 본격적인 공략을 생각해 보자.

기사 일람

압도적인 강력함을 자랑하는 제메키스. 그가 가진 무기는 원거리 공격도 가능하므로 접근전은 몬스터들에게 맡겨 두고 제메키스 자신은 뒤에서 공격을 거는 방법이 안전하고도 좋다. 처음에 그가 거느리고 있는 몬스터들은

상당히 수준급의 클래스이므로 잃지 않게끔 잘 관리하자. 제메키스의 부인인 에스메레도 보조급으로서 상당한 진격력을 갖추고 있다. 게다가 퐁카로도 제메키스 못지 않기 때문에 신변을 보호하기에 유용하다. 데스 나이트인 카들은 직접적인 진격보다는 중요한 거점의 방어에 쓰는 편이 좋다. 제메키스와 맞먹는 공격력을 갖추고 있으며 그 또한 상당한 수준의 몬스터를 거느리고 있기 때문에 방위를 확실하게 담당할 수 있다. 그 외에 소드마스터인 에스크라도스, 민첩함을 자랑하는 시라하, 높은 성장성을 갖추고 있으며 실력도 결코 떨어지지 않는 미라, 미라 자매 등을 주력으로 해서 영토 곳곳에 균형 있는 세력 배치를 해주자.

이름	나이	수준	종기	종기	특기	성명	기타
제메키스(ゲメキス)	36	1월	하순	검투사	27	351/55	A
에스메레(エスメレ)	24	11월	상순	백사	17	304/55	B
지츠크(ジツク)	26	3월	하순	위키	20	232/35	C
에스크라도스(エスカラドス)	51	8월	상순	소드 마스터	26	218/40	B
제카를(ジカール)	27	2월	상순	비숍	11	182/35	C
어빈(アービン)	16	3월	상순	해머	3	162/35	C
슈렛(シュレット)	33	5월	하순	엘리멘	20	160/35	C
카를(カール)	?	11월	하순	데스 나이트	29	275/55	A
레오나(レオナ)	19	7월	하순	미라	11	162/40	C
멜트레피스(メルトレピス)	19	1월	하순	피터	7	152/40	A
카를(カール)	24	4월	하순	피터	8	169/60	B
파멜(パメル)	25	2월	하순	나이트	12	166/35	B
아이린(アイリン)	35	5월	상순	드루이드	10	165/35	C
솔레이유(ソレイユ)	20	7월	상순	비숍	11	311/55	C
미라(ミラ)	17	10월	상순	전사	10	223/40	A
미레(ミレ)	17	10월	상순	소사리스	10	223/40	A
왕카를(ワンカール)	50	9월	하순	소사리	16	216/40	B
시라하(シラハ)	21	5월	상순	세도우	14	173/40	B
로트(ロート)	27	12월	상순	나이트	11	177/40	B

이벤트 일람

연대기 리본 이벤트	
카를을 고해에 몰아가다(カールを故郷に導く)	215년 3월 상순~4월 상순에 카를을 몬스터를 살해할 때. 그 외의 조건은 미라나 미레가 있을 경우
가문의 계승제 리본 이벤트	
미라와 미레(ミラとミレ)	거점이 12개 이상이며 미라와 미레가 같은 거점에 위치해 있을 때
혼란에서의 미혼 아담-1(混迷中の未婚アダム-1)	거점이 14개 이상일 때
혼란에서의 미혼 아담-2(混迷中の未婚アダム-2)	거점이 18개 이상이며 '혼란에서의 미혼 아담-1'이 발생했었을 경우
제카를의 복수(ジカールの復讐)	거점이 22개 이상이며 '혼란에서의 미혼 아담-2'가 발생했었을 경우
제메키스 승격사건(ゲメキス昇格事件)	거점이 26개 이상일 때
슈렛 퇴장(シュレット脱退)	'제메키스 승격사건'이 일어나고 2경기 이상 경과할 때. 제카를을 소드마스터로 승급하고 있는 경우
전란의 종결, 그리고... (戦乱の終結、そして...)	다수를 항일할 때

## 재야기사

각 지에 퍼져있는 재야 기사들은 일정 조건을 만족시키면 동트르 얻을 수 있는 각종 공물 이벤트이다. 난이도가 '상급'인 상태에서는 플레이어의 나라 외에 다른 나라들도 테스트를 실행하고 있기 때문에 얻고자 하는 기사가 있다면 서둘러서 조건을 만족시켜야 할 것이다.

### 재야기사실람

이름	나이	수요일	초기 클래스	초기 레벨	종다력(범위)	상징	기타
아론(アロン)		10월 하순	스드민	14	227(4)	C	216년 4월 하순 이후, 겨울 12개 이상일 때 날씨 기사와 텍스트 실행, 가입국이 멸망시 레신(제국에게 당하면 통상 안 함)
알디스(アルディス)	12	5월 하순	백터	10	301(3)	B	1288의 확률로 텍스트 이벤트 '인생은 살아라!' 이후 자국이 3기 이하의 거점을 소유할 것 도, 알디스를 발견한 기사가 있어서 현재 콘스탄의 소쿠우가 남아 있음
알미나(アルミナ)		4월 하순	미스틱	12	182(4)	B	216년 9월 상순 이후에 다대인제이, 제데오 룬, 카드, 텍사벨라스로, 플러그, 레노션 다 중 어떤 한 가지라도 출 수 있는 기사와 텍스트에서 만남
카넨(カネン)	22	2월 상순	새도우	15	178(4)	C	제국이 멸망한 후에 시라하의 사관이 일어나다면 동시에 시라하가 있는 나라에 사관, 멸망 후에는 다시 사관 이벤트 있음
발타(ヴァルター)	23	12월 상순	소서러	10	185(3)	B	217년 9월 상순 이후에 텍스트를 실행
카미인(カミイン)	30	10월 하순	비숍	10	184(4)	B	*통역이, 귀환하고자 할어난 후 11월기 이상 경과한 상태에서 미래, 미라가 같은 거점에 있을 것
카르레누(カトレヌ)	21	9월 하순	백터	12	170(3)	B	216년 8월 상순 이후에 활용 사용할 수 있는 기사와 텍스트 실행 (크리쿠루스도 동시에 발견할 수 있음)
크라우제스(クラウゼス)	19	11월 상순	프리스트	4	163(3)	B	216년 6월 상순 이후에 활용 사용할 수 있는 기사와 텍스트 실행 (카르레누도 동시에 출함)
클라렌스(クラレンス)	23	9월 하순	나이브	10	195(3)	B	215년 7월 하순 이후에 텍스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)
콜치나(コルチナ)	15	11월 하순	엔진트리스	1	199(4)	B	215년 4월 하순 이후에 텍스트 실행, 멸망시 복수(제국에게 당하면 통상 안 함)
셰리덴(シュラテン)	8월 하순	레인지	6	191(3)	A	216년 3월 상순 이후에 텍스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)	
셀나(セルナ)	6월 하순	플레이크	3	178(4)	A	215년 12월 상순 이후에 활용 사용할 수 있는 기사와 텍스트 실행, 멸망시 복수(제국에는 가입 안 함)	
슈트레이스(シュトレイス)	20	8월 상	나이브	12	171(4)	B	가입 시작 후 제일 빨리 제국의 거점을 점령해야 함, 멸망시 레신(제국에 당하면 통상 안 함)
드랄(ドラル)	52	1월 상순	바바리안	2	268(3)	C	216년 1월 하순 이후에 텍스트 실행
네빌(ネビル)	7월 하순	드루이드	11	212(3)	C	216년 10월 하순 이후에 시공의 거점 온 나라를 제외한 다른 나라의 텍스트 실행시 레신(제국에 당하면 통상 안 함)	
비넷사(ベネット)	1월 하순	민서	11	203(3)	B	216년 12월 상순 이후에 여자 기사와 텍스트 실행, 멸망시 레신(제국에 당하면 복수)	
후드(フード)	19	3월 상순	레인지	4	202(4)	B	215년 9월 상순 이후에 텍스트 실행
플리넬(フリネル)	4월 하순	스카우터	1	196(3)	C	*별이 내리는 밤의 정형제'가 일어나 후	
헬라트(ヘルラート)	29	6월 상순	블랙 나이브	20	190(4)	C	216년 7월 하순 이후 레이오닐 사관이 있다면 동시에 레이오닐이 없는 나라에 사관, 멸망후 또 사관 이벤트 있음
벨거(ベルガー)	8월 하순	버서커	13	151(4)	C	217년 1월 하순 이후에 STPOC 88이상이 기사와 텍스트 실행	
필라이트(フィルライト)	75	11월 상순	메이더	5	176(4)	C	*후드의 사형 이 발생한 후 다음 월기
레이오닐(レイオニール)	26	9월 하순	스드민	16	172(3)	C	216년 7월 하순 이후 텍스트 실행(멸망하는 타국 가입, 멸망시 레신(제국에는 가입 안 함), 제국에 당하면 복수)
레인(レイン)	18	5월 하순	메이더	1	139(4)	S	*미레와 미레의 사관 이 일어나 후 2월기 이상 경과 미레와 미라 및 군주가 같은 거점에 있어야 함
로트(ロート)	14	8월 상순	몽크	10	200(4)	B	215년 11월 상순 이후에 텍스트 실행, 멸망시 레신

### 이벤트실람

#### 연도에 따른 이벤트

콜치나의 사관(コルチナ官)	1/6의 확률로 215년 4월 하순 이후에 텍스트에서 발생
클라렌스의 사관(クラレンス官)	1/6의 확률로 215년 7월 하순 이후에 텍스트에서 발생
후드 발견(フード発見)	1/6의 확률로 215년 9월 상순 이후에 텍스트에서 발생
후드의 사관(フード官)	*후드 발견의 이벤트 발생 후
후드의 사형(フード刑)	1/5의 확률로 후드의 텍스트에서 발생
레이오닐의 사관(レイオニール官)	*후드의 사형 이 일어난 다음 월기에 발생
로트 발견(ロート発見)	1/6의 확률로 215년 11월 상순에 텍스트에서 발생
로트의 사관(ロート官)	*로트 발견의 이벤트 발생 후
로트의 귀환(ロート帰還)	*로트의 사형 이 일어난 후 8월기 이상 경과 시점, 로트의 로트를 발견한 기사가 같은 거점에 있을 때 발생(타국에서 오더라도는 발생 안 함)
정형제(正形祭)	215년 11월 상순에서 12월 하순 사이에 후드와 필라이트가 같은 거점에 있을 때
별이 내리는 밤의 정형제(星降る夜の正形祭)	*정형제'의 발생 후(레이오닐의 사관)

솔의 사관(シュレーニ官)	1명의 확률로 215년 12월 상순 이후에 활동 사용할 수 있는 기사의 특수에서 발행
도요의 사관(トヨ官)	1명의 확률로 216년 7월 상순에 특수에서 발행
헤라인의 사관(ヘラニ官)	1명의 확률로 216년 5월 상순에 특수에서 발행
머논의 사관(メロン官)	1명의 확률로 216년 4월 상순 이후에 기령이 12개 이상이며 남자 기사의 특수을 발행(성운을 특 발행)
키르네의 사관(キルネ官)	1명의 확률로 216년 6월 상순 이후에 활동 사용할 수 없는 기사의 특수에서 발행(세 종류가 있다)
제노의 사관(ゼノ官)	1명의 확률로 216년 7월 상순 이후에 특수에서 발행(동시 발행이 가능하지만 다른 나라에 없음)
알마의 사관(アルマ官)	1명의 확률로 216년 9월 상순 이후에 60자의 라벨 중(여자 기사 발행 할) 3호 이상 7개까지도 사용할 수 있는 기사의 특수에서 발행
네라의 사관(ネラ官)	1명의 확률로 216년 10월 하순 이후에 기령 5 이상 본 나라를 제외한 다른 나라에서 기사의 특수에서 발행
바렌의 사관(バレン官)	1명의 확률로 216년 12월 상순 이후에 여자 기사의 특수에서 발행
블라의 사관(ブラ官)	1명의 확률로 217년 1월 하순 이후에 570의 380(자녀) 기사의 특수에서 발행
발타(ヴァルター官)	1명의 확률로 217년 3월 상순 이후에 특수에서 발행
<b>에스트레아스 발행일 기준 이벤트</b>	
사관의 발견(シラ官)	1명의 확률로 에스트레아스의 발견 후 2월기 이상 경과한 시점에서 동 지역 기사 이외의 특수에서 발행(동시 발행이 다른 나라에 있음)
미레의 미라 발견(ミレ官)	1명의 확률로 에스트레아스 발견 후 3월기 이상 경과한 시점에서 제국군 모집(216년) 기사의 특수에서 발행
미레와 미레의 사관(ミレ官)	*미레와 미라 발견 발생 후
레인의 사관(レイン官)	*미레와 미레의 사관 2월기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라 및 군주가 같은 거점에 있어야 함
봉양의 귀환(フウヤ官)	미레와 미라가 동시 에스트를 발행(ISC2에서 알파순)
봉양의 귀환(フウヤ官)	*봉양, 귀환(4)의 뒤 다른 국가에서 제국군 모집(수호)의 보로일 없음
카인의 사관(カイン官)	*봉양, 귀환(4)에서 11월기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라가 같은 거점에 있을 때
레인, 미레를 살려라(レイン官)	1명의 확률로 레인의 특수에서 발행
레인, 봉양을 학살하라(レイン官)	*레인의 사관 2월기 이상 경과한 시점에서 미레와 미라 및 레인이 같은 거점에 있을 때
<b>기타</b>	
슈트레아스의 사관(シュトレ官)	에스트레아스의 거점을 재발견 전(다른 나라들보다 경관변화 때
이산한 순서(イサン官)	1286의 확률로 특수에서 발행
알디스의 사관(アルディス官)	*이산한 순서(4)의 발행 후 3회 이상의 거점 소유하고 있는 알디스를 발행한 기사가 있고 온스의 소우주(4) 설치(2000년)를 '1'클릭 후 용을 용으로 바꾸기 위해

## 전투 맵 이벤트 일람

### 전투 맵 이벤트 일람



이 이벤트는 특정한 관계나 인연 및 사연 등이 있는 기사들이 전장에서 만났을 때 벌어지는 회화 이벤트이다. 이 이벤트는 다른 종류의 이벤트나 스토리의 진행에 영향을 주는 경우도 있다. 기본적으로 전투가 시작하기 전에 1벌로 예거린 기사들의 사이를 따져서 결정되며 2명 이상이 관제될 수도 있다.

1. 게라인트 vs 에스크라도스
2. 다나단 vs 카들
3. 다나단 vs 에스크라도스
4. 베이냐드 vs 에스메레
5. 게라인트 vs 제메키스
6. 시라하 vs 카잔
7. 몰홀트 vs 제메키스

8. 린스 vs 카들
9. 린스 vs 어빈
10. 게라인트 vs 카들
11. 브란가네 vs 제메키스
12. 킬프 vs 제메키스
13. 레이오닐 vs 헬리트
14. 카트레누 vs 제메키스
15. 사린 vs 제메키스
16. 이스파스 vs 베이냐드
17. 광계물그 vs 카이
18. 바이테미카 vs 카이
19. 파피 vs 린스
20. 브란가네 vs 리오넷세
21. 콜 vs 베이냐드
22. 엘트레파스 vs 드리스트
23. 미겔 vs 리겔
24. 카스틀 vs 리겔
25. 미겔 vs 카스틀
26. 미겔 vs 카스틀
27. 미겔, 리겔 vs 카스틀
28. 카스틀, 리겔 vs 미겔
29. 미겔, 카스틀 vs 리겔
30. 슈트레아스 vs 솔레이유
31. 하레 vs 카들
32. 리오넷세 vs 이리아
33. 킬프 vs 카오덴

34. 드리스트 vs 파델누스
35. 카들 vs 드리스트
36. 메리웃 vs 알스타
37. 에스크라도스 vs 이리아
38. 콜차나 vs 제메키스
39. 장화다 vs 깃슈
40. 쉬라 vs 빅토리아
41. 라이젠 vs 제메키스
42. 바이테미카 vs 시라하
43. 레이오닐 vs 에스크라도스
44. 레이오닐 vs 다나단
45. 하레 vs 제메키스
46. 베이냐드 vs 다나단  
(그 곳에 카이가 없을 때)
47. 베이냐드 vs 에스크라도스
48. 엘트레파스 vs 베이냐드
49. 아테리시아 vs 드리스트  
(아테리시아가 서 알메리아 소속일 때)
50. 엘트레파스 vs 린스
51. 메리웃 vs 광계물그
52. 깃슈 vs 브란가네
53. 그나인그라인 vs 사린
54. 루인텔 vs 게라인트
55. 린스 vs 제메키스
56. 드리스트 vs 베이냐드
57. 카이 vs 베이냐드

- 58. 아이반 vs 제라인트
- 59. 하레 vs 이리아
- 60. 이리아 vs 디라드
- 61. 이스파스 vs 사빈
- 62. 사빈 vs 링게볼그
- 63. 아데리시아 vs 칼로타
- 64. 디피 vs 바이데타기스
- 65. 린스 vs 카이
- 66. 베이나드 vs 제메키스
- 67. 리오넷세 vs 베이나드
- 68. 드리스트 vs 디나단
- 69. 깃슈 vs 카이
- 70. 어빈 vs 슈트라스
- 71. 클라렌스 vs 파라돌
- 72. 브로노일 등장 vs 제메키스
- 73. 미레, 미라 등장
- 74. 알메카아 미니 삼인조  
(아데리시아, 에피리아, 칼로타)
- 75. 카레온 삼열사 (엘모드, 리카라, 깃슈)
- 76. 미레, 미라, 레인
- 77. 린드 3형제 등장 (린드 3형제 모두 같은 나라 소속이며 동시에 같은 전투에 참가했을 경우)
- 78. 그라우제의 맹세  
(그라우제가 린스의 심복이 된 후)
- 79. 베이나드 & 그린그라인
- 80. 카이 & 메리웃
- 81. 미레 & 미라
- 82. 바이데타기스 & 가로
- 83. 킬프 & 바린
- 84. 킬프 & 리오넷세
- 85. 킬프 & 리오넷세 & 바린
- 86. 솔레이유 & 슈트레이스
- 87. 피로 & 소피아
- 88. 킬프 & 가론윈드
- 89. 가론윈드 & 바린
- 90. 킬프 & 아스릿
- 91. 메리웃 & 미리아
- 92. 메리웃 & 세라
- 93. 디나단 & 슈스트
- 94. 드리스트 & 이리아
- 95. 메헤이칸드 & 아데리시아
- 96. 에라이네 & 로드볼
- 97. 그린그라인 & 노이에
- 98. 알스타 & 카오덴
- 99. 베이나드 & 프랑가네
- 100. 이바 & 페로미데스
- 101. 이스파스 & 사빈
- 102. 린스 & 제라인트
- 103. 브로노일의 최후 (브로노일만 있을 때)
- 104. 브로노일의 최후

## 퀘스트 일람

퀘스트 이벤트 중에서는 장소가 같더라도 발생하는 사건이 다른 경우가 있으므로 내용을 끝까지 잘 지켜보자. 이 퀘스트 외에 '특수퀘스트'도 있지만 대부분 앞에서 소개한 이벤트에 속해있으므로 따로 설명을 두지 않은 점을 유의해주시 바란다.

- 1. 동굴 탐색(1)
- 2. 동굴 탐색(2)
- 3. 동굴 탐색(3)
- 4. 은혜의 샘(1)
- 5. 은혜의 샘(2)
- 6. 샘의 원기(1)
- 7. 샘의 원기(2)
- 8. 드리곤의 제국(1)
- 9. 드리곤의 제국(2)
- 10. 잊혀진 유적(1)
- 11. 잊혀진 유적(2)
- 12. 탁자 위의 작은 병(1)
- 13. 탁자 위의 작은 병(2)
- 14. 숲집에서의 일막(1)
- 15. 숲집에서의 일막(2)
- 16. 높고 오래된 탑
- 17. 높고 오래된 탑(2)
- 18. 노파의 정보기
- 19. 비를 피해서...
- 20. 말하는 토끼(1)
- 21. 말하는 토끼(2)
- 22. 탄식의 다리
- 23. 음유시인
- 24. 자주밭은 맛들
- 25. 망령성에서의 허룻밭
- 26. 하늘을 나는 백마
- 27. 가마와 발굽
- 28. 호수의 작은 섬(1)
- 29. 호수의 작은 섬(2)
- 30. 호수의 작은 섬(3)
- 31. 요화일론(1)
- 32. 요화일론(2)
- 33. 요화일론(3)
- 34. 폭포에 살고 있는 물의 요정(1)
- 35. 폭포에 살고 있는 물의 요정(2)
- 36. 폭포에 살고 있는 물의 요정(3)
- 37. 나그네 상인
- 38. 지하미궁의 투루말이
- 39. 대결(1)
- 40. 대결(2)
- 41. 오정과 은무
- 42. 소인의 버섯(1)
- 43. 소인의 버섯(2)
- 44. 길모퉁이의 꽃밭(1)

- 45. 길모퉁이의 꽃밭(2)
- 46. 길모퉁이의 꽃밭(3)
- 47. 유적의 부조물(1)
- 48. 유적의 부조물(2)
- 49. 안개에 덮힌 숲(1)
- 50. 안개에 덮힌 숲(2)
- 52. 겨울의 넓은 밭
- 53. 백조의 은혜 길기(1)
- 54. 백조의 은혜 길기(2)

## 알고 하면 더 즐겁다

### 브로노일(브로노일)과 아우로보로스(아우로보로스)와의 전투



대륙의 통일 후에 싸우게 되는 브로노일과 아우로보로스와의 전투는 각각 3절기라는 제한 턴이 있으며 처음 턴을 제외하고는 세이브가 불가능하다. 따라서 신중하게 부대를 모으고 편성해서 최고의 전력에 만드는 공격 준비를 해야 한다.

우선 브로노일은 전투 시작부터 베리어 상태이기 때문에 어지간한 공격으로는 전혀 타격을 줄 수 없다(강한 공격이라도 얼마 데미지를 주지 못한다). 하지만 그럼에도 계속 브로노일을 공격하면 베리어의 색깔이 변하고 10번 이상 공격하다보면 베리어가 깨지며 그때부터 제대로 된 데미지를 줄 수 있다.

하지만 브로노일을 제외한 적군의 부대가 상당히 신경쓰일 것이다. 그들을 조금이라도 편하게 처치하기 위해서는 이동거리 제산을 잘해서 아군이 선제공격을 걸 수 있도록 조절해야 한다. 제산만 잘 한다면 적군 중에 체력이 낮은 편이고 강력한 마법을 지닌 루시퍼와 리리스를 한 턴에 처리할 수도 있다(이 둘은 메테오 등을 쓸 수 있기 때문에 제1공격 대상이 되어야 한다). 그 물을 처리한 후에 적 부대의 기사 들을 집중적으로 노려서 쓰러뜨리면 다른 적 몬스터들은 신경쓰지 않아도 된다. 그 와중에 브로노일의 공격을 몇 차례 받게 될 것이므로 회복수단을 가진 유닛을 꼭 챙기자(에어리어 힐 등의 범위회복수단이 있는 것이 좋다). 마지막으로 남은 브로노일을 아군의 유닛으로 감

한 후 집중적으로 공격하면 승리. 참고로 브로노일은 아군, 적군 가리지 않고 메테오 등 등의 마법을 사용하는 비정함(또는 명정함)을 보여주기도 한다.

아우로보로스와의 전투에서도 요령은 비슷하지만 더욱 집중적인 물매가 필요하다. 아우로보로스는 이동은 하지 않지만 최대 6칸에 달하는 넓은 사정거리와 강인한 체력, 본신의 소환 등을 갖춘 최대의 강적이다. 아우로보로스에게 접근하려고 하면 여기저기서 아우로보로스의 분신들이 나타나며 이후로도 계속 나타나게 된다. 본신에는 2가지 종류가 있는데 하나는 넓은 범위공격을 펼치며 다른 하나는 아군의 유닛을 현재의 상태 그대로 카피해내는 능력(본신의 공격에 맞으면 카피된다)을 지니고 있다.



그러나 아우로보로스도 향하는 길목을 막고 있는 분신들을 제외하고는 상대할 필요가 없으니(아우로보로스만 물리치면 되기 때문) 그들에게 아예 체력이 높은 유닛을 미끼로서 던져주는 것도 좋은 방법 중에 하나이다. 아우로보로스의 공격 중에는 스테이터스 이상 효과를 일으키는 것도 있으므로 주의하면서 아우로보로스를 둘러싸자. 그런 후에 역시 집중적인 공격을 300여 명씩 몰리칠 수 있다(약 2000내지 3000의 데미지를 줘야 함). 다시 한 번 말하지만 아우로보로스만을 노려야 쉽게 이길 수 있다.

마지막으로 강조하는 점은 대륙을 통일하기 전에 꼭 몬스터들을 많이 키워놓아야 한다는 것이다. 아무리 기사가 강해봤자 몬스터들의 클래스나 능력이 형편없다면 대륙 통일 후에 상당히 괴로워진다. 따라서 대륙

을 통일하기 직전에 반드시 아군의 총 전력을 체크해 두도록.

### 란드 3형제들 모자

게임에 등장하는 기사들 중에서 리겐과 미켈, 카스틀은 란드 집안의 3형제이다. 이들은 처음에 각자 다른 나라에 속해있으며 전쟁에서 만나면 회화 이벤트가 벌어진다. 그런데 이 형제들은 서로 실득을 할 수 있기 때문에 이 관계를 잘 이용하면 한 나라에 3형제를 전부 모을 수도 있다.

우선 미켈은 리겐과 카스틀이 함께 있어야 설득이 가능하다. 그리고 카스틀은 리겐로 설득 가능하다. 또한 리겐은 미켈로 설득 가능하다. 이 관계를 잘 이용해서 3형제를 같은 나라에 모이게 한 후 함께 전쟁에 내보내도 회화 이벤트를 볼 수 있다.

### 유용한 스킬과 클래스의 조합

각 클래스 고유의 스킬들을 익힘으로써 다른 클래스에서 상당한 이점을 얻을 수도 있다. 예를 들어서 레인저에서 EXPERT를 획득하면 특수 스킬인 '히트&어웨이'를 영구히 익히게 된다. 그러면 치고 빠지는 공격 형식을 지닌 페러던을 만들 수도 있게 되는 것이다. 또한 '반격데미지+10%'나 'HP회복' 등의 스킬 정도 영구히 익혀두면 다른 클래스에 가서도 상당한 도움이 된다.

### 순위로 레벨업

우선 한 나라를 멸망직전까지 몰아넣자(거점을 하나만 남길 것). 그리고 그 거점을 공격해서 전투를 벌이다가 적군의 기사를 한 명만 남기고 아군을 퇴각시키자. 이 때 적군의 군주가 나뉘었다면 군주를 남겨두어야 한다(멸망 방지). 이것을 연속적으로 반복하면 원한계 레벨을 올릴 수 있다. 물론 해당 적군도 레벨이 오겠지만 이미 병력에서 압도적인 차이가 날 것이므로 별 문제가 되지 않는다.

레벨을 쉽게 올릴 수 있는 또 한가지 방법은 수득 경험치를 올리는 마법 '하로우'를 이용하는 것이다. 넓은 범위공격을 할 수 있는 유닛에게 하로우를 걸어 놓고 복수의 적을 한꺼번에 공격하면 상당한 경험치를 얻을 수 있다(슈퍼보트대전에서 탱킹기를 이용한 레벨업과 비슷).

### 미용에 안 들면 물로 만들어버라

목의 공격에는 일정한 확률로 상대를 석화시키는 효과가 있다(크리티컬 히트 시에는 100%). 따라서 막강한 상대가 있다면

목을 몇 마터 준비해서 석화를 노리자. 석화된 적은 아무런 행동이 불가능하고 상대의 공격을 그대로 맞을 수밖에 없으므로 쉽게 경험치를 얻을 수 있다. 특히 적군의 기사를 석화시켰다면 적은 피까지 불가능해져버린다. 단, 적군 중에 '베디카'를 사용할 수 있는 유닛이 있다면 석화를 풀어줄 수도 있으므로 미리 그러한 유닛을 제거해 두어야 한다. 보다 석화를 쉽게 성공시키려면 되도록 포위공격을 이용하는 것이 좋다.

### 남의 떡이 짝일 때...

부대의 리더인 기사가 당하면 남은 몬스터들은 퇴각하는 경우 외에도 별 안에서 도망 다니는 경우도 있다. 이런 몬스터는 그 전투에서 승리함으로써 얻을 수 있다. 몬스터가 도망칠 확률은 그렇게 크지 않지만 100%로 만들 수도 있다. 바로 마법 '썬'을 걸어 놓는 방법. 참에 걸린 몬스터는 기사가 당했을 시 확실히 도망치게 된다. 이를 이용하면 적군의 강력한 몬스터들을 아군의 것으로 만들 수 있으므로 잘 활용해보자.

### 고공(高空) 타입의 특징

이동 타입이 고공인 유닛은 지형효과에 영향받지 않는다. 이점을 고려해서 가지지만 이동이 불편한 유닛에게 '베르몬드의 것' 등(이동 타입을 고공으로 바꾸어주는 것)을 장비해두면 산이나 바다 및 좁은 지형에서도 별 방해없이 자유롭게 이동할 수 있다. 단, 장비품에 의한 페러미터의 변화에 신경써야 한다.

### 기타리는 시간이 지났다면

□바편을 계속 누르고 있으면 각종 메시지가 흐를 때나 유닛의 이동 중에 걸리는 시간을 제거할 수 있다. 이것을 이용하면 전투 명에서 적군 부대의 행동을 보다 빨리 넘길 수 있다. 또한 한 번 보았던 이벤트를 빨리 넘기고 싶을 때도 도움이 된다.

### 플레이어 후의 보너스

우선 게임을 처음 시작해서 한 나라의 엔딩을 보았다면 리플레이션의 '그 외'에서 '뮤직모드(ミュージックモード)'가 출현한다. 여기에서는 게임을 진행할 때 흘러나오는 아름다운 음악들을 마음대로 감상할 수 있다. 만약 삼급 난이도로 플레이한다면 멀티플레이 모드로 '시나리오'이 출현하게 된다. 또한 엔딩의 마지막 부분에 나오는 'FIN'이란 문자를 계속 쳐두면 플레이어의 성적을 나타내는 저국의 연표가 등장한다

●장르:시네마틱 노벨 ●제작사:FOG ●발매일:5월 18일 ●발매가:5,800원



DREAMCAST

게임에서 물어 본적 있나요?

# 구원의 반 -재림조-



그래픽 ★ ★ ★ ★ ★

조작감 ★ ★ ★ ★

스토리 ★ ★ ★ ★ ★

사운드 ★ ★ ★ ★

연출 ★ ★ ★ ★

소장가치 ★ ★ ★ ★ ★

PS로 발매되어 장대한 시나리오와 분위기에 맞는 음악, 미려적인 캐릭터를 일거룩 얻은 「구원의 반」. 발매 시기도 좋지 않고, 게임 자체도 그렇게 홍보를 하지 않아 당시에는 주목을 받지 못했지만 이후 들은 게임성을 인정받아 발매가 되고, 어느 정도 시간이 지나서야 인기를 얻기 시작한 게임이다. 비록 시네마틱 노벨이라는 장르 때문에 국내에서는 별로 주목받지 못했지만 아직 PS용을 몰라 이해하지 못했다면 반드시 몰라 이해하기를 바란다. 게임에서 들음을 즐길 수 있는 몇 안되는 작품이 될 테니...

공략 → 사미

## 게임의 기본 시스템

장르는 시네마틱 노벨로 시나리오로 음악과 화면으로 진행해 나가는 게임이다. 즉 화면의 텍스트를 읽고 나오는 분기에서 선택해주는 것만으로 게임이 진행되며 마요우, 시오리, 사야의 각 시나리오와 엔딩이 준비되어 있다.

### 전투

게임의 중간 전투가 존재한다. 전투에는 봉상전투와 범술전투가 있고, 전투에서 패하면 게임오버가 되는 경우도 꽤 있으니 전투에 들어갔다면 반드시 게임의 저장을 해놓는 것이 좋다.

#### ● 봉상전투

키워드입력 방식의 전투. 특별히 어려운 것은 없지만 선택의 실수로 게임오버가 되는 경우도 허다하다. 어차피 많아야 3지선다. 게임을 저장해놓고 책 다보면 별 무리없이 넘어갈 수 있다.



▲시나리오 진행을 위한 이벤트성 전투도 있지만 대부분 패하면 게임오버가 된다

#### ● 범술전투

범술전투는 제한시간 내에 적을 특정한 후 오망성(五芒星)을 그려 쓰러트리는데 오망성을 그리는 순서는 우측 상단에서 시작하여, 좌상, 우하, 상, 좌하, 그리고 다시 우상의 순으로 그리면 된다 역시 전투 전에 저장을 해놓는 것이 좋다.



▲PS용보다 컨트롤러의 조작감이 좋기 때문에 수월하게 그릴 수 있다

### E's 리얼 액션 시스템

플레이어가 게임 중에 선택한 행동에 의해 히로인들의 감정치가 조금씩 변화하게 되고, 축적된 감정치에 의해 그 후의 전개가 크게 변화하는 시스템이다. 사실 이 시스템에 의해 꽤 복잡하게 분기가 이루어지고, 나중에는 가장 높은 E's를 가진 캐릭터의 엔딩이 나오게 된다.



◀이런 선택은 에이나나에 E's가 설정되어 있고, 시나리오가 미묘하게 변화한다

### 메시지 스크립

노벨류의 게임으로는 꽤 긴 플레이시간을 가지고 있는 「구원의 반」. 다행히 한인 이상 본 문장의 경우는 스크립을 할 수 있다. 스크립은



X버본으로 할 수 있으면 선택 문이 나오거나 플레이하지 않았던 분기가 나오면 스크립이 자동으로 렌탈된다.

◀트루 엔딩을 봤다고 가정할 때, 플레이 시간이 5시간 이내로 들어드는 편이긴 시스템

## 오마케 시나리오

PS에서 대호평을 받았던 오마케 시나리오가 DC용에서도 견줄까. 조건은 마요우의 트루 엔딩을 본 후, 특정한 선택문에 의해 갈 수 있지만 오마케 시나리오를 보면 본편의 시나리오로는 돌아올 수 없이 바로 게임오버가 된다.

#### ● 오마케 시나리오 1

1장 현대편 마요우가 전학은 후 타이치의 질문에 C, 눈의 보양이(目の保養だ)를 선택하면 오마케 시나리오로 진행할 수 있다. 또한 다음 시오리의 질문에 'A, 물라, 간직 없어(知らん, 行ったことなんも無いぞ)'를 선택하면 그냥 오마케 시나리오가 진행되지만 B, 찡지 간직이 있는 것 같은 기분도 드는데(なんだか, 行ったようなお氣がする)를 선택하면 오마케 시나리오 중 다시 3%의 선택문이 나오고 각 다른 시나리오로 진행된다. 치밀하게 이미지 저를 맞추는 아야노와 타이치를 볼 수 있는 시나리오.



◀아야노 선택의 의외의 모습. 귀여워~

#### ● 오마케 시나리오 2

1장에서 집에 돌아온 후 B, 그만 진다(もう勝つ)를 선택하면 볼 수 있다. 마요우, 아야노, 시오리의 의외의 모습을 볼 수 있는 즐거운 시나리오.



▲본편의 진지했던 캐릭터들의 이미지가 어지랄이 망가진다



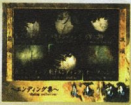
## 게임을 클리어하면...

마요우, 시오리, 사야 중 한사람의 엔딩을 보면 「구원의 기억」이라는 모드가, 마요우의 엔딩을 보면 「BGM 리스닝」모드가 추가된다.

### ● 구원의 기억

본편에 등장했던 CG를 관람할 수 있는 모드. 총 227개의 CG를 볼 수 있다.

▶엔딩과 오프닝도 다시 볼 수 있다.  
엔딩은 재검조까지 총 5종류



### ● BGM listening

게임중에 사용된 BGM을 임의로 들을 수 있다.

▶장래에 나오는 「구원의 반」의 음악을 들을 수 있는 모드



## 재검조 시나리오 추가

「구원의 반 -재검조-」답게 재검조의 시나리오가 추가되었다. 시나리오의 중심



▲본편과는 전혀 다른 분위기의 어메노 선배를 볼 수 있다

은 아마노사토코로 본편에서 볼 수 없었던 캐릭터의 이미지와 대량의 CG가 준비되어 있으며 무엇보다 트루 엔딩 이후의 시나리오를 즐길 수 있다는 것이 재검조만의 특징.

### 재검조 플레이 조건

트루 엔딩과 오마케 시나리오 2개를 클리어한 후, 게임을 처음부터 시작하여 선택문이 나온다. 첫 번째는 본게임을, 두 번째는 재검조편으로 진행할 수 있다. 또한 평안원에서 아이의 이름을 초기설정으로 사용했을

경우에는 오마케 시나리오를 클리어하지 않아도 플레이할 수 있다.



▲진재적으로 밝다고 느껴지지만 아마노 선배의 편이 라면 절대로 놓칠 수 없는 시나리오

## 캐릭터 소개

### 첫 대 편



#### 타케마루 타케루(御門 武)

게임의 주인공으로 평범한 고교생. 현재 아버지의 사정으로 전학인 이즈키 세츠코의 집에서 생활하고 있으며 그녀의 딸인 이즈키 시오리와의 사이가 좋다. 여권을 작부타 이상한 악몽에 시달리고 있다.

#### 토기와 사야 (常盤沙夜)



타케마루의 담임선생님. 뛰어난 프로포선과 외모, 성격으로 학교내의 아이들 선생으로 군림하고 있다.

#### 아마노 사토코(天野 聡子)

시오리가 속해있는 오메노 신비학 연구회의 부장. 타케마루가 전생을 재검할 수 있도록 도와준다.



#### 이즈키 시오리(齋藤 翠)

타케마루의 전격동생. 전전난민인 성격과 귀여운 외모로 남학생들에게 인기와 감정이 온로지 타케마루 만큼 화려하다.

#### 타카스기 코코 (高杉 響子)

키즈키 유리와 함께 학교에서는 유명한 불량학생. 유리를 좋아하고 있다.

#### 타카하라 마요우(高原 万葉)

주인공의 교실로 전학은 의문의 소녀. 음모를 때리는 미인으로 처음 보는 타케마루에게 「죽인다」라고 애고한다.

#### 요시카와 에리(吉川 繪理)

내성적인 성격이지만 어느 날 불량소녀로 돌변해 변한다. 타이지를 좋아하고 있으며 시나리오에 많은 영향을 미칠 거라 생각했지만 별 영향이 없는 조건 캐릭터. 신경 끄지.



### 아리사카 타이치(有坂汰一)

타케루의 친구로 여학생들에게 인기 많지만 시오리, 타케루 이외의 사람들에게는 마음을 알지 않는다. 하지만 미오우를 보는 그의 눈이 별상치 않은데...



### 이쥬키 세츠코(齋 節子)

시오리의 어머니. 현재 독신으로 타케루의 아버지와 재혼해가 오가고 있다(타케루와 세츠코는 친척이다).



### 키쿠키 유리(杵築悠利)

학교내에서도 유명한 불량학생으로 타케루를 적대시하지만 시오리에게는 약한 모습을 보인다.



### 아시아 미카히사(芦屋幹久)

악몽과 외오도 풍이 먹고 내 여학생들의 인기를 독차지하는 선생. 하지만 남자와 여자를 대할 태도의 성격이 정반대로 남의 성을 시아에서는 본격적으로 바뀔뿐 있고. 현대판의 미치카 보스에 해당하는 캐릭터.

## 평 안 편



### 아네사키 타카히사(安部 隆久)

매일같이 검술연습을 하는 견습승려사. 숲속에서 우연히 만난 오타루를 사랑하게 되지만 그것을 계기로 전생을 반복하게 되는 운명을 지니게 된다.

### 카모도 야스후미(賀茂 泰憲)

울양시공가의 당주. 친구의 이름인 세메와 타카히사를 울양사로서 걸러준다.



### 야스코(泰子)

아스코는 타카히사의 이모이자 미즈오시를 키워내어 카모노가에서 의상당한 영명제를 가지고 있다.

### 카모노 토코(賀茂 桐子)

울양가인 카모노가의 막내딸. 좋은 집안에서 금계 자란 아가씨로 어렸을 적부터 함께 지내온 타카히사를 좋아한다.

### 아시아 도만(芦屋道満)

미치즈나를 영남으로 모시는 고인.



### 후지와라노 미치오나(藤原道綱)

태조강림의 야망을 품고 타카히사를 집요하게 쫓는다. 타카히사의 부모님을 죽인 원수로 평안편에서는 최종 보스에 해당하는 적이다.



아네사키 세메(安部 清明) 유명한 울양사로 타카히사의 형님. 은화한 성격이지만 통상의 여자에게 눈독 들인다(오타루).



### 후타루(螢)

수도에서 정령이 나오는 지성과 미모를 겸비한 소녀. 자신의 사랑을 버리고 타카히사를 선택했다는 이유만으로 천년동안 고생하게 된다.

### 카모노 미츠호시(賀茂 光榮)

카모노가의 장남이자 토코의 오빠로 토코와는 달리 매우 불쌍하다. 울양사로서의 재능이 없는 타카히사를 경망이 못마땅해한다.



## 원 폭 편



### 이케다 신노스케(池田 眞之介)

원폭편의 주인공. 번번 무사에게서 태어난 정념으로 현재는 무사보다 화가로서의 길을 원한다.



### 이세야마 키요마세(伊勢屋 喜兵衛)

신노스케의 화가로서의 재능을 인정하고 처음으로 그림을 사준 오와상인.

### 이케바 키쿠노(秋葉菊乃)

신노스케가 다니는 이케바 일도록 도장의 딸. 신노스케의 그림을 유일하게 이해해주는 소녀이기도 하다. 조금 말이 많고 사랑의 말은 끝까지 듣지 않는 것이



### 후지이 류야(藤井 劉也)

신노스케의 친구이자 라이벌.

### 아야(綾)

유명한 무가(武者)의 딸로 양친을 여의고 현재는 유곽(遊廓)에 몸을 두고 있는 소녀.



### 이케바 세키슈사이(秋葉石州齋)

에도의 명문. 이케바 검술도장의 권장. 혹은 친구의 아들 신노스케를 염이게 단련시킨다.



### 순바쿠(春拍)

혁신 신사의 공사. 영면으로 가장하고 있지만...



### 이케다 카도(池田 加代)

신노스케의 어머니. 신노스케가 화가의 길을 걷는 것을 원한다.

막 말 편



**카츠라기 시고**  
(葛城 信吾)

든만 주된 경부살인에서 강  
이지 산보까지 뛰든지  
하는 일명 잡일꾼으로  
종류류 검술가이기도  
이다.

**미오**(みお)

고개에 신사의 무녀. 신배만 분  
위기를 가지고 있으며 자신의 외  
지가 없이 마치 종이 날지나  
가 있는 것 같지만 가끔씩은  
재경선으로 돌아온다.



**미키**(美樹)

관서 시투리를 사용하는 소녀.  
가운 넘치는 이가빠른 팔달은  
만드시 해배리는 시절한 성  
격을 가지고 있다.



**카츠라기 스즈**  
(葛城 鈴)

신고의 동생으로  
십년 전에 불의의  
사고로 죽게된다.



**카이토 다이키치**(海藤 大助)

마을 외곽에 있는 신사의  
신궁. 검술에도 일가견이  
있는 것 같다.



**카토 사다키치**(加藤 定吉)

신선조 함체대. 무사로서의 실력은  
불발일지만 경보수집에서는 발  
군의 능력을 가지고 있다.



**키쿠히토**(切人)

류기미를 부활시키려는  
외문의 신력.

**오키타 쇼시**(沖田 總司)

신선조 일변대 대장. 검술의 달  
인이지만 몸이 약하다.

진상표

천년전 세대에 걸쳐 전쟁을 반복하는 캐릭터들. 성격이나 외모만 봐도 대승은 짐작을 할 수 있었지만 모르는 사람들은 이 진상표를 참고하라.

명인	원격	막말	현대	명인	원격	막말	현대
야마노 타케야시	여가노 신노스케	키츠라기 시고	미키노 타케후	진운문	진운문	진운문	어이노 시도후
오타루	여가	미오	타카야마 마요우	후지야라는 미즈츠나	-	-	여야마 미키야시
케모노 토코	여가비 키쿠노	키츠라기 스즈	이츠키 시오리	여야마 도안	순바부	-	-
어스쿠	-	미키	토키와 사이	케모노 미즈오시	후지야 린야	키리미토	키츠키 유리
야마노 세미	여가비 세키슈사	카이토 다이키	여야시 타키지	-	-	-	-

마요우 트루 엔딩

게임의 히로인인 마요우의 스토리. 다른 캐릭터의 엔딩과는 달리 트루 엔딩이라고 하는 '구원의 반' 메인 스토리.

※은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 메드 엔딩이 되는 선택문입니다.

제 1 장

현대편

- B. 起こしに行くの(運搬開始)  
(매우러 가는 것은 귀찮아)
- B. 杖を抜き取る (여가를 빼어낸다)
- A. 逆立ちをした(물구나무서기를 했다)
- C. ま、どうだっていいか(뭐... 어떻게 되는 상  
관없어)
- A. まあまあ (글세...)
- A. 悪いのか? (그게 뭐?)
- A. そうかな? (그런가?)
- B. すずだよ? (해보는 게 어때?)
- C. 屋上を案内する (옥상을 안내한다)
- B. いらない (없군)
- B. 俺2悪しき動力に對しては2断固として戦うぞ

(나는 악역권력에 대해서는 단오하게 싸운다)

- A. しづらく考え事をする (잠시 생각을 한다)
- A. さて次は、テレビでも見るか  
(자! 그럼 TV라고 볼까)
- B. しづらく様子を見る (잠시 상황을 지켜본다)
- A. 天野先輩を引き止める (미야노 선배를 잡는다)
- A. 雑理を助げる (여리를 도와준다)
- 키츠키와 싸움
- B. 次一に話しかける (미치에게 말을 건다)
- A. 校庭に行く (교정에 간다)
- B. 雑理を助げる (여리를 도와준다)
- B. 断る (거절한다)
- A. ただ2死然と見送った  
(단지 바라보고 있을 뿐이었다)



- A. やはり悪事には立ち向かう事ができない  
(역시 악몽은 어쩔 수가 없어)
- B. ※つづりやるしかないのか  
(역시 할 수밖에 없어)
- 평안편으로 진행했다

평안편 (平安編)

- A. たかが悪だろう? (단순히 사슴이잖아?)
- A. でも、持ってきてくれたのは桐子だもん  
(하지만 가지고 와준 것은 토키즈미)

- B. …すまん(…미안)
- B. 「しかたがないんだ」と言う  
(할 수 없다고 말한다)
- 시과 전투
- A. 確かに遊びかもしれないな  
(확실히 장난일지도 몰라)
- A. 歸る(돌아간다)
- 3인조와 전투

- A. 彼女の狙いは僅だ  
(녀석들의 표적은 호터루디)
- 누에와 전투
- A. なぜ突然主上が上高野に代行奉する氣になったのか? という事だった  
(어째서 갑자기 주상이 우에타카노에 행차 하려는 건지?에 대한 것이다)
- 미치츠나와 전투

- C. 今日が悪いので寝る  
(오늘은 못있으니 이만 잔다)
- A. だってお前も、誰よりも大事な可愛い妹だから  
(하지만 너는 누구보다도 소중한 귀여운 동생 이니까)
- 미치츠나와 결전
  - 현대편으로 돌아간다

## 제 2장

### 현대편

- A. 體育館(체육관)
- B. 最近の様子を聞く  
(최근 상황에 대해 묻는다)
- B. 頭を撫でる(머리를 쓰다듬는다)
- A. 結果が報れるまで體當たりする  
(결과가 부처질 때까지 몸으로 부딪힌다)

### 원작편

- B. ここは隠しておいたほうが無難かな  
(여기선 말하지 않는 편이 무난하군)
- A. 罰也に付き合っつて、ほんの少し話し、むことにした

- (류이에게 얘기하기도 했다)
- B. ※そうですか? 申し譯ありませんが濃厚に甘えさせていただけます(그렇습니까? 피곤하지만 호의에 따르겠습니다)
- A. 罰也を助けた、龍騎の中に飛び込んだ  
(류이를 도와주기 위해 난투 중에 뛰어 들어갔다)
- A. 罰也に 昨日見た状況の事を話すこととした  
(류이에게 어제 본 호의에 대해 얘기하기로 했다)
- A. 私は付き合っつて…(나는 단지 아끼려서…)
- B. 罰乃どの刃は黙っておこなう、余計な心配をかけたくないしなあ…

- (키누노에게는 쓸데없는 걱정을 끼칠 것 같으니 말하지 않자)
- A. 懐に入っている、柔らかな手触りに氣がついた  
(주머니에 부드러운 손수건이 있다는 것을 생각해보았다)
- B. そんな事は…(그, 그렇지는…)
- B. 罰也に言い譯をした(류이에게 변명을 했다)
- A. 綾さんを「買う」事にした  
(리아를 시기로 했다)
- A. ※罰乃どの刃と戦う決意をした  
(키누노와 싸우기로 했다)
- 현대편으로 돌아간다

## 제 3장

### 현대편

- A. 万葉と2人きりで話した時の事だ  
(미요우와 둘이서 얘기한 것에 대해)
- A. いる(있어)
- A. 万葉なんだ(미요우를 좋아해)

### 원작편

- B. この漁人者を観察してみる事にした  
(이들을 잠시 관찰해보기로 했다)

- C. 少し、様子を見るか…  
(잠시 상황을 지켜볼까?)
- A. 「いや、なんでもねえんだ」(俺は思わず言い譯じみた事を口にしてた  
『아니, 아무 것도 아니야』 나는 무심코 변명 같은 것을 하고 있었다)
- B. 消滅出来ねえが、こいつのお手筈 拜見といくか?  
(형님은 할 수 없지만 잠시 이 녀석의 실력을 봐줄까?)
- B. 中央に悠然と佇む、巫女さんの姿だった  
(중앙에 우두커니 서있는 무녀의 모습이였다)
- C. 俺は大膽に聞いてみようとした  
(나는 디아키라에 물어보기로 했다)
- B. 加藤…とか言ったな(카토…라고 했단다)
- A. その、人の氣配がしたって所を調べてみる  
(사람의 기적이 느껴졌다는 곳을 조사해보려)

### 원작편

- A. 「巫女さんについて話してもらおうか  
(무녀에 대해 물어본다)
- B. 虚ろな微笑みを浮かべる白い女を思い出していた  
(궁허한 웃음을 짓는 하얀 여자를 생각하고 있었다)
- A. 大膽の徒を追った(디아키라의 뒤를 쫓는다)
- A. この場を離れずに、みおを守る  
(이곳을 떠나지 않고 미오를 지키겠다)
- 전투
  - 오키타와 전투
  - 현대편으로 돌아간다

### 현대편

- B. 749년(749년이다)
- 키즈키와 전투
- A. ※右手を突き出す(오른손을 찌러 넣는다)
- C. ※「わかりません。いくら考えても…  
(모르겠습니다. 아무리 생각해도…)
- A. あの巫女の右の女の方は誰なんだ?  
(저 벽하 오른쪽의 여자는 누구지?)
- 전투
  - 타이타와 전투
- B. ※手を取らない(손을 잡지 않는다)
- A. ※ああ、好きだよ(아, 좋아해)
- B. (원작편에서 정한 이름)
- A. 万葉を助ける(미요우를 구해준다)
  - C. ※右の女性(오른쪽의 여성)
  - A. ※キスをする(키스를 한다)

### 현대편

- 특별한 선택권은 없다.
- 막말편으로

### 태조의 질문에...

3장 현대편의 후반부, 미요우와 함께 신의 동굴을 유령 태조의 질문을 받을 때, 「가장합시다! 들어갑니다!」를 선택하면 적임으로써, 「現代神として...」(현대신으로서...)를 선택하면 미오 연담이 아닌 미요우 연담이 나온다. 미요우 연담도

연담 매미에 보은이 된다. 이 장편에서 제장을 하는은 후 한 번 클리어한 후 다시 클리어하는 것이 좋다.

◀만일 현대편으로 시작...를 선택했다면 드루 연담은 볼 수 없다



### 말 이름 맞추기?

책이적으로 보는 「구원의 반」 최고의 명장면. 3장 후반에서 노다메이 자신의 이름을 불러달라는 의뢰의 인물. 이 캐릭터는 광인장에서 호터루디와 타키야사 사에서 태어난 말의 천장으로 자신이 지어주었던 이름을 선택하면 된다. 잠깐으로 호기심만 이름을 사용했던 이름은 「나기」(말)



◀이름을 말하지 등장인 이라는 선택, 잘 거른 말이나 없애 안부잡는 말을 실감하게 된다

## 시오리 해피 엔딩

시오리란 루트, 시오리의 전쟁은 막말편에 등장하지 않기 때문에 시오리 루트로 진행할 경우에는 막말편없이 진행하게 된다.

\*은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 페드엔딩이 되는 선택문입니다.



### 제 1장

#### 연대편

A. 仕方ない, 起こしに行つてやるか  
(할 수 없지, 깨우러 갈까?)

C. 冴えて眠ぶ(귀에 대고 소리친다)

B. 自分の胸に突きの手を押しつけた  
(자신의 가슴에 시오리의 손을 밀대게 한다)

C. ま, どうだつていいか  
(뭐... 어떻게 되든 상관없어)

B. ちがうよ(아니야)

B. 怖い(무서워)

A. やめとけ( 그만둬)

C. 屋上を案内する(옥상을 안내한다)

A. いるよ(있어)

A. ~胸に胸は變えられん

A. しばらく考え事をする(잠시 생각을 한다)

B. さては, 冴でも起こしに行つてやるか  
(그럼 시오리도 깨우러 가볼까?)

B. 俺の日課ですから(제 일과니까)

B. しばらく様子を見る(잠시 상황을 지켜본다)

B. すぐに立ち去らう(바로 자리를 한다)

A. 雑理を助ける(에리를 도와준다)

A. 雑理を追いやる(에리를 뒤흔든다)

B. タラブハウスに行く(플립하우스에 간다)

A. 沙夜先生を呼びに行く  
(사야 선생님을 부르러간다)

A. 冴の寝みをきく(시오리의 부푼을 듣는다)

• 결간편으로

결간편(平安編)

B. 悪かった(미안)

A. 結風 山崎山崎だ  
(결국 산적은 산적일 뿐이야)

A. でも持ってきてくれたのは梶子だもんな  
(하지만 가지고 와준 것은 토키야)

A. ...無理だ(무리야)

A. 「見るな」と言う(「보지마, 라고 한다)

A. 梶子を連れて出かける  
(토키와 함께 외출한다)

A. 二人で森へ行く(둘이서 숲으로 간다)

• 3인조와 전투

B. 冴らの狙いは俺を追いつけることだ  
(나를 몰아붙이는 것이 녀석들의 목적인다)

• 누에와 전투

A. 指さしめる(안는다)

A. など突然, 主上が上野野村など行幸する氣になったのか? という事だった  
(어째서 갑자기 주상이 무에타카노에 행차 하려는 건지...에 대한 것이다)

(미치츠나 - 식과 전투)

A. 梶子に寝せる(토키에게 보고한다)

B. お前のことだつて愛してる  
(나도 사랑하고 있어)

• 미치츠나와 결전

• 헌대로 돌아간다

### 제 2장

#### 연대편

B. 一層道下(일층 복도)

A. 冴が事になる(시오리가 신경쓰인다)

A. 指さしめる(안어준다)

• 전투

A. 結界が破れるまで體量たりをする  
(결계가 부서질 때까지 몸으로 부딪친다)

• 원폭편으로

• 원폭편(元爆編)

A. 私は, 楽屋に, 誰か買れた事を菊乃さんに話す  
事にした  
(나는 솔직하게 그림이 팔린 것을 키쿠노에  
게 얘기하기로 했다)

A. 冴也に付き合つて, ほんの少し話しむこと  
にした  
(키쿠노에게 얘기하기로 했다)

B. ※そうですか? 申し譯ありませんがご厚意に  
甘えさせていただきます  
(그렇습니까? 죄송하지만 호의에 따르겠습니다)

니다)

B. 争いを止めさせるため...  
(싸움을 말리기 위해...)

B. 冴也に昨日見た妖虎の事を話すこと  
にした  
(키쿠노에게 어제 본 요호에 대해 얘기하기로  
했다)

A. 私は, 付き合つて... (나는 단지 따라서...)

A. 菊乃どのに虎の事を話す  
(키쿠노에게 호랑이에 대해 얘기한다)

B. 特に予定もない... 菊乃どのに付き合つとす  
るか  
(특별히 예정도 없고 키쿠노와 외출하기로  
할까?)

A. そう見えますか?  
(그렇게 보입니까?)

A. 菊乃どのの覆り着に, 冴を挿した  
(키쿠노  
의 은장  
앞에 귀를  
기울였다)

B. 僕も, あの人の事が, 好きなんだ  
(나도 그 사람을 좋아  
해)

A. ※ 殿さんを  
「買」事にした  
た  
(아이를 사  
기로 했다)

• 헌대로  
돌아간다

• 헌대로  
돌아간다



### 제 3장

#### 연대편

B. 死んだ吉川の事だった  
(죽은 요사카이에 대해)

B. ほつたらかしている譯じゃない  
(내버려두고 있는 게 아니야)

• 키즈키와 전투

• 미카하시와 전투

# 시야 해피 엔딩



사야편 루트, 사야의 루트로 진행할 경우 원록편만이 진행하게 된다.  
 ※은 그 외의 것을 선택하면 게임오버, 또는 배드 엔딩이 되는 선택문입니다.

## 제 1장

### 현대편

- B. 起こしに行く(1화면)  
 (여우리 가기 귀찮아)  
 B. 枕を抜き取る(베개를 빼낸다)  
 A. 逆立ちをした(몸구나무를 섰다)  
 C. ま、どうだっていいか.  
 (뭐... 어찌되든 상관없어)  
 B. ちがうよ(아니야)  
 B. 怖い(무서워)  
 B. すねえ? (해보면 어때?)  
 C. 屋上を案内する(옥상을 안내한다)  
 B. いない(없는데...)  
 B. 俺は悪しき敵に對しては断固として戦うぞ  
 (나는 악역권력에 대해서는 단고히 싸운다)  
 A. しばらく考え事をする(잠시 생각을 한다)  
 A. さて次は、テレビでも見るか  
 (자! 그런 TV라도 볼까?)  
 A. 沙夜先生を取れる(사야 선생님을 도와준다)

- B. その場を去る(그 자리를 쓴다)  
 • 키츠키와 싸움  
 B. 沈一に話しかける(타이치에게 말을 건다)  
 B. 體育館に行く(체육관에 간다)  
 A. 沙夜先生を呼びに行く  
 (사야 선생님을 부르겠다)  
 B. 断る(거절한다)  
 B. ただ 黙然と見送った  
 (연히 바라본다)  
 B. 立ち向かってみてやろうじゃないか...(한편 맞서보는 것도 좋을 것 같은데...)  
 • 평안편으로

- A. ...無理だ(무리다)  
 A. 「見るなッ」と言う(「보지마!」라고 한다)  
 B. 桐子をなだめて一人で出かける  
 (토코를 다독거린 후 혼자서 나간다)  
 • 3인조와 전투  
 A. 娘らの恨みは強だ  
 (녀석들은 목적이 후타루다)  
 B. 桐子が俺を呼びに来る少し前...  
 (토코가 나를 부르러 오기 조금 전...)  
 • 미성년자와 전투  
 B. 赤子に奪せる(아스코에게 모교한다)  
 A. だってお姉は、誰よりも大事な可愛い妹だから  
 (하지만 너는 누구보다 소중한 귀여운 여동생이니까)  
 • 토코를 구출해려 한다  
 • 미치츠나와 결전  
 • 현대편으로 돌아간다

### 평안편 (平安編)

- B. 悪かった(미안)  
 A. 結局、山崎山賊だ(결국 산적은 산적이야)  
 B. 赤子奪ちは頭が上がりないな  
 (아스코님에게는 죄송할 따름이다)

## 제 2장

### 현대편

- B. 一階廊下(일층 복도)  
 B. それよりも氣になることがある(그것보다 신

- 경스러운 것이 있다)  
 B. 頭を撫でる(머리를 쓰다듬는다)  
 C. 左の舞台の方を見たい(왼쪽 세트쪽을 봤다)

- A. 先生のキス1回(선생님과 키스 1회)

## 제 3장

### 현대편

- B. 沙夜先生の事だった(사야 선생님에 대해...)  
 A. いる(있어)  
 • 막말편으로

- (사람의 기체가 느껴졌다는 곳을 조사한다)  
 • 전투  
 • 전투  
 B. 『待て、これは、この娘は!』  
 (잠깐! 이 소녀는!)  
 B. 巫女の事は大膽に任せて、大敵群に向かっていった  
 (무녀는 다이키에게 맡기고 거대 거미에게 향하고 있었다)  
 A. 觀戦の事を、考えていた  
 (미키에 대해 생각하고 있었다)  
 • 현대편으로

- 振り向かされた  
 (나는 가느다란 여자를 강인하게 끌어당겼다)  
 B. ...打って出るか(치고 나갈까?)  
 • 전투  
 B. 劍を振り締め、念を遣った  
 (검을 찍히고, 영을 보냈다)  
 B. とっさに、観戦に向かって駆け出していた  
 (미키에게 달려가고 있었다)  
 • 오키타와 전투  
 • 전투  
 • 현대편으로

### 막말편 (幕末編)

- B. この流入者を観察してみる事にした  
 (이 난민들을 관찰해 보려고 했다)  
 A. 嘘も公言にやるべきだな...  
 (싸움도 공평하게 해야하는 법이다)  
 A. 「いや、なんでもねえんだ」俺は悪しき罪じみた事を口にしてきた  
 『아니, 아무 것도 아니야, 나는 무죄고 변명을 하고 있었다』  
 B. 油断は出来ねえが、こいつのお手短め拜見と  
 いか? (당심은 할 수 없지만 이 녀석의 실력을 봐 줄까?)  
 A. ご神様らしい娘だった  
 (신체로는 거울이었다)  
 B. 俺は悪しき罪をつく犯み返した  
 (나는 다이키를 강하게 노려보았다)  
 B. 加藤...とか言ったな(카토...라고 했었나?)  
 A. その、人の氣配がしたって所を調べてみる

### 현대편

- 특별한 선택은 없음  
 • 막말편으로

### 막말편 (幕末編)

- C. 『驚ってきた賊』について話してもらおうか  
 (습격해온 적에 대해 물어준다)  
 A. 俺は、寂しい傭の少女の事を思い出していた...  
 (나는 쓸쓸한 노동자의 소녀를 생각하고 있었다)  
 B. 俺はその細い腕に手を掛け、強引にこちらを

### 현대편 (現代編)

- 키츠키와 전투  
 A. スポードリンク(스포츠 드링크)  
 • 전투  
 A. 俺だッ(나야)  
 B. 消滅させてやる(소멸시켜 주겠다)  
 B. それぞれが自分の幸せを望みゆえに...  
 (각자 자신의 행복을 비라기 때문에...)  
 A. 『母上があの中にいる』  
 (어머니가 저 안에 있다)  
 C. 『左の虎の穴だ(왼쪽 뿔 속에 있다)』

●장르: 드라마틱 어드벤처 ●제작사: 세가(레드컴퍼니) ●발매일: 5월 25일

●4,800엔 (초회한정판 6,800엔)



DREAMCAST

이 게임은 「카드캡터 사쿠라」와는 아무런 관련이 없습니다

# 사쿠라 대전



그래픽 ★★★★★

조작감 ★★★★★

스토리 ★★★★★

사운드 ★★★★★

연출 ★★★★★

소장가치 ★★★★★

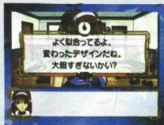
새턴으로 발매되어 스테디셀러를 기록한 「사쿠라 대전」. 이미 시리즈 까지 발매되었  
고, 수많은 관련 시리즈와 최신작인 「사쿠라 대전 3」가 제작중인 지금 그 전설의 시작  
이었던 「사쿠라 대전 1」이 DC로 리유얼되어 발매되었다. LIPS를 비롯한 새로운 시스템  
과 일류 크리에이터들이 집결해온 만든 보장된 게임성으로 1996년 CESA 대상을 차지  
한 사쿠라 대전. 아직 새턴용을 못해본 사람이라면 미소녀 게임이라는 편견을 버리고  
반드시 플레이해보기를 권한다.

공략 ... 시미

## 게임의 시스템

### LIPS란...?

LIPS는 Live&interactive Picture System의 약자로 선택문에 제한시간이 설정되어 있는 사무라 대전의 특징적인 시스템이다. 또한 제한시간 내에 아무런 선택



▲일본어를 못하면 시골, 시골을 찾을 만한 이유가 없기 때문에 그 지 특을 수밖에 없었다

책을 하지 않았을 경우에도 반드시 신뢰도가 떨어지는 것이 아닌, 오오가미는 단지 아무런 대답도 하지 않았다는 것이 되고 그에 따라서는 신뢰도가 올라가는 경우도 있다. 제한 시간은 각 LIPS에 따라 다르며 짧은 것은 수초, 긴 것은 수십초에 이르기기도 한다.

### 신뢰도&연예도

신뢰도는 말 그대로 각 대원들이 오오가미에 대한 신뢰도를 나타내는 것으로 이 신뢰도가 쌓이면 연예 감정을 나타내는 연예도로 바뀌게 된다. 신뢰도는 LIPS 선택과 전투시 감싸다(사드5) 등으로 올릴 수 있으며 그 회의 전투에 막강한 영향을 미친다

(공격력, 방어력 등). 또한 신뢰도는 한화가 끝나면 초기상태로 돌아가지만 연예도는 계속해서 축적되며 이에 따라 특별한 이벤트가 발생하거나 같은 이벤트라도 미묘하게 변화한다.



▲이 포인터가 그대로 전투에 영향을 미치며 캐릭터는 연예도와 순위에 따라 표시된다

## 게임의 진행

게임은 크게 어드벤처 파트와 전투 파트로 나누어져 있으며 어드벤처 파트에서 신뢰도를 높이고, 전투를 진행 그리고 다음회로 넘어가는 식으로 구성되어 있다.

### 어드벤처 파트

어드벤처 파트에서는 제국내를 자유롭게 이동하며 각 캐릭터의 이벤트를 보거나 신뢰도를 높일 수 있다. 여기서 높인 신뢰도가 바로 전투에 영향을 미치기 때문에 최대한 많은 캐릭터들의 신뢰도를 높여야 한다(후반에서는 신뢰도에 따라 전투 능력이 극단적인 차이를 보인다). 또한 어드벤처 파트에서 발생하는 이벤트는 캐릭터의 신뢰도에 의해 미묘하게 변화하거나 바뀌기 때문에 한번 플레이

에 모든 이벤트를 보겠다는 단일인 생각은 버리는 것이 좋다

### 전투 파트



▲감채공격과 뎀위가 같은 스미레의 필살 공격. 신뢰도가 높을 경우에는 감채공격 없이도 전투를 쉽게 이룰 수 있다

(사드5) 커맨드로 적의 공격을 오오가미가 대신 맞아주며(물론 데미지는 둘다 입지 않는다) 그 캐릭터의 신뢰도를 올릴 수 있다. 이는 잘만 이용하면 가짜이나 쉬운 전투 더욱 쉽게 끝낼 수 있다. 필자의 경우는 스미레를 적진 한가운데로 침투시킨 후 공격을 모두 감싸주고, 한탄으로 전멸시키는 방법을 주로 사용했다(택업으로는 사무라가 좋다).



▲재국 내를 이동하며 이벤트를 찾고, 신뢰도를 올리지

사실 전투 파트라고 해도 전혀 대단한 것은 준비되어 있지 않다. 레벨업의 개념도 없고 난이도도 낮기 때문에 이벤트성이라는 느낌이 강하며, 그것이 시리즈로 계속되는 사무라 대전의 매력이기도 하다. 특별한 것은 오오가미 이치로만이 사용할 수 있는 감싸다

### 합체공격

사무라 대전의 백미로 숫이 오르는 뒤살을 아무도 주체할 수 없었던 합체공격. 이 공격은 신뢰도가 가장 높은 캐릭터와 오오가미가 서로의 필살기 게이지를 소비하는 공격으로 넓은 범위, 높은 공격력, 뛰어난 연승로 지금은 사무라를 얘기할 때 빼놓을 수 없는 시스템이 되었다. 참고로 2에서는 합체공격 배리에이션이 대폭적으로 증가하였다.





**브로마이드**

프리 이동매 매장에서 구입할 수 있는 각 대전의 브로마이드. 1화부터 6화까지 한화에 한 장밖에 구입할 수 없으며 모든 브로마이드를 구입했다면 8화에서 특제 브로마이드를 받을 수 있다(역시 한 장밖에 받을 수 없다). 특제 브로마이드는 총 7장으로 각 대원별로 한 장씩과 7번째는 특제 중에서도 특제인(츠비에 발로네) 이야기의 브로마이드를 받을 수 있다. 즉 모든 브로마이드를 모으려면 이론적으로는 7번을 플레이해야 하지만 시간적 여유가 인되는 사람은 8화에서 브로마이드를 받은 후 세이프, 그리고 다시 브로

마이드를 받기 전으로 로드를 반복하다보면 모든 브로마이드를 쉽게 모을 수 있다. 단 특제 브로마이드를 받기 위해서는 기본 브로마이드를 모두 가지고 있어야 한다는 조건을 잊지 말자(브로마이드는 6화까지밖에 살 수 없기 때문에 한화라도 놓치면 특제 브로마이드는 받을 수 없다).

**제작의 기나긴 하루**

세턴용에서는 게임을 클리어하면 등장했지만 DC용에서는 한화로도 클리어하면 바로 등장하는 모드, 사쿠라 대전의 오마케 모드로 게임 내에서 모든 브로마이드, 동영상

을 보거나 미니게임을 다시 즐기는 등의 요소가 준비되어 있다.

**오마케 디스크에는...**



▲잡지에서만 있던 소게민(사쿠라 대전 3의 영상을 직접 확인할 수 있다. 감독 2배!!)

DC용은 세턴용보다 디스크가 한 장 추가된 GD3장으로 발매되었다(게다가 가격이 4,800원). 본 게임은 디스크를 바꾸는 시점까지 완전히 같으며 나머지 한 장은 오마케 디스크로 사쿠라 대전1, 2 3, 오오가미 이치로 분투기, 하나구미 대전 컬렉션 2의 프로모션 영상과 사쿠라 대전 1, 2의 오프닝이 수록되어 있다.



▲드디어 브로마이드를 다 모았다. 이것은 사쿠라 특제 브로마이드



▲맨션 이상 본 동영상은 여기서 다시 볼 수 있다(맨션 모양)

**에필로그**

모든 것은 끝났다. 세도에 완전한 평화가 되돌아 왔으면 제작도 예전의 일상적인 생활로 분주해 보내게 된다. 그리고 에필로그가 가장 높은 대원과의 에필로그가 흐르다... (에필로그에서 나오는 보컬은 '사쿠라 대전 가요전집'에 수록되어 있다). 또한 모든 캐릭터의 엔딩을 보면 엔딩곡이 흐른후 각 캐릭터의 새로운 메시지가 추가된다.



▲중(絶)이 아닌 극종(劇終)이라고 나온다



▲자계로 나와 만나 뵈었다

▲그리고 데자이크로 이런 것이 주어



## 캐릭터 소개

「아이! 여신님!」과 「제포하겠다」의 인기 작가 후지시마 코스케 원안의 캐릭터들. 기존의 엇비슷한 캐릭터들을 머리 스타일만 바꾸어 등장시키는 게임들과는 그 수준을 달리한다.



오오가미 이치로 (大神一郎)

해군 소위 출신으로 제국화력단 하나구이의 대장. 플레이어의 분신이 되는 캐릭터이다. 담당성우는 여신후보생의 이야기 후지시마. 기동전함 나데시코의 식스를 연기한 토우야마 아키오(塙山 暎夫).



킨카자키 스미레 (神崎すみれ)

일본 유수 재벌이자 하나구이에서 사용하는 공무와 신무의 제조·개발비를 지원하는 킨카자키 재벌의 손녀. 제멋대로 인 성격에 화려한 것을 좋아하지만 근본은 솔직하다. 사쿠라 버건급 정도의 인기 캐릭터로 신뢰도가 올라가면 오오가미 이치로를 대하는 태도가 150도 변해버리기도 한다. 담당성우는 세일러문인 히노 레이(세일러 마스), 엘프를 사냥하는 자들의 크레이머 아이리 등 여악남(혹은 비슷함) 캐릭터를 주로 연기하는 토미자와 미치오(重光美智郎).



쿠리시마 칸나 (桐島 かな)

유구공수쿠리시마류 제 28대 계승자로 영력은 낮고 초능력도 가지고 있지 않지만 발군의 운동신경으로 전투에서 활약한다. 프로보션만으로 보면 하나구이 No.1으로 작은 일은 신경쓰지 않는 대범한 성격을 가지고 있으며, 정반대의 성격인 스미레와는 자주 충돌을 일으킨다. 담당성우는 천공의 성 리아류타의 바스, 드래곤볼의 크리링, 아이치로를 연기한 타카노 마유미(田中 真由).

후지에다 아이네(藤枝 あやめ)

제국화력단의 부사령관이자 사령부에서, 냉정하고 침착한 성격으로 대원을 통령의 대상이다. 게임의 후반에는 2단 번신하는 놀라운 능력을 보여주기도 하는 신비한 여성으로 공략 불가캐릭터. 담당성우는 건담W의 카토르, 포포르크로이스 이야기의 피에르로 황자를 연기한 오리카사 아이(折笠 愛).



신구지 사쿠라 (真宮寺さくら)

전혀적인 히로인과는 약간 거리가 있는 이 게임의 히로인. 높은 영능력을 가지고 있지만 아직 힘을 충분히 활용하지는 못한다. 확실한 성격과 굳은 심지를 가지고 있지만 나사가 하나 빠진 듯한 모습을 보일 때가 종종있다. 어쨌든 게임의 히로인인 만큼 전투에서는 발군의 능력을 보여주며 무난히 연명을 볼 수 있다. 담당성우는 천지무용의 사사미, 은하가게 전설 유나 등의 귀여운 목소리로 인기를 얻고 있는 오키야마 치사(横山 智佐).



이홍량 (李江)

기묘한 관서 사투리를 사용하는 힘의 분위기 메이커. 어렸을 적부터 이상한 발명품을 만들어왔지만 가끔은 제대로 된 것을 만들기도 한다. 낙천적인 성격으로 세심한 것은 신경쓰지 않으며, 기계만 보면 자체력을 잃는 메카패력의 기질을 가지고 있기도 하다. 사쿠라 대전에서는 유일한 안경계열의 캐릭터로 인기를 얻고 있는 캐릭터. 담당성우는 소녀혁명 무태너의 히메미야 안시, 아이! 여신님의 모리소토 에구미 등, 안경전문 캐릭터(근거없음) 후지자키 유리코(藤崎 唯子).



아이리스 (アリス)

본명은 「리리스 사트브리앙」으로 프랑스 대부호 사트브리앙가의 딸. 영력만으로는 보면 하나구이에서 1, 2위를 다툰 정도로 강력하지만 아직 완전히 제어하지 못하고 가끔은 폭주하기도 한다. 나이는 10살~. 친진난민하고 어린애다운 것일 때까이라는 캐릭터로(별로 납득할 수는 없지만~)제작사의 취향인지 안행록을 읽고 있다. 담당성우는 루나 이터널 블루의 루비, 아이를 작사 스티피어 시리즈 등의 일키 피아 등 이런 계열의 목소리에 능통한 니사하라 루미코(西原久美子).



마리아 · 타카치바나 (マリア · タチバナ)

러시아인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 태어난 혼혈아. 1992년 결성된 제국화력단의 리더로서 참가하였고 동기인 칸나와 사이가 좋다. 원 러시아의 혁명의 투사로 자신의 실수를 대상을 사랑하게한 과거를 가지고 있으며 그 때문인지 타인과는 접촉을 최대한 피하려 한다. 담당성우는 6월 29일 발매되는 스텝들의 히로인 키리자와 사키, 이브 바스트 에러의 시리아 등을 연기한 타카노 우라라(高乃 蘭).

제국 3인양 (帝劇 3人娘)



유지이 카스미 (藤井かすみ)

유리의 함께 제국의 사무를 담당하는 아가씨. 이전 스미레와 대판 싸우거나 서 사이가 좋아졌다. 담당성우는 오키모토 아케미 (岡村明美) 로 아이! 여신님 ~적다는 건 편리해에서 베르디의 목소리를 담당했던 성우...이지만 14화부터는 다시 쥘조 베르디나 성우 이노우에 키쿠코에게 배역을 넘겨주었다.



사쿠라바라 유리 (神原由里)

카스미와 함께 사무를 담당하고 있으며 제국 내의 방송도 담당하고 있다. 호기심 왕성에 소문에 관심이 많은 아가씨로 흥란과는 동기이기 때문에 사이가 좋다. 담당성우는 투근투근 메모리얼 2의 사카키 타쿠이 해피 살바지의 나나미 마라나를 연기한 미사다 유키 (雄田ゆき).



타카무라 츠바에 (高村 椿)

제국 3인양의 막내로 매달에서 브로마이드를 팔고 있다. 아이리스를 제외하면 제국 최연소자로 누구하고도 거리감 없이 지낼 수 있는 타입의 소녀. 담당성우는 루나 살바스타 스토리 (SS)의 루나 유구 환상국의 히로인 시라 세릴드. SS용 디자인어의 이즈미 마코토를 연기한 히카미 코코 (北上弥子).

제 1화 제도 · 꽃의 화격단

▶ 스토리 이벤트

유레노 공원에서 사쿠라와 처음 만났을 때	① 자신은 일무중입니다	-
시달에서 스미레와 부딪칠 땐	② 그것보다 너에 대해 알고 싶어	사쿠라↑
지배인실에서 나왔을 때 스미레와 사쿠라가 엮히고 있을 때	③ 시간 오래	사쿠라↓
아이리스가 후내어 알려갈 경우	④ 내가 또 그런 일음...	스미레↓
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑤ 알겠습니니다	스미레↑
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑥ 시간 오래	스미레↓
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑦ 옛줄은 것은 좋지 않아	아이리스↓, 후내어 간다
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑧ 잡수채의 정소를 알려줘	다음 LIPS로
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑨ 아이리스를 불러 써준다	아이리스↑
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑩ 사쿠라에게 안내를 부탁한다	사쿠라↑
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑪ 시간 오래	미리안↑
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑫ 아이리스에게 안내를 부탁한다	아이리스↑, 사쿠라↓
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑬ 사쿠라에게 안내를 부탁한다	사쿠라↑, 아이리스↓
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑭ 후사왕에게 안내를 부탁한다	사쿠라, 아이리스↑
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑮ 난 할꺼면 돼지	-
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑯ 가짜나니	-
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑰ 연습 합니다	안내해준 대원의 신뢰도↑
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑱ 좋아합니다	편지를 전해달라고 부탁 합니다
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	⑳ 그대지 좋아하지는...	-
잡수채와 정소를 알릴려고 할 땐	㉑ 시간오버	편지를 전해달라고 부탁 합니다

▶ 프리 이양

복도, 위에서 누우자-를 당할땐	① 스미레가?	사쿠라↑
사쿠라에게 질문	② 사쿠라?전	사쿠라↑
살롱에서 스미레를 만나고	③ 미안합니다	사쿠라↑
사쿠라와 자신을 누가 더 좋다는 스미레의 질문	④ 시간오버	사쿠라↑
스미레의 발을 노크하면	⑤ 미안합니다	스미레↓
조금만 기다리라고 한다	⑥ 시간오버	스미레↓, 다음 LIPS로
스미레가 방에서 나왔을 때	⑦ 발을 구경시켜 줘	스미레↑
	⑧ 화격단에 대해 알고 싶어	스미레↑, 사쿠라↓
	⑨ 편지를 전해준다	스미레↑
	⑩ 스미레	스미레↑, 사쿠라↓
	⑪ 시간오버	스미레↑, 스미레↓
	⑫ 손을 얹다	스미레↓
	⑬ 시간오버	스미레↑, 다음 LIPS로
	⑭ 발을 구경시켜 줘	스미레↑
	⑮ 화격단에 대해 알고 싶어	스미레↑, 사쿠라↓
	⑯ 편지를 전해준다	스미레↑, 단 편지를 아직 전해 주지 않았을 경우에만 발생

유레노 아이리스의 편지내용

유레노 아이리스의 편지내용	① 통틀	아이리스↓
유레노 아이리스의 편지내용	② 장미	아이리스↓
유레노 아이리스의 편지내용	③ 장물	아이리스↑

▶ 스토리 이벤트

요네다에게 하나구미에 대해 듣고 나오면 사쿠라가 기다리고 있다	① 부탁해	사쿠라가 앞으로 안내해준다
원까지 안걸려 온다는 사쿠라	② 혼자 있고 싶어	사쿠라↓
사쿠라가 앞으로 안내하면	③ 시간 오래	사쿠라가 앞으로 안내해준다
	④ 방에 들렀다	처음 LIPS에서 시간 오버를 했을 경우에만 방에 들리게 한다
	⑤ 가지 않을래?	-
	⑥ 그함...	-
사쿠라가 방에 들렀을 때	⑦ 제국에 대해 묻는다	사쿠라↑
	⑧ 사쿠라에 대해 묻는다	사쿠라↑
사쿠라가 방에 들렀을 때	⑨ 예, 지금 않니다	상대가 스미레일 때만 발생
대행이 찾아온다	⑩ 오오오이는 지금 자리에 있습니다	상대가 스미레일 경우 다음 LIPS로
스미레가 왔을 경우, 스미레의 충성을 내는 사쿠라	⑪ 웃는다	사쿠라↑
	⑫ 그게 뭐야?	사쿠라↑

▶ 프리 이양 2

제국을 돌아오자는 사쿠라의 말을 듣고	① 일견	사쿠라↑, 프리 이용으로
관다고 대답했을 때	② 할 수 없지, 할게	프리 이용으로
	③ 난 잘가야	다음 LIPS로
	④ 할 수 없지 할게	프리 이용으로
	⑤ 그제, 정말로	사쿠라↑
	⑥ 잘가야	프리 이용 없음
후사왕이 책을 반납하러온 미리아	⑦ 시간 오래	프리 이용으로
	⑧ 롤스토퍼	미리아↑
	⑨ 도스토퍼스키	미리아↑
	⑩ 그리키	미리아↓
오늘은 이 정도로 끝내자는 사쿠라	⑪ 그함, 잘자	-
	⑫ 방까지 데려다 줄게	사쿠라↑
	⑬ 계속하자	-

▶ 별기

복도에서 정물을 찾고 있는 아이리스를 만난 후, 유레노 아이리스의 편지를 찾아 아이리스에게 전해주는 아이리스, 사쿠라 신뢰도, 데라스타가 사쿠라 이벤트 발생. 매달 있을 때, 사쿠라의 브로마이드를 가지고 있으면 사쿠라 신뢰도.

### ▶ 스토리 이벤트 3

다음날 아침	① 무대로 간다		사부리와 스미레	② 그냥 돈다	
	② 오나카에게 간다			출격명령을 내릴 때	① 하나구이 출격!
보여져서 마리아를 만났을 때	① 경장히 불만이어	마리아 LIPS 있음	전투시 5번째 사부리와 대화	② 몽구경 준비를 해라	스미레, 마리아 신화도↓
	② 불만을 없어			① 왜?	사부리↓
다음 LIPS에서	① 잊었어	다음 LIPS로		② 내하고 처음 만난 장소지?	사부리↑
	② 잊을 것 같아!	마리아 신화도↑		③ 네가 신동기사에 난 장소지?	
연습을 복귀기 시키는 후배	① 두사람을 말한다	사부리, 스미레, 아이리스, 마리아↑		④ 시간 오버	사부리↓

## 제 2화 적의 이름은 크로노스희

### ▶ 스토리 이벤트

말에서 스미레와 아이리스 중 신화도 높은 대원이 등장하여 새로운 신화를 찾아 돌아온다	① 아들이 뭐야?	
	② 어떤 사람?	
	③ 귀여운 사람이야?	스미레↓
시간오버가 됐을 경우 LIPS에서	① 시간오버	다음 LIPS로
	② 새로운 대원에 대해	스미레↑
	③ 매프스 일에 대해	스미레↓
아이리스의 경우	① 누구야 그 사람?	
	② 무대는 괜찮아	
	③ 시간오버	↓
꼭잡히는 바이크와 함께 등장한 흥란	① 괜찮으세요?	흥란↑
	② 그 고를 바이크는?	흥란↓
	③ 그럴 안봐줄겁니다	흥란↑프리 이동으로
인사를 부탁하는 흥란	④ 전 업무중입니다	다음 LIPS로
	⑤ 시간오버	다음 LIPS로
	⑥ 날 찾고 있었어	흥란↑
다음 LIPS, 흥란을 안내해줬을 경우, 흥란을 찾은 후, 자제인실 앞에서 사부리와 만난다	⑦ 그냥 어울릴거고 있었어	
	⑧ 어쨌든	사부리↑
	⑨ 게 대담한데	
자제인실 앞에서 사부리와 스미레 대해 묻는 흥란	⑩ 평소에 있는 옷이 어쨌든	흥란, 사부리↓
	⑪ 사이좋아	
	⑫ ...보통인가...?	
대장을 오오기씨라고 부르고 싶다는 흥란	⑬ 별로 안좋아	흥란↓
	⑭ 시간오버	흥란↑
	⑮ 오빠가 좋아	흥란↑
벽도에서 마리아를 만나고	⑯ 시간오버	
	⑰ 대장으로서 담연하다	마리아↑ 흥란↑
	⑱ 남자로서 담연하다	흥란↑
흥란을 보낸 후, 아이리스와 스미레중 신화도가 낮은 스미레의 경우 대원이 등장	⑲ 재미있는 사람이네	스미레↑
	⑳ 귀여운 사람이네	
	㉑ 재미있는 사람이네	
아이리스의 경우	㉒ 사이좋아졌어	아이리스↑
	㉓ 아직이야	
	㉔ 전혀...	
그날 밤 흥란이 오오기씨의 방을 찾아온다	㉕ 예, 열려 있습니다.	
	㉖ 오오기씨는 자곤 있습니다	흥란↓
	㉗ 시간오버	다음 날로
문을 노크하는 흥란	㉘ 바빠서 보지 못했어	
	㉙ 뭐, 있어	
	㉚ 물론, 예뻐	흥란↑
전 LIPS에서 2, 3을 선택했을 경우에 마리아의 배역에 대해 물어본다	㉛ 온드레님	흥란↑
	㉜ 온드레님	흥란↑
	㉝ 온드레님	흥란↓
오늘날 예정에 대해 물어보는 흥란	㉞ 특별히 있어	프리 이동으로
	㉟ 피곤하니깐 잘러	흥란↓, 다음 날로
	㊱ 흥란의 방에 가고 싶어	흥란↑, 프리 이동
	㊲ 시간 오버	프리 이동

### ▶ 프리 이동

흥란의 방으로 찾아가면	① 흥아, 하자	미니 게임으로
	② 통을 기르key	미니 게임으로
	③ 별로 내키지 않아	다음 LIPS로
회무를 하고자 한다	④ 시간 오버	다음 LIPS
	⑤ 그냥 넘어	
	⑥ 시간 오버	스미레, 마리아 신화도↓
그럼 격노하고 가지고 관용한다	⑦ 흥아, 하자	흥란↑
	⑧ 순화기 있어서	흥란↓
	⑨ 시간 오버	흥란↓
지하 갇히고로 왔을 경우	⑩ 조용히 듣고 있는데	흥란↑
	⑪ 순화를 계속한다	
	⑫ 흥란에 대해 묻는다	
아이리스의 방으로 가면 자신의 방에서 대해 물어본다	⑬ 시간 오버	흥란↓
	⑭ 어쨌든	아이리스↑
	⑮ 이상한 디자인이네	아이리스↓
테라스에서 마리아에게 휘둘러 있다는 말을 듣고	⑯ 평소와 다를 것 없다	아이리스↓
	⑰ 순화중이다.	마리아↑
	⑱ 마리아의 방으로 뛰어들어	
말의 스미레가 수명복을 준비하는 스미레의 수명복을 알려주면	⑲ 어쨌든	스미레↓
	⑳ 독특한 디자인이네	스미레↑
	㉑ 너무 대담하지 않아?	스미레↑
스미레는 현재 수명복하고 한다.	㉒ 시간 오버	스미레↓
	㉓ 순화기 있어서...	
	㉔ 흥아, 하자	스미레↑
말에 뭐가 난 스미레	㉕ 수명복해	
	㉖ 시간오버	스미레↓
	㉗ 구해라 간다	미니 게임으로
미니 게임에 성공했을 경우	㉘ 다른 사람을 부른다	
	㉙ 괜찮아	이벤트 종료
	㉚ 초심(해)치기 비보!	스미레↑
방까지 데려다 달라는 말을 듣고	㉛ 시간 오버	스미레↑, 이벤트 종료
	㉜ 흥아	
	㉝ 순화기 있어서	이벤트 종료
스미레가 사투리를 하고 있다	㉞ 시간 오버	이벤트 종료
	㉟ 말투살에 들어간다	
	㊱ 시간 오버	스미레↑
말투살에 들어갔을 경우	㊲ 사투리로...	스미레↓, 이벤트 종료
	㊳ 들어간다	스미레↑
	㊴ 시간 오버	스미레↑
스미레의 방앞에서	㊵ 시간 오버	스미레↑
	㊶ 그럴 상상하지 말고	
	㊷ 미안, 순화중이라서	이벤트 종료
스미레의 방에 들어가려는 순간 사부리를 만난다	㊸ 시간 오버	
	㊹ 하등한다	사부리, 스미레↑, 스미레 앞으로
	㊺ 알려주린다	사부리↓, 스미레 앞으로
	㊻ 사실대로 말한다	사부리↑, 스미레↓, 이벤트 종료
	㊼ 시간 오버	이벤트 종료

### ■ 기타

작전실은 기본 마리아가 있고, 1화의 전투 결과에 따라 신화도LP, 처음 흥란의 방에 갔을 때, 흥란의 이름을 몰랐다면 신화도LP, 또한 무대입구로 가면 연습을 하고 있는 사부리를 볼 수 있고, 다음날 LIPS에 새로운 것이 추가된다.

▶ 스토리 이벤트 2

다름날, 무대에서 싸움을 시작할 사쿠라와 스미레	① 스미레를 말한다 ② 사쿠라를 말한다 ③ 시간 오버	스미레↓ 사쿠라↓ 아이리스, 흥한↑	오오기사와 아이리제를 오해한 사쿠라	① 작업을 계속한다 ② 발음으로 돌아온다 ③ 사쿠라의 방으로	이벤트 종료
무나진 무대의 수리를 부탁받는다	① 일했어, 해줄게 무대를 수리한다 ② 내가 채 그런 일일...	사쿠라, 스미레, 아이리스↑	사쿠라의 방으로 간다를 선택했을 경우, 방 앞에서	① 괜찮아, 주세요 ② 오오기사인데... ③ 시간 오버	사쿠라↓, 이벤트 종료 다음 LIPS로 이벤트 종료
무대를 수리하고 있으면 사쿠라가 찾아온다	① 도와달라고 한다 ② 혼자서 한다	사쿠라↓, 이벤트 종료	사쿠라의 방에서	① 도와줘 고마워 ② 작업 계속해이지 ③ 아까 그 여자 누구?	사쿠라↑ 사쿠라↓
사쿠라가 마리아에 대한 얘기를 할 때	① 글세 ② 그렇지 않아 ③ 연습하고 있는 걸 물어	사쿠라↑	다음날 솔격하기 전	① 재구획하던 솔격이디 ② 흥한 할세! ③ 최진성으로...	스미레, 마리아, 흥한, 사쿠라↑ 흥한↑ 흥한↓
하나이시가 지부에 대한 얘기를 듣고	① 어떤 곳일까 ② 함께 가보고 싶어 ③ 공장이 있는 것 같네	사쿠라↑	전투중 2번째 흥한의 질문	① 후방에서 전거리공군 ② 뒤에서 보고 있어	흥한↑ 흥한↓

제 3화 나는 대장실격!

▶ 프리 이동

실종에서 스미레에게 신드롬의 사방에 대한 얘기를 듣고	① 이야기 말이지 ② 라방이랑 그런거야 ③ 시간오버	스미레↓ 스미레↑ 스미레↓
테라스에서 생각하고 있는 마리아 마리아의 방	① 마리아... ② 이유를 설명해줘 ③ 언제든지 상담에 응할게 ④ 아니, 말하지 않아도 돼 ⑤ 시간오버	마리아↑ 마리아↓ 마리아↑ 마리아↑ 마리아↑
의정실 고한하는 사쿠라	① 이야기에 때문이지? ② 마리아 때문이지? ③ 나 때문이지?	사쿠라↓
후계실에 가면 아이리스가 장미에 대해 물어본다. 흥한은 사쿠라에게 가면 볼 수 있다! 이벤트는 3번 이후에 가볼 수 있다!	① 어떻게 내리는 비야 ② 장미장성이 장미하는 현상이야 ③ 조금 더 빨리 왔다던 ④ 오일방 빌라들까? ⑤ 사쿠라 할 때 안광문?	아이리스↑ 아이리스↓ 흥한↓ 흥한↑

▶ 스토리 이벤트

무대에서 기쁨을 지행하여	① 이유를 부린다 ② 도움을 청한다 ③ 시간오버	사쿠라, 흥한↑, 스미레↓
칸나의 등장	① 오오기사! 이치로입니다!	칸나↓
칸나의 부탁을 받고	① 어디로 가는거야 ② 좋아	칸나↑

■ 칸나의 흥한  
칸나의 공격을 모두 받아내면 신회도가 올라간다. 처음부터 순서대로 첫번째, 세번째, 세번째.

칸나가 식사를 만들어 주겠다고 할 때	① 잘먹을게 ② 될 만들게 ③ 아니, 사랑할래 ④ 시간 오버	칸나↑
식사 준비중인 칸나에게 조금 더 기다리라는 칸나에게 첫번째 전투중 이야기 부탁한다	① 아직 말이지? ② 빨리 먹어 ③ 구해준다 ④ 시간오버	칸나↓ 오오기사가 구해준다 사쿠라가 구해준다

■ 오오기사가 구해주었을 경우

원대에서 눈을 맞을 때	① 그 아이는 어떻게 됐지? ② 난 어떻게 된거지?	사쿠라, 스미레, 아이리스, 칸나, 흥한↑
마리아에게 대장실격이란 말을 듣고	① 아-아 ② 확실해 그렇지도 몰라	마리아↓ 마리아↓ (1번도 더 말아준다)

마리아의 집에서 칸나의 마리아의 대화를 들었다가	① 시간오버 ② 슬픈디 ③ 시간오버	칸나↓
----------------------------	---------------------------	-----

■ 기피  
흥한이 큰 잔을 먹고 장미가 있을 때, 애정도가 가장 높은 대원이 오오기사를 간호해 준다. 그 중 아이리스와 흥한은 LIPS도 존재한다.

흥한의 경우	① 약 고마워 ② 흥한의 꿈을 보여 ③ 장지가 책이	흥한↑ 흥한↓
아이리스의 경우	① 고이쉴, 기념 ② 걱정해서서 이만 ③ 좋은 운동이 있어	아이리스↑ 아이리스↓

▶ 프리 이동 2

사쿠라에게 가면 칸나가...	① 나간다 ② 좋아, 멋대로 사귀실래...	이벤트 종료
사취중인 칸나에게 울연을 피	① 도와준다 ② 자연스럽게 행동한다	칸나↓
무대입구에 가면 스미레의 어깨를 누를수있게 된다	① 마리아에 대해 물어 ② 스미레의 기분을 알수어 좋다	스미레↑
특수실에 가면 안광을 건	① 흥한을 빌려서 출근한다 ② 해오 ③ 사라진다	다음 LIPS로 흥한이 있다.
흥한을 옮길 경우...	① 흥한의 방으로 옮긴다 ② 대장실로 옮긴다	흥한↑ 사쿠라↓

■ 사쿠라가 구해주었을 경우

사쿠라 문병에 가지고 갈 복물 선택	① 선인장 ② 국화 ③ 장미	사쿠라↑ 사쿠라↑ 기장 많이 오른다
사쿠라의 방으로 찾아가서	① 부상을 입게해서 미안 ② 부상은 괜찮아 ③ 마리아에게 물어 ④ 시간 오버	사쿠라↑ 사쿠라↓
마리아에게 대장 실격이란 말을 들은 후 지베안에서	① 변명을 한다 ② 사과한다 ③ 시간오버	마리아↓ 말이 많이 오른다
전투중 2번 칸나에게 지사를 내릴 때	① 후방에서... ② 전방에서... ③ 발액어 ④ 시간오버	칸나↓ 칸나↑ 칸나↓ 칸나↓

# 제 4화 폭주! 폭주! 대폭주!!

## ▶스토리 이벤트

벽도에서 아이리스를 보지 못한다는 사쿠라	① 밝어 ② 못보어	사쿠라↓
문제 1(사쿠라) 내일 대도구실의 청소를 도와주지 않을까요?	① 생각해볼게 ② 좋아, 같이 하자 ③ 귀찮아 ④ 시간오버	문제로로 사쿠라↑, 문제로로 사쿠라↓, 문제로로
문제 2(아이리스) 내일 나이트 하지	① 좋아, 하자 ② 어쩔하지? ③ 미안, 내일은 안돼 ④ 시간오버	아이리스↑, 사쿠라↓, 문제로로 문제로로 문제로로
문제 3(아이리스) 내일은 아이리스 생일이라 그래니까 데이트하자	① 좋아이자 ② 미안, 역시 안돼 ③ 사쿠라 가도 돼? ④ 시간오버	아이리스↑, 문제로로 아이리스↓, 아이리스와 데이트있음 (사쿠라의 예정도가 낮을 경우) 사쿠라의 양해를 얻어 아이리스와 데이트를 한다. 아이리스↑, (사쿠라의 예정도가 높을 경우)사쿠라가 가지 못하게 해서 결국 데이트는 없었던 일로 한다. 아이리스↓
문제 4(아이리스) 의장실에서 웃을 함께 끝까지!	① 이미 늦었으니 관두자 ② 봐도 모를텐데... ③ 나에게도 맞게여 ④ 우선해	아이리스↓, 마나게임있음 마나게임으로 아이리스↑, 마나게임으로 마나게임으로

## 아이리스와 데이트를 한다면의 경우

### ▶프리 이템

데이스에서 마리아에게 철석에 대한 질문을 받는다	① 인형을 장식하는 것 ② 줄이에 소원을 써서 장식하는 것 ③ 문양에 소나무를 장식하는 것	마리아↓ 다음LIPS로
종이에 뿔 쓰라는 질문에 뿔 쓰라는 질문에 대해	① 하나구이에 대해 ② 마리아에 대해 ③ 자신에 대해	마리아↑ 마리아↑
스미레의 방에 가면 쾄를 뒤리고 읽는지 물어본다	① 예 ② 아니- (키사코) ③ 아니- (류)	스미레↑ 스미레↓
종이의 방에 가면 책꽂이가 열린다	① 왜 괜찮아? ② 뒤리고 있어	홍린↑
식당 칸나가 아침에 뿔 먹니고 물어본다	① 맛있히고 원장 ② 주로 빵을 먹어 ③ 아침은 안먹어	칸나↑
대도구실에서 청소를 하는 사쿠라	① 청소할래 ② 청소 도와줄까	사쿠라↑ 마나 게임으로

### ▶아이리스의 특이점

아이리스의 방으로 가서 장물을 훔쳐보면	① 들었군 ② 그렇지 않아 ③ 두고 가자	아이리스↑ 아이리스↓
양복이 어울리냐는 질문에	① 귀여워 ② 느낌이 좋아 ③ 형상복이 좋아	아이리스↑ 아이리스↑ 아이리스↓
데이트 코스를 묻는 아이리스	① 일본과 백화점에서 쇼핑 ② 아사쿠사에서 활동사진 ③ 유네스코 동물원만?	아이리스↑ 아이리스↑ 아이리스↑
공방에서 데이트할 때답라는 아이리스	① 손을 잡는다 ② 팔짱을 끼고 ③ 입어준다	아이리스↑ 아이리스↓

문에서 자신의 나이를 묻는 아이리스	① 8살 ② 10살 ③ 12살	아이리스↓ 아이리스↑(간장 많이 올라간다) 아이리스↑
아이리스와의 관계를 묻는 질문에	① 팔잡이-나 ② 동료입-나 ③ 애입-나	아이리스↓ 아이리스↑ 아이리스↑

## 데이트를 하지 않았을 경우

청소를 도와달라고 부탁하는 사쿠라	① 좋아, 도와줄게 ② 좀더 지고 싶어 ③ 시간오버	사쿠라↑, 마나게임으로 사쿠라↓ 마나게임으로
거짓말 탐지기를 씌우고 칸나의 질문	① 예! ② 아니-로 ③ 시간오버	칸나↑ 칸나↓

## ▶스토리 이벤트 2

지배인실에서 아이리스가 혼나고 있을 때 아이리스의 실적을 부탁할 대원을 선택	① 이젠 채 책임질-나 ② 아이리스, 너도 서러해야지 ③ 시간오버 ④ 스미레 ⑤ 칸나 ⑥ 홍린↑ ⑦ 시간오버	마리아↓ 아이리스↓ 마리아, 아이리스↓ 스미레↑ 칸나↑ 아이리스와 가장 높은 대원이 실적
아이리스의 방 앞에서 전투해 물었다면	① 데이트 다시 하자 ② 꼭당히 해 ③ 아이리스를 구출한다 ④ 적의 격려가 우선이다	아이리스↓ 아이리스↓ 다음 LIPS로
아이리스를 설득하기 위해 접근해서 다음 LIPS에서	① 설득한다 ② 꾸짖는다 ③ 넌 중론의 어른이야 ④ 어린애인 채로도 좋지 않아	설득성공 다음 LIPS로 설득성공

홍린, 칸나, 스미레 이 셋이서 서로 아이리스를 설득하려 하지 만 하나같이 실패. 실패한 원인을 분석하면 결과 이 셋의 성격형은 모두 B형이라는 것이 밝혀진다. 자중성이 강하고, 속박되는 것을 싫어하고 누구에게나 떠날고 자하는 요재만 성격의 B형은 배신, 삼행, 거짓말을 싫어하는 예민한 AB형의 아이리스와는 완전히 상성부터 맞지 않는 것이다(참고로 오오기미와 함께 아이리스의 설득에 성공하는 사쿠라는 A형). 성격형의 상성까지 고려한 사쿠라 대원, 역시 히로이 오지는 대단한 인물이라고 생각된다.

▶아이리스를 구출했을 경우, 전투 종료 후 승리 포즈가 있다



## 제 5화 꽃을 피워라! 소녀의 의지로!

### ▶스토리 이벤트

싸우는 스미레와 칸나	① 친절한 레	칸나, 스미레↓
	② 난 몰라	사쿠라, 아이리스↓, 흥만↑
	③ 이 기회에 확실해 해버려	사쿠라↓, 아이리스, 흥만↑
	④ 시간오버	흥만 사쿠라↓

### ▶프리 이템

칸나와 방에 가서	① 칸나가 걱정해서	칸나↑
	② 특별히 일이 있는 건 아니고	칸나↓
	③ 주의줄게 있어서	칸나↓
	④ 시간오버	칸나↓, 이벤트 종료
칸나와 헤어질 때	① 함께 직전실로 갈까?	칸나↑, 스미레↓
	② 둘이서 놀러가지	칸나↑
	③ 먼저 직전실로 가 있을게	칸나↓
	④ 함께 직전실로 갈게	스미레↑
스미레와 방에 가서	① 스미레가 걱정해서	스미레↑
	② 특별히 일이 있는 건 아니고	스미레↓
	③ 주의줄게 있어서	스미레↓
	④ 시간오버	스미레↓, 이벤트 종료
스미레와 헤어질 때	① 함께 직전실로 갈까?	스미레↑, 칸나↓
	② 둘이서 놀러가지	스미레↑
	③ 먼저 직전실로 가 있을게	스미레↓
	④ 함께 직전실로 갈게	스미레↑

### ▶프리 이템 2

릭남고에 가면 흥만이 봉우리의 타임에 대해 묻는다. 1250+970에 대해	① 그게 좋다고 생각해	흥만↑
	② 방어방이 좋다고 생각해	흥만↓
	③ 2120	흥만↑
	④ 2220	흥만↑
	⑤ 2320	흥만↓
직전실에서 아이리스에 대해 얘기하는 사쿠라	① 든든한 동료야 생각해	사쿠라↑
	② 아직 어린애 같잖아	사쿠라↓
	③ 하지만 우리는 사할 수 없어	사쿠라↓
	④ 사쿠라키니(원숭이)가 잠깐	다음 LIPS로
	⑤ 신데렐라	아이리스↓
아이리스의 방에서 얘기를 해준다	⑥ 어릴 적에 나의 옛날 얘기를	아이리스↓
	⑦ 시간오버	아이리스↓
	⑧ 하지 크리, 우스다	아이리스↑
	⑨ 하지, 오니, 우스다	아이리스↑
	⑩ 우스다, 크리, 우스다	아이리스↑
사쿠라키니의 등장인물에 대해	⑪ 시간오버	아이리스↑
	⑫ 하지, 크리, 우스다	아이리스↑
	⑬ 우스다, 크리, 우스다	아이리스↑
	⑭ 시간오버	아이리스↑
	⑮ 시간오버	아이리스↑

### ▶스토리 이벤트 2

자택 앞에서 싸우고 피로 병들하는 스미레를 위탁하기	① 확실하	스미레↑
	② 직감의 레	스미레↓
	③ 아니 스미레가 잘못했어!	스미레↓
	④ 시간오버	스미레↑
자택 앞에서 싸우고 피로 병들하는 칸나를 위탁하기	① 확실하	칸나↑
	② 직감의 레	칸나↓
	③ 아니 칸나가 잘못했어!	칸나↓
	④ 시간오버	칸나↑
스미레일 경우 칸나와 함투하기 전 1층 방에서 가서	① 그렇게 할까	스미레↓, 칸나↑
	② 3층에서 함께 가지	스미레↓, 칸나↑
	③ 스미레와 간다	스미레↑, 칸나↓
	④ 시간오버	스미레↑, 칸나↓
칸나일 경우 함투하기 전 1층 침실에 가서	① 그렇게 할까	스미레↓, 칸나↓
	② 3층에서 함께 가지	스미레↓, 칸나↑
	③ 칸나와 간다	스미레↓, 칸나↑
	④ 시간오버	스미레↓, 칸나↑
특별히 나타났을 때	① 칸나를 도와준다	칸나↓
	② 스미레를 위탁한다	칸나↓
	③ 흥금치지를 한다	칸나↑(많이 오른다)
	④ 죽을 뻔한다	칸나↑(많이 오른다)
칸나와 옛날 얘기를 들고 나서	① 그렇지 않아	칸나↑
	② 지금은 내가 함께 있었어	칸나↑(많이 오른다)
	③ 약한 소리 하지마	칸나↑
	④ 알았다	칸나↓
스미레를 위탁한다는 말을 듣고	① 나는 대장이기 때문에	칸나↓
	② 남자로서 당연한 일을 했다	칸나↑
	③ 스미레를 도와준다	스미레↑
	④ 칸나를 위탁한다	스미레↓
칸나가 특별히 왔을 때	① 흥금치지를 한다	스미레↑
	② 죽을 뻔한다	스미레↑(많이 오른다)
	③ 스미레와 옛날 얘기를 들고 나서	스미레↑
	④ 지금은 내가 함께 있었어	스미레↑(많이 오른다)
칸나를 위탁한다는 말을 듣고	① 약한 소리 하지마	스미레↑
	② 알았다	스미레↓
	③ 나는 대장이기 때문에	스미레↓
	④ 남자로서 당연한 일을 했다	스미레↑
소속을 끝낸 후 고마워하는 스미레에게	① 시간을 잘만	스미레↑
	② 감동적을 한다	스미레, 칸나↓
	③ 하늘을 기도한다	스미레, 칸나↓
	④ 칸나	칸나↑, 스미레↓
전투중 칸나와 스미레를 붙여놓을 또 싸운다	① 스미레	스미레↑, 칸나↓
	② 시간오버	스미레, 칸나↓
	③ 스미레	스미레↑, 칸나↓
	④ 시간오버	스미레, 칸나↓

## 제 6화 제도대붕괴!

### ▶스토리 이벤트

공언이 끝난 후	① 츠비에게 간다	다음 LIPS
	② 방으로 돌아간다	프리 이용으로
	③ 대원들이 있는 곳으로 간다	프리 이용으로
츠비에게 가서	① 츠비에게 식사에 초대한다	사쿠라↓, 다음 LIPS로
	② 방으로 돌아간다	프리 이용으로
	③ 대원들이 있는 곳으로 간다	프리 이용으로
확을 내며 가버리는 사쿠라에게	① 초대하는 건 실례했어	사쿠라가 오해한 채로 프리 이용
	② 놀랐었어	사쿠라가 오해한 채로 프리 이용
	③ 네 얘기를 들어줘	사쿠라↑, 오해해 풀고 프리 이용

### ▶프리 이템

시당에서 분주하게 움직이는 칸나를 보고	① 뭐하고 있어?	다음 LIPS로
	② 칸나의 이야기	다음 LIPS로
	③ 그냥...	이벤트 종료

다음 LIPS에서	① 나도 도와줄까	칸나↑, 마에지로
	② 좋아, 함께 가지	프리 이용 종료
	③ 일이 있어서	프리 이용은 계속한다
	④ 초대하지 않았을 경우에만 발생	칸나, 혼자 갈래
	⑤ 의상에서는 사쿠라의 의상을 입어보려는 마리아를 볼 수 있다.	① 제 어룡어 ② 짝꿍 놀았어 ③ 초근 작은데... ④ 마리아↓ ⑤ 시간오버 ⑥ 마리아↑
이 어떤 비밀로 해지는 마리아에게...	① 어떻게 할까	마리아↑
	② 두사람간의 비밀이야	마리아↑
	③ 스폰지고 다카치	마리아↓
	④ 칸나 때문이지	마리아↑
	⑤ 무대 때문이지	다음 LIPS로
휴게실에서 불만족 가득한 얼굴을 하고 있는 스미레	① 나 때문이지	매정도가 높은 경우는 ↑, 낮을 경우는↓
	② 무대 때문이지	다음 LIPS로
	③ 나 때문이지	매정도가 높은 경우는 ↑, 낮을 경우는↓





UP(첫번째). 신인 인사가 끝나고 요네다가 오오가미를 부른다. 요네다에게 가기 전 그 시점에서 애정도가 가장 높은 캐릭터가 신사에 가자고 권유한다. LIPS 선택은 「장관이 불러서...」와 「가자! 가자!」로 전자는 말 그대로 상대의 권유를 거절하는 것이고(신뢰도는 DOWN), 후자의 경우는 요네다에게 들렀다가 함께 참배하러 가게 된다. 오늘은 말만 하게 쉬라는 요네다. 이제부터 하나구미의 명배와 참배를 갈 수 있다. 처음 권유를 거

절했다면 직접 참배를 갈 대원에게 말을 걸어야하고, 이미 약속이 되어있다면 바로 참배를 가게 된다.

▶스미레의 경우. 고구이게...



▲마리어의 경우. 느긋하게 전지를 타고...



▲Ken의 경우. 휘어진다-(그림을 잊었어)



▲Aomori의 경우. 용관이 처음 등장할 때 타고있던 버이코를 타고 참배하러 간다



▲Aierisu의 경우. 역시 들렀다

프리이동

무대입구&사위실

무대입구에 가면 연승...이라고 보다 춤을 추고 있는 사쿠라를 볼 수 있다. 오랜만에 무대에 서니 몸이 자른스레 움직인다나~.LIPS에서 「무대를 정말로 좋아하는군(첫번째)」를 선택하면 신뢰도UP. 또한 사위실에 가면 사위를 하고 있는 사쿠라를 볼 수 있다. 신뢰도는 떨어지지 않으니 안심하고(?) 보도록 하자.

독서실&테라스

독서실과 테라스 양쪽에서 마리아를 만날 수 있다. 또한 특별히 LIPS는 나오지 않지만 독서실의 경우에는 신뢰도가 상승한다.

식당&지하 훈련실

식당에서는 오오자카 식사를 하는 칸나를 볼 수 있다. 편식은 하나는 칸나의 질문에 「다 좋아해(첫번째)」라고 대답하면 신뢰도UP. 지하 훈련실에서도 칸나를 볼 수 있으며 훈련의 성과에 대해 「달겨려(첫번째)」라고 대답하면 신뢰도를 올릴 수 있다.

홍관의 방

홍관의 방으로 가서 「홍관을 만나고 싶어요(두번째)」로 신뢰도UP. 다음 LIPS에서 「홍관과 대화한다(두번째)」를 선택하면 자신은 비행기를 만드는 것이 꿈이었다고 얘기해준다. LIPS에서 「비행기 완성시켰으면 좋겠

이(첫번째)」로 신뢰도를 대폭 상승시킬 수 있다. 홍관의 신뢰도가 가장 높은 경우에는 두번째 LIPS없이 바로 비행기에 대한 얘기를 해준다(이 내용이 엔딩과 연관이 있다).

심부름

남들 혼란할 때 높고만 있던(그렇게 보이는) 스미레. LIPS 선택에서 아무거나 선택해도 신뢰도DOWN. 아무런 대답도 하지 않으면 신뢰도가 떨어지는 것은 막을 수 있다. 스미레는 자신도 자신이 할 수 있는 일을 했다고 하는데... 스미레를 만난 후 2층 로비에서 유리가 스미레는 사고 파티에 나가거나 실거에 가서 부득하는 등 신형광무(신무)의 개발에산을 만들기 위해 매일같이 돌아다녔다고 해준다(역시 스미레답다). 유리의 말을 들은 후 스미레의 방으로 찾아가 사귀를 하면 스미레 신뢰도UP.

아이리스의 방

아이리스를 만나기 위해 방으로 가면 이야기가 있다. 아이리스는 성장기이기 때문에 잠을 자는 것이 혼란이라고 해주는데... 또한 아이리스의 방에 들린 후 아이메의 방에 가면 아이메를 만날 수 있다.

미집

지금까지 한번도 빠짐없이 브로마이드를 모아온 플레이어들을 위한 시간. 만일 브로마

이드 6장을 다 가지고 있다면 매점에서 특별 브로마이드를 받을 수 있다. 특별 브로마이드는 총 7종류로 이 중 한 장만 받을 수 있다.

한번씩 돌아봤다면 비상벨이 울리고 모두 작전실로 모인다. 이번에도 적은 강마. 신형 광무인 신무(神武)를 타고 전장으로 나선다.

POINT

일찍 말했듯이 참배를 권유할 수 있는 캐릭터는 애정도가 높은 순으로 3명. 즉 이론상으로는 3명만 캐릭터가 선택되어 30배의 세이브를 확보하면 30배의 3명만 애정도를 볼 수 있고(30배의 다시 30배가 되는) 하지만 처음부터 한 가지(30배는 낮다). 두 번 플레이하면 모든 캐릭터의 애정도를 볼 수 있다는 말이 맞다. 하지만 이야기자가 이론상적으로도 두 번 플레이해도 30배는 캐릭터는 반드시 나오기 때문에, 30배의 애정도를 볼 수 있는 캐릭터도 순서는 스미레, 사쿠라, 아이리스였고, 두 번째 플레이했을 때의 순서는 사쿠라, 스미레, 마리아. 결국 요점이 있는 사람은 몇번 플레이해도 30배는 캐릭터는 언제나 애정도가 낮게 나온다. 어쩌면 필자는 공짜 캐릭터를 처음부터 다시 플레이했으니 30배는 없었던 것일지도 모르겠다. 방법은 70배에서 80배로 한 번만 캐릭터의 신뢰도를 올리고도 99. 방법은 자신의 원하는 캐릭터의 애정도를 3, 30배의 캐릭터를 함께 해내고 간 후, 신형광 무는 갑자기 이벤트로 계속해서 신뢰도를 올리고, 애정도가 높은 캐릭터들은 직접시켜 신뢰도를 올리지 못한다. 그럴 여지없는 경우가 아니라면 30배에서는 적어도 애정도 30배까지는 올라가 있을 것이다. 또한 애정도 1의 한 번 이벤트도 30배의 30배가 되는 순서로 30배가 되어 30배의 30배가 되는 것이다. 방법은 직접시켜 신뢰도를 올릴 정도로 될 것이다(하지만 정말로 사쿠라를 좋아하는 다른 100배의 사귀 건을 플레이해 보라).

## 제 9화 나타는 최종병기

후지이다 아이메의 상태가 이상하다. 그녀의 몸이 이상이 일어나려는 것일까? 다음날, 요네다에게 빌린 책을 읽고 있는 오오가미에게 아이리스가 줘스를 가지고 오다가 넘어진다. '아이리스를 잡는다'와 책을 '지킨다'의 두가지 LIPS가 등장. 전자라면 마리아에게 후자라면 오오가미에게 줘스를 쓴다. 전자를 선택한 경우 다음 LIPS선택은

'아이리스 조심해이지!', '아이리스 편잡아!', '마리아 편잡아!'의 3개이고, 첫번째는 아이리스의 신뢰도가, 두번째는 마리아의 신뢰도가 떨어진다. '마리아 편잡아!'를 선택하면 마리아의 신뢰도UP, 후자를 선택한 경우에는 줘스를 뒤집어쓴 오오가미에게 사쿠라와 스미레의 손수건중 어느 것을 사용할 것인지 LIPS선택이 나온다. 한쪽은 선택하

면 신뢰도는 오르지만 반대로 상대의 신뢰도는 떨어지기 때문에 이 경우 가장 좋은 선택은 '자신의 손수건을 사용한다(세번째)'이다. 이 경우는 아무런 신뢰도에도 영향을 미치지 않는다. 만일 아무런 선택도 하지 않았다면 스미레, 사쿠라 양쪽의 신뢰도가 떨어진다. 그 후 요네다가 지하창고로 오오가미를 호출하고 프리 이동이 시작된다.

### 프리 이동

#### 아이메의 망

아이메의 방으로 가면 이야기를 나온 후 함께 지하창고로 가게된다.

#### 무대입구

무대입구에서는 스미레와 칸나가 무대준비를 하고 있다. LIPS는 있지만 신뢰도에는 영향 없음.

#### 휴게실

휴게실에는 대원을 외우고 있는 홍란이 있다. LIPS에서 '벌써 끝났겨야(세번째)'로 신뢰도UP. 단 휴게실에 들어갔을 때 요네다를 만났다면 이벤트는 발생하지 않는다.

#### 의장실

사쿠라와 아이리스는 의장실에 있다. 아

이리스가 자신의 무대복장이 어울리냐는 질문에 '잘 어울려(첫번째)'라고 대답하면 아이리스의 신뢰도UP.

#### 사취실

마리아는 사취실에 있다. 단 살롱에서 마리아에게 줘스를 덮었을 때에만 볼 수 있는 이벤트로 요네다와 함께 엿보게 된다.

### 프리 이동 2

배웠던 마신기와 변해버린 아이메. 요네다는 각 대원들을 한번호 만나보고 오라고 한다.

#### 살롱

스미레는 여느때와 같이 살롱에 있다. 아무렇지도 않게 행동하는 스미레. 만일 스미레의 애정도가 1위일 경우라면 LIPS



에서 신뢰도UP(어느 것을 선택해도 올라간다).  
다음...

#### 식당

칸나는 식당에서 밥을 먹고 있다.



▶영양제!

#### 독서실

독서실에 가면 혼자서 읽고 있는 칸나를 볼 수 있다.



▲정말 눈뜨고 웃봐주겠다

아이리스의 애정도가 1위라면 복도, 평상시에는 자신의 방에 있다.



◀그나마 가장 정상적인 이벤트라고 할 수 있다

#### 지배인실

모든 대원을 만나보았다면 지배인실로 가서 요네다를 만나보자. 프리 이동 종료

#### 테라스

2층 테라스에는 사쿠라가 있다. 사쿠라는 아이메같은 여자가 되고 싶었다고 한다.

#### 마리아의 방

마리아는 방에서 쉬고 있다.

#### 아이리스의 방&2층 복도

### POINT

모든 대원들을 한번씩 돌리보는 프리 이동. 신뢰도에 영향을 미치는 LIPS나 이벤트는 없지만 스미레, 칸나, 아이리스, 율민은 신뢰도가 1위일 경우에만 특별한 이벤트가 준비되어 있으며 사쿠라와 마리아의 이벤트는 후에 등장한다.

## 제 10화 최후의 심판

10화에서는 LIPS 없이 스토리와 전투만으로 진행된다.

그리고 사람을 쓰러뜨리면 대망의 엔딩

성공적으로 원하는 승, 심판관의 표정지에서는 신뢰도가 가장 높을 경우 사쿠라의 마리아의 이벤트가 준비되어 있다(사쿠라 대원은 9화에 준비되어 있었다). 혼란이 끝날을 휘감는 오오가미의 필살기를 감상할 수 있는 좋은 기회(현실에서는 어떤 말 쓰면 되지 않나).

▶이것도 그나마 정상적...?



▶대사가 없 권이다(그래도 용만보다는 낫지만)

만약 펌프때문에

'족' 팔린다면.....

초판매진!



완벽 가이드북

[A-TEAM]과 함께 하는

# 펌프 마스터

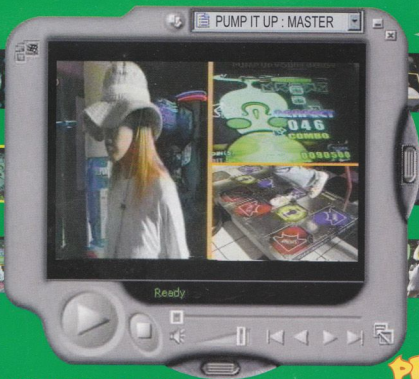
펌프의 변방에서 중심으로!!!

단 한 권의 책으로 해결됩니다

뉴스 게임 컴피언 [A-TEAM] 과 독보제작자가 직접 출연한 펌프 마스터 퍼포먼스 가이드 VIDEO CD 동영

- 업소용 퍼스트에서 PC용 퓨전까지 완벽 분석
- 전국 확보와 함께 자세한 퍼포먼스 해설
- 자신만의 개성을 위한 스킬 상세 설명
- 시진과 함께 하는 실전 비기!
- PC용은 설치 방법부터 상세히 서명
- 가나디슨으로 정리된 펌프의 백과 사전
- 지트코트 완전 공개

CD수 푸  
동영상 내  
←



발매일: 절찬리 발매중 (특별부록 CD포함)

가격: 10,000원 문의: 02-3142-6848

**PUMP IT UP**  
PUMP  
MASTER



GAME  
POWER 2000년 8월호 10월호