

# SUPER EROBOTWARS LL





パイロットの女神 II

2002年6月に出した同人ソフト「スーパーエロロボット大戦A(あしゅら)」でラミアを描きましたが、この時からこの本の構想はありました。その後も何回かサークルカットラミアで申し込んで、落ちたり落としたりで少なく見積もっても構想4年の負債(笑)  
まあ、あしゅらの後の2002年9月に『ラミア本が間に合わなかったので出したプレシア本』として「スーパーエロロボット大戦P」を出してて、その中でプレシアネタが構想4年と、似たような事を言ってますが…

準備期間が長かったので計画的にゲストをお願い出来ました(笑)  
内々樗さん、赤王さんありがとうございました。

目次	
片翼の天使	
優希輝	……05～25
イラスト	
内々樗	……26～27
赤王	……28～29
その他	
優希輝	

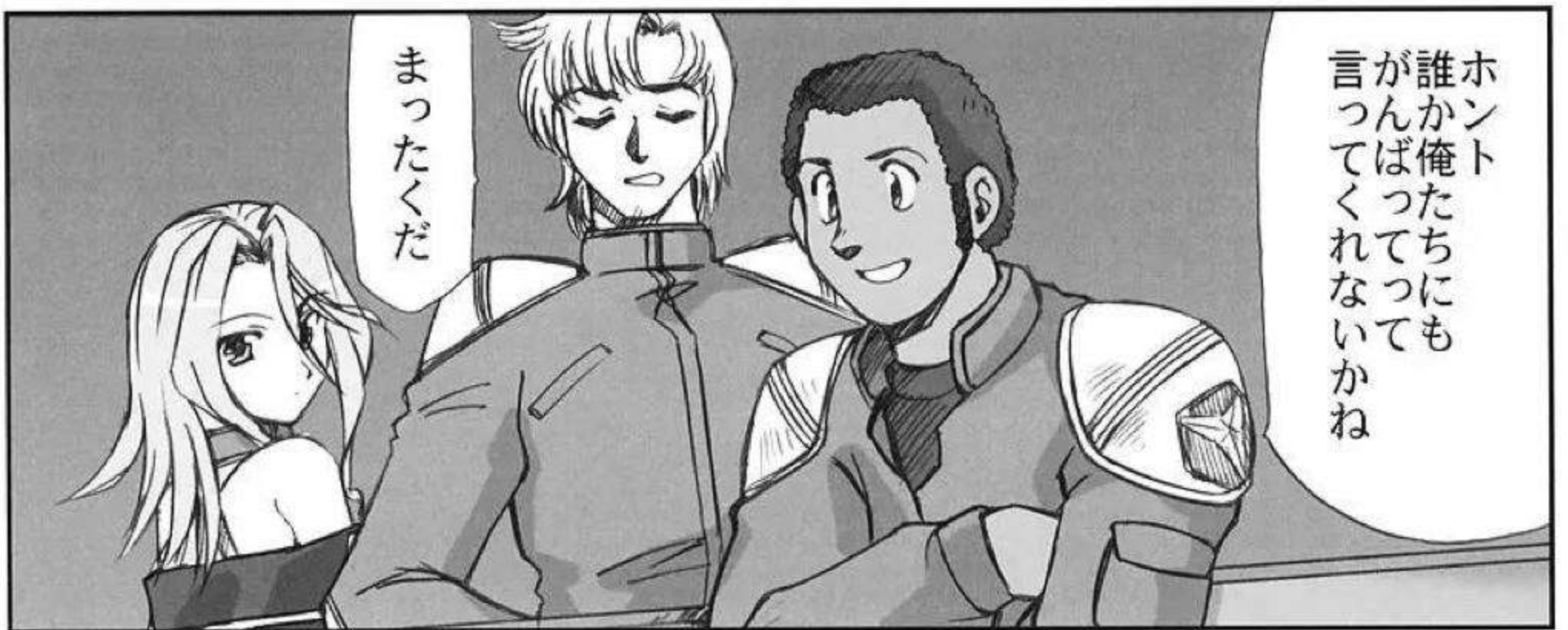
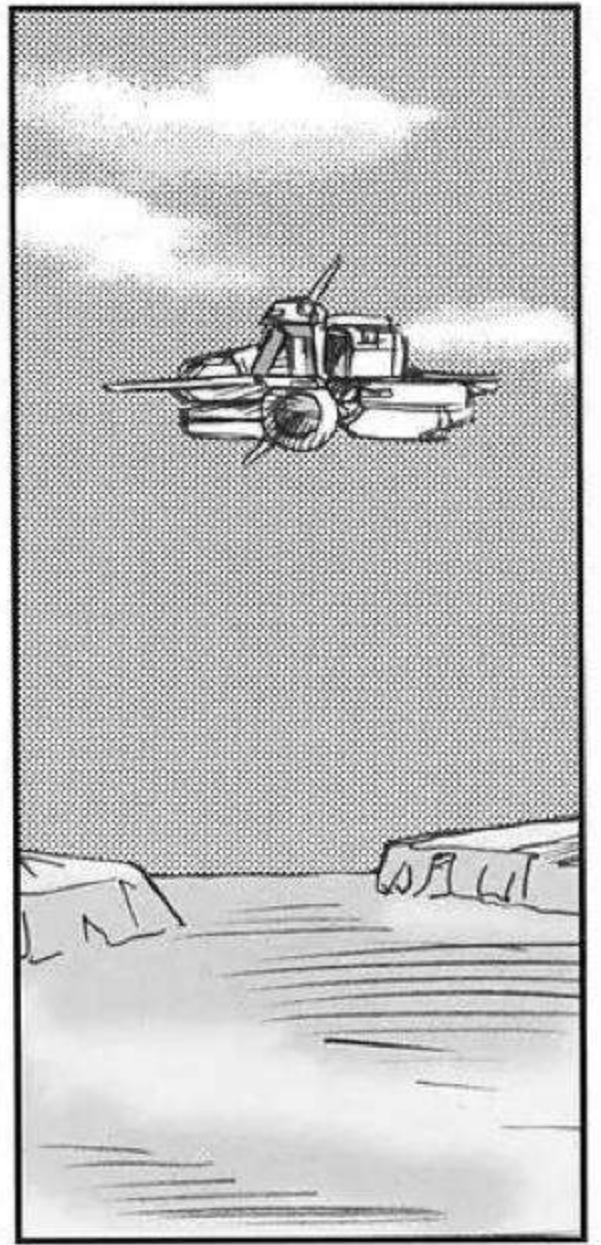




いいよな  
ケーンはな  
声をかけてくれる  
女の子がいて



ケーン  
がんばって



まったくだ

ホントは俺たちにも  
誰か俺たちにも  
がつかってついても  
言ってくれないかね



# 片翼の天使

優希輝

タツプ  
ライト

がんばって









ライトは私が  
嫌いなのか？



こういう事は  
その：好きな人  
じゃないと：



い、いや  
そうじゃ  
ねえけど

それなら  
問題ないな

う…



くちゅ

くちゅ



くちゅ…







早めに行つて  
おかないと  
ノイン教官に  
おこられるぞ



わかつた  
すぐ行くよ

あ、ああ



やれやれ

ふー



胸を使わせて  
もらおう

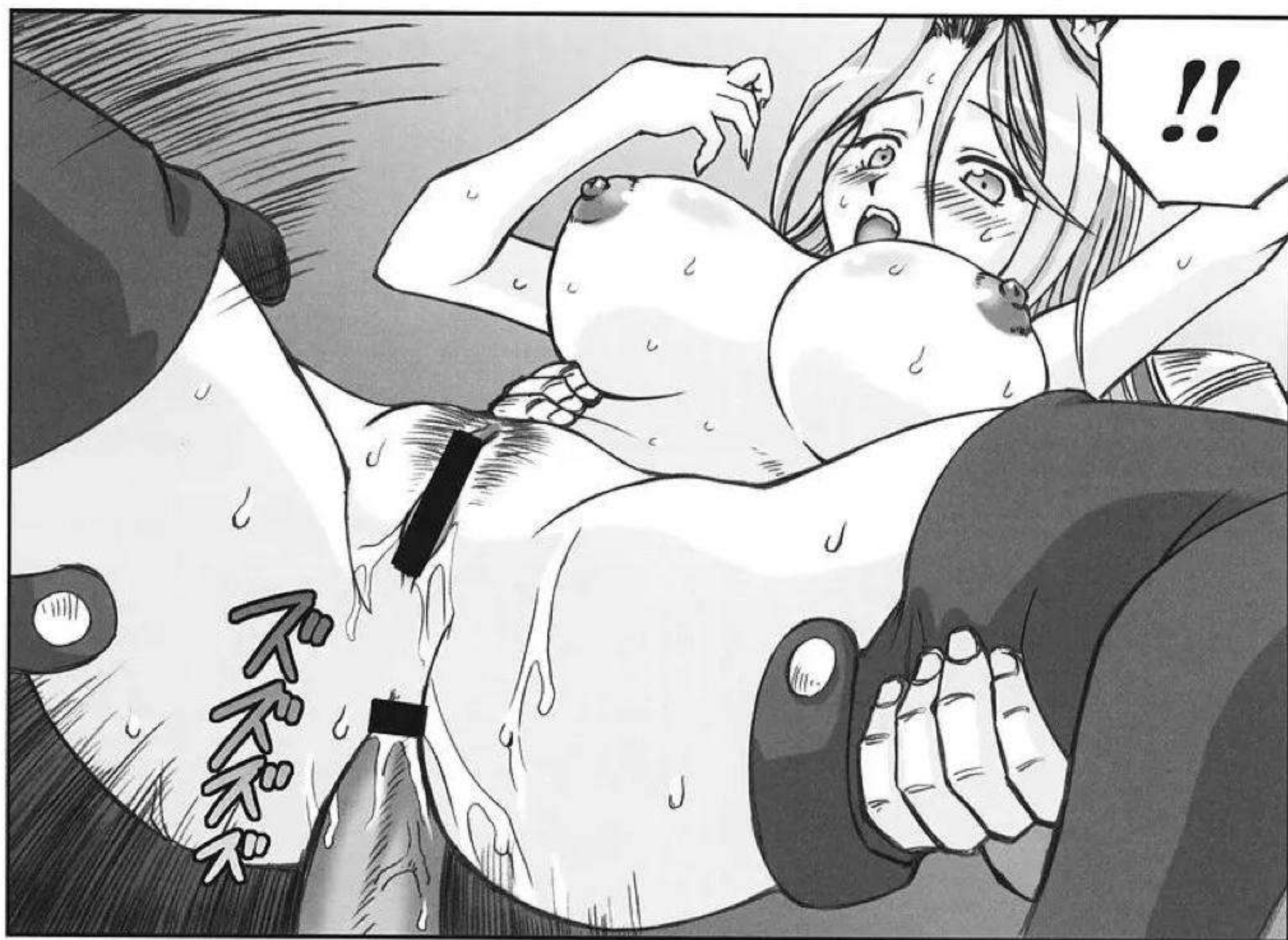


フッフッ  
タッフッ  
縮んで  
しまったな



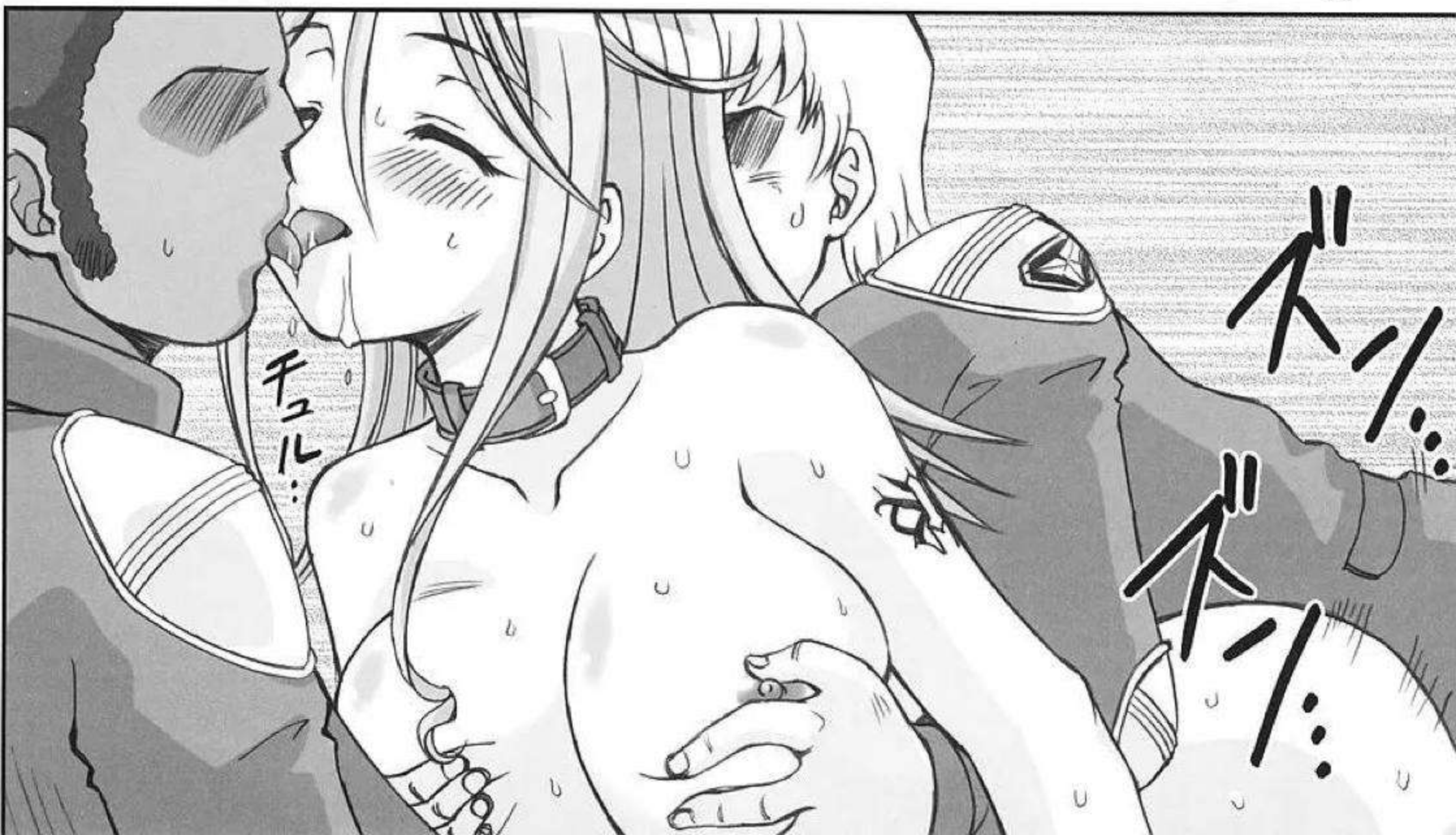






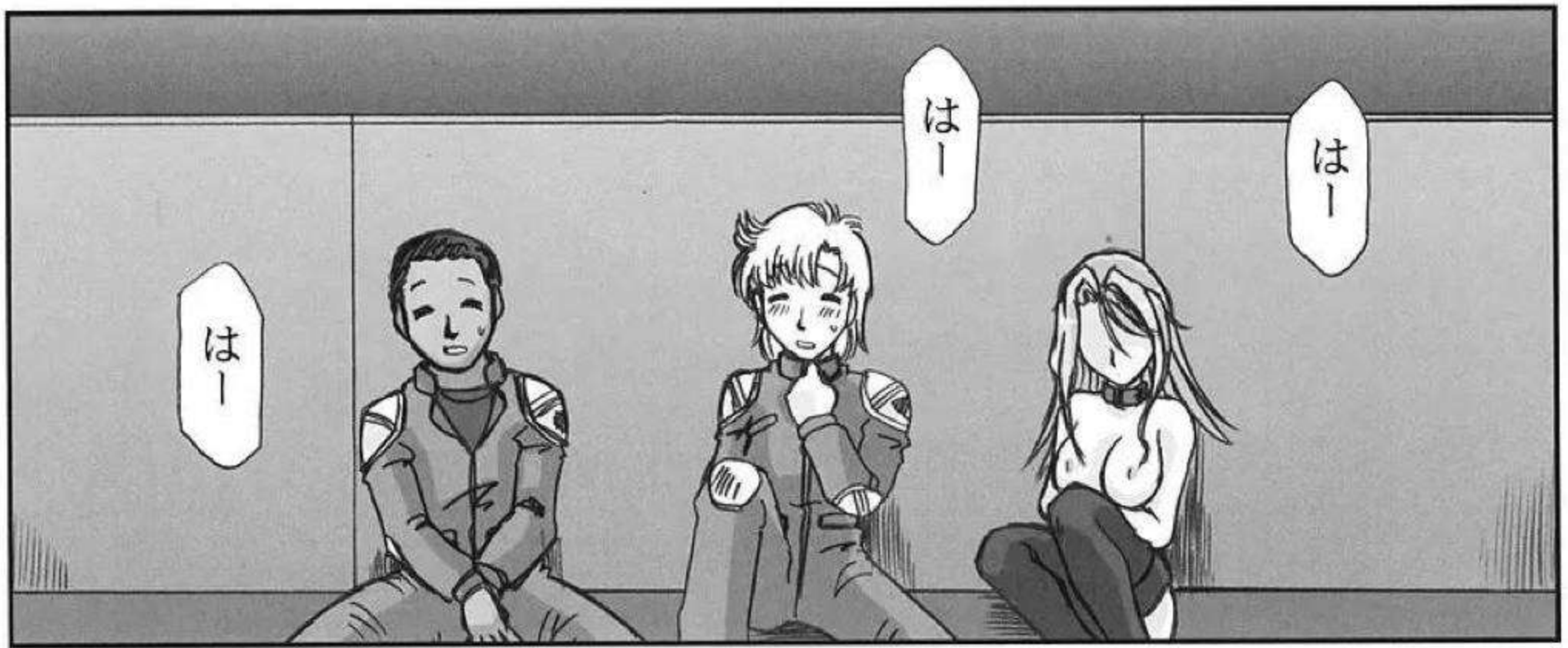


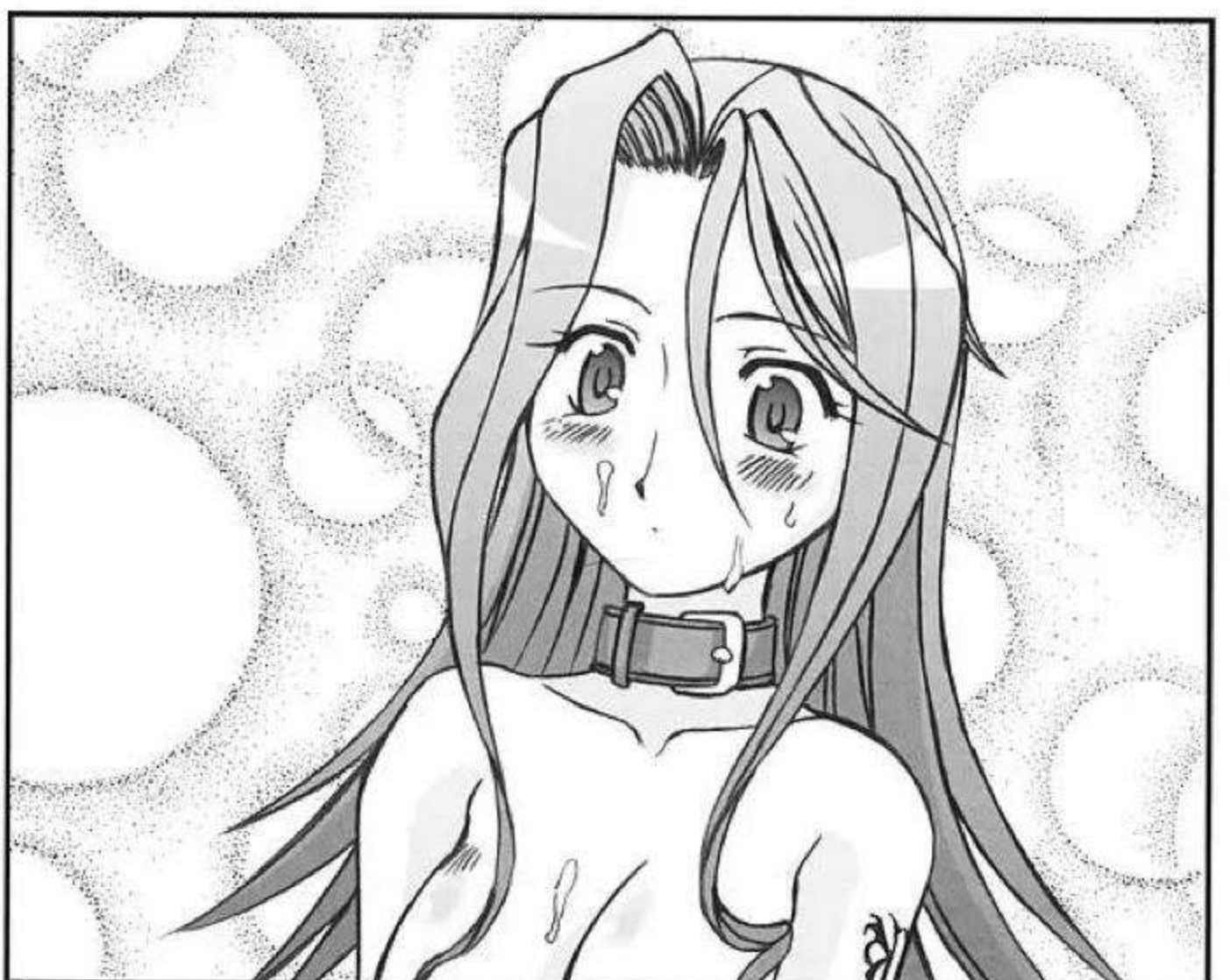
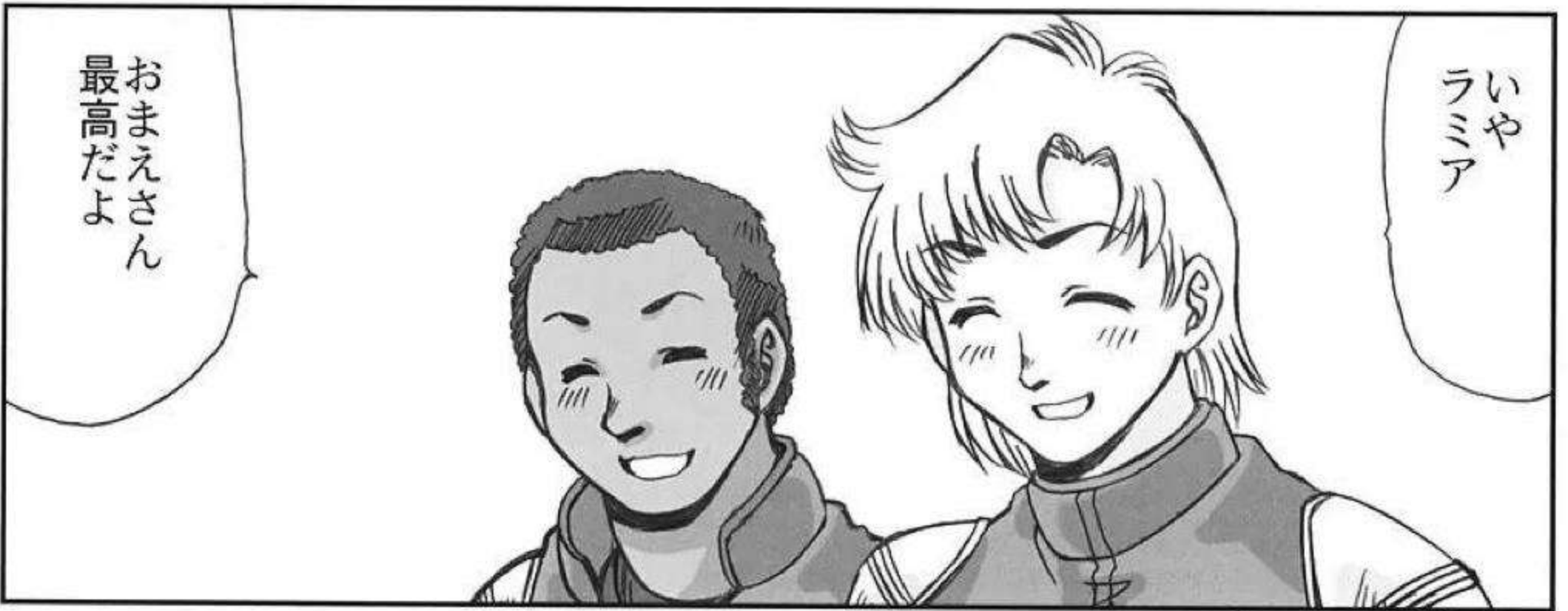


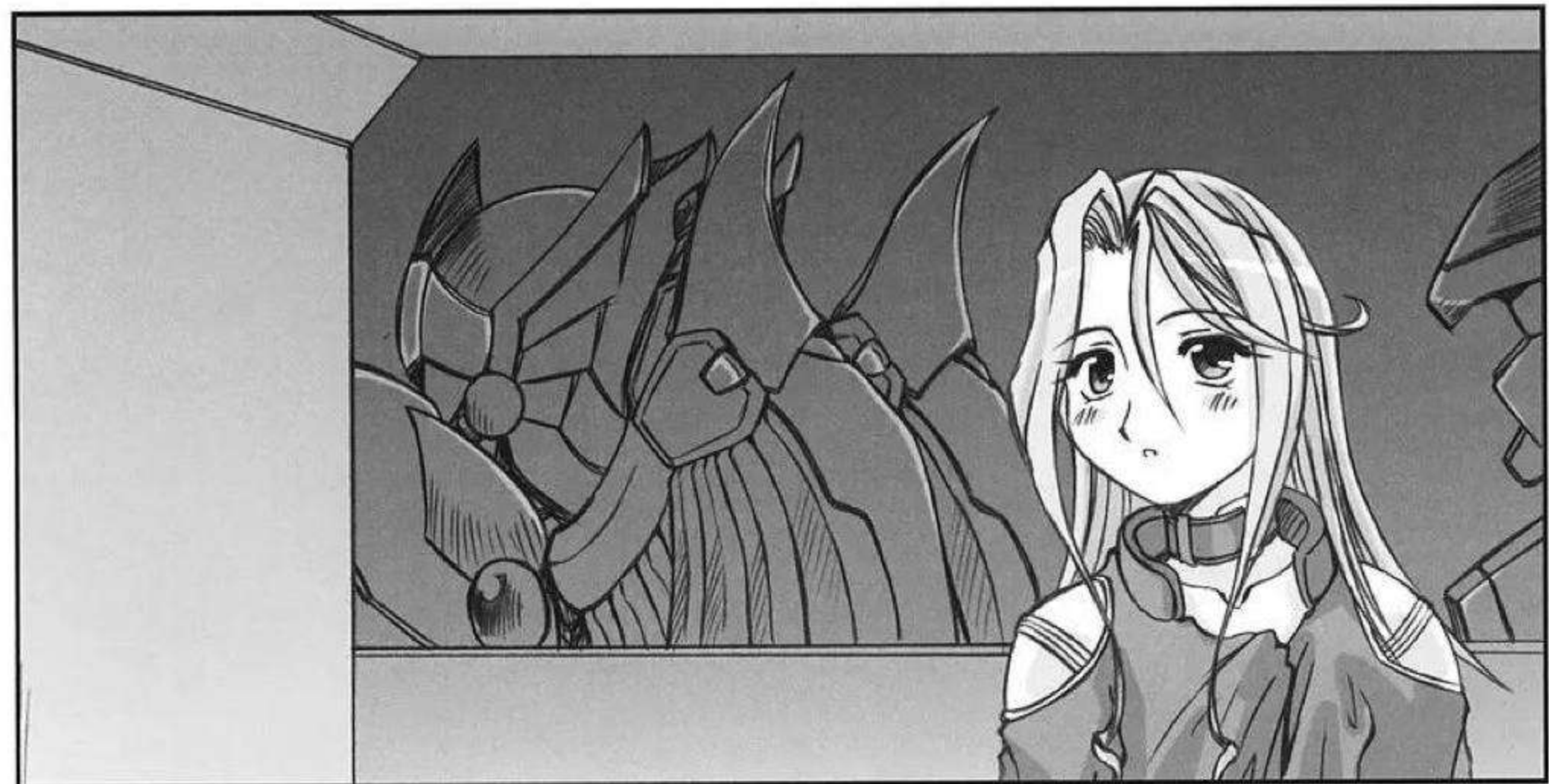








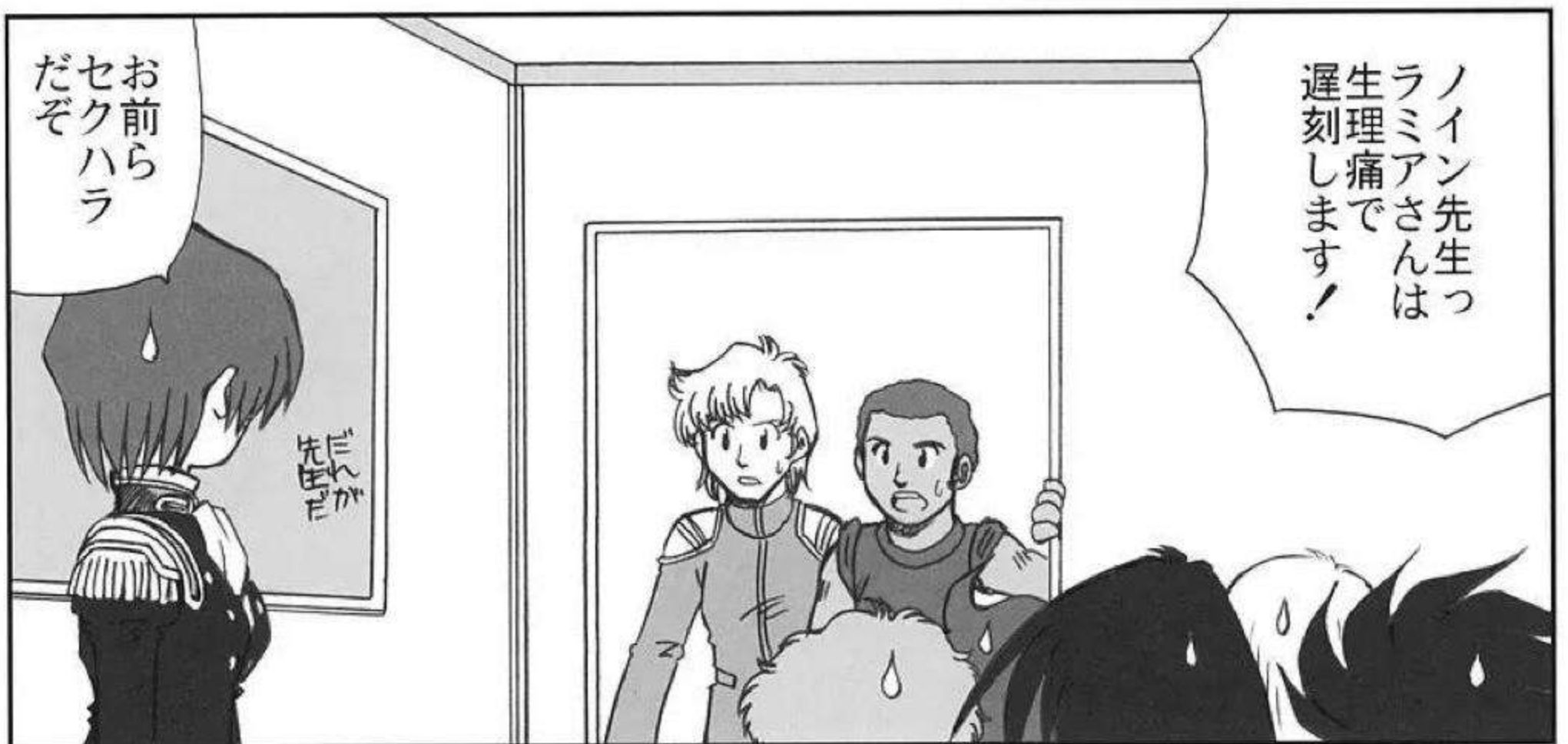
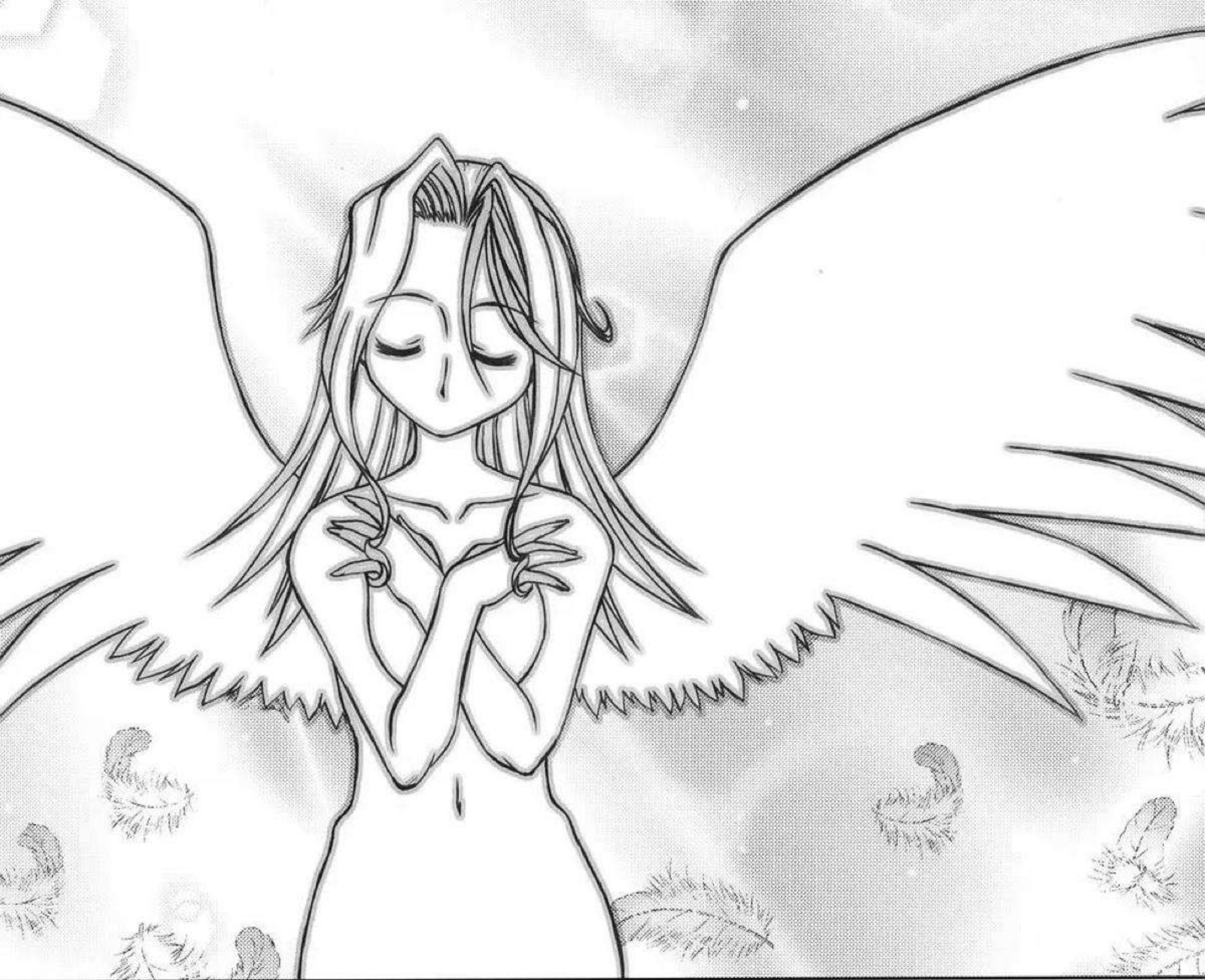




こんな時……

どんな顔を  
していいの  
かわかん





おわり



イスルギ社の  
新サービスは  
コスプレ社長喫茶

社長が恥ずかしい  
コスプレで  
お出迎えを  
してくれますふんどし

# コスプレ社長喫茶 大好評につき増店



ただ社長は一人しか  
居ないので大変ですね



べし しごと ほりよ じんもん  
● 兵士の仕事 捕虜の尋問  
きたえた カラダ  
鍛えた肉体はどんなヒミツも吐かせるぞ！

べり しごと ほりよ きょうせい  
● 兵士の仕事 捕虜の矯正  
はんこうてき やから すなお  
反抗的な輩もこんなに素直に!

## スーパーロボット大戦Aのすすめ

スーパーロボット大戦Aはゲームボーイアドバンスでは初のスパロボで、非常によく出来ていますし、話もシステムも面白いのですが、今風のスパロボほど親切設計ではなかったりします。

まだやってなくて、OG2やPS版の影響でこれからやってみてもいいかなーと思っている方に、5周やりこんだ自分からちょっとアドバイス&攻略メモを。

本当はイラスト入りでみっちり8ページくらいやりたかったんだけど、エロシーンが延びてダメだった…是非2周やって、本物のアクセルとラミアを堪能してください。

### 1. システム

#### 1.1 周回ボーナス

比較的古いAですが、周回ボーナスはあります。通常の1周目は得られる資金が設定値通りで、改造できる段階と機体に付けられるパーツ数が機体の固有値（強いユニットは5~10段階でパーツ1~2個、弱い機体は15段階でパーツ4つ）となっています。しかし2周目以降から得られる資金が1.5倍、3周目は2倍…と最大3倍になり、改造できる段階とパーツ数は全機体が最大の15段階&4つとなります。R、D、J等と違って改造した機体やパイロットの成長などの情報は引き継がれないため、周回プレイは単純に得られるものが多いだけのニューゲームになっています。

ソフト入手から考えるなら、中古でクリア済みデータが残っている物とかがお奨めです。新規でやるなら後述しますが、援護の多いパイロット、玉数が多い武器のある機体が強いので、主役、戦艦、複座の脇役機体を使いやすいでしょう。

#### 1.2 アニメーション・クイックセーブ

戦闘アニメーションのカットはありません。クイックセーブは自分のターンのみ。やり直しが面倒くさいので、やや慎重目の戦術がお奨めです。まあ、密集陣形組んでいけば、一部の例外（後半のバンドックやギガノスのMAP兵器）を除いて大抵大丈夫ですが。

また資金稼ぎのための全滅プレイはクイックセーブをしていると無効化されます。

#### 1.3 全滅プレイ

クイックセーブしていると、マップを始めた時点のセーブファイルに戻るため、やる場合はクイックセーブをしてはいけません。引き継がれるのは経験値と資金のみで、そのマップで仲間になった仲間の経験値は無効です。Jと同じで、敵レベルは自分たちのLVに合わせてくるのですが、全滅プレイ中は敵レベルが上がらないため、1つのマップで上げすぎると、次以降のマップで敵が強すぎてハマルことがあります。

#### 1.4 改造・強化パーツ

機体はHP、EN、運動性、装甲、武装は個々の武器をそれぞれ別々に改造しないといけません。

このゲーム、援護が非常に強力なため、援護回数の多いキャラが乗る機体の、弾数が多く（消費ENが安く）、射程の長く、切り払いされない武器を優先するのが効率的です。

またシールドが武器扱いで改造できるのですが、改造すると耐久度が増えます。シールドは技能とは関係なく、機体のHPより先に敵の攻撃を受けてくれる予備のHPで、修理では直せず補給で全快します。あまり実践の機会はないと思いますが、シールド持ちユニットで攻撃を食らった後補給で盾を修理したり、ダイターン3、Zガンダムなど変形するとシールドの無くなる機体で、シールドのない状態で攻撃を食らって底力を発動した後、シールドのある安全な状態で底力の恩恵を受けつつ戦ったりなども出来ます。また精神コマンドの自爆はHP分ダメージですが、シールドは無視するため、HPを調節したボスロボットやデンドロやスーパーガンダムを自爆させて、底力を発動させて気力も稼ぐと言う事も可能です。しかしむしろシールドは後半の敵MSについていて鬱陶しいという方が多いでしょう。

強化パーツは変形合体時を含めて付けているモノすべてが有効になります。ゲッターは装備出来るパーツは1個ですが、3形態各々別々に装備出来るので実質3個装備と同じです。Gアーマーやスペイザー等も本体、合体ユニットのパーツが両方有効です。後半余ってきた弱いアーマーパーツを集めるだけでも凄いな事になります。特に2周目以降は全部スロットが4つになっているので、合体ユニットは8個、ゲッターは12個アイテムを装備できます。

#### 1.5 援護

このゲーム最大の特徴ですが、援護が非常に強いです。援護攻撃は隠しパラメータの信頼度が影響するのですが、信頼度が高まると攻撃力が上がり、援護する側が単体で撃った時より攻撃力が高くなります。また、援護防御時も通常より装甲が硬くなるため、無改造の戦闘機で援護防御しても大してダメージを食らわなかったりします。また、味方キャラと隣接しているだけで信頼度に伴って命中回避が上がるので、常時複数キャラ隣接は基本となります。

援護の発生条件は以後のスパロボとは若干異なっており、隣接して同じ地形であることです。地上マップの場合、空・陸・水にわかれていると援護不能なので、陸上キャラが海辺に居る場合は特に注意が必要です。地形補正より援護の方がありがたいので、そのうち全員飛行ユニットになります。

援護するキャラ、援護する武器は選べません。援護できる範囲で一番信頼度の高いものが、とどめが刺せる範囲で一番攻撃力の高い武器を選択します。序盤のグレートは注意しないとボスキャラ用に温存したかったグレートブースターを勝手にぶっばなしします。また敵のジャマーや切り払いを考慮してくれないので、ちくはぐな援護をする事もあります。これは敵も同じで、自軍のキャラのHPが低いからと、当たればとどめのさせる一番弱い武器と言う事でわざわざ弱いミサイルで攻撃してくる事があるので、強化パーツのジャマーは案外有効だったりします。自分のターンで、援護可能キャラが複数居て、援護して欲しいキャラが援護してくれない場合は、援護してくるキャラが陸空なら、敢えて着地させて援護不能状態にして調節するのも手です。

この頁は援護攻撃と援護防御が分化してないため、援護3のキャラは3回援護攻撃と援護防御が出来ます。援護回数は信頼度で変動しますが、序盤のナデシコが2回で少ない、くらいしか不自由を感じることはないでしょう。

#### 1.6 信頼度

隠しパラメータで、各キャラが、各作品に対しての値として存在します。援護攻撃の攻撃力、援護防御の防護力、隣接時の命中防御補正、援護の最大回数に影響します。キャラごとの性格があって、例えばカミーユはガンダム系以外には信頼度が低い（信

頼っていない)が、カトルは全作品に対して信頼度が高い、という具合です。

増減は、出撃する、隣接状態で、攻撃する・攻撃を食らう・援護する・合体攻撃する等で増加します。とりあえず出して隣接させておけば OK という事です。作品に対して上がるため、ブライトと序盤から援護しあっていたら、終盤仲間になるジュードとも信頼関係が成立していたりします。序盤は別作品を並べると上がりやすいですが気にするほどではありません。なお、UC ガンダム系、ウイング G 系、G ガン系はそれぞれ別系列、ゲッター&マジンガー、コン V&ボルテス&ダイモス、ダイターン&ザンボットは同系列扱いになります。

## 1.7 敵レベル

敵レベルはJ等と同じく、自軍のキャラの上位数名の平均+αですが、サブパイロットも数に入っています。そのため各面で、コン V、ボルテス、ゲッター、ザンボットあたりに努力かけてボスを倒しておけば特に修理補給稼ぎをしなくてもほどよい LV で楽しめます。また、この4機は精神コマンドでの補助もそれなりに優秀なので、前の面でボスを倒して上がってしまったユニットは、画面の隅っこで補給ユニットの餌になりつつ、応援や祝福をとばすという使い方も出来ます。

## 1.8 合体技

OG などと違うのは、援護には使えないし、援護も付けられない、威力は使用者の合体攻撃の元武器に比例という事です。合算では無いので、D チームでライトは修理に専念してケーンとタップだけが合体攻撃を使う場合は、ライトの攻撃力はあげなくてもいいのです。

援護防御は無効なのですが、バリアは有効のため、ビーム属性の合体技が非ビーム属性となって、ディストーションフィールドで威力半減されてしまうことがあります。また、殆どの場合、合体攻撃1発より、通常攻撃+援護攻撃の方が強いので、敵に援護防御をさせたくない時や、周囲が援護を使い切った後に使うのが主になります。

実用レベルはドラグナーチーム3人ぐらいでしょうか。

マジンガー、ゲッター系にも潤沢にあるのですが、パイロットの組み合わせに制限がある上に、ゲッターは後から出来る1人乗りゲッター同士だったり、グレンダイザーはスペイザーと合体しているとかえなかつたり、と微妙に使い勝手が悪く、攻略本必須です。掛け合いは面白いので、周回プレイをするなら、1度は永井豪キャラしぼりをお奨めです。

## 2. キャラクター・ユニット

### 2.1 オリジナル

アクセルとラミアです。能力はほぼコンパチで、アクセルがニュータイプ、ラミアが強化人間、後数値が微妙に違うだけです。片方を選ぶともう片方は性格が豹変して敵に居ます。

面白みが無いくらい隙の無い精神コマンドと全キャラ中最高の技能数、能力値は各作品の主役級に比べて若干低だけという高性能で、最初から信頼度も高めで援護も多く、殆どの面で参加可能~強制参加なのでメインに使っていくといいでしょう。

スーパー系は序盤、射程3の無限武器をメインに、長射程武器を強化、後半趣味で最強武器を強化。リアル系は必殺武器2つを強化で。実は攻撃力自体は中堅の準主役級 MS・スーパーロボット並とそんなに強くないのですが、機体の豊富な特殊能力とパイロット性能であまりそれを感じさせません

### 2.2 UC ガンダム系

ニュータイプ主人公達はアムロが奇跡持ち、後は横並びで援護は1なもの高性能です。普通人主人公のコウヤシローは能力が高く援護3で魂持ちなのでユニットさえあれば強力です。補助系はファヤアイナが専属として優秀、説得キャラですがプルやララも精神コマンド無しで戦闘が出来て補助も出来ると悪くない性能です。UC ガンダム系だけでクリアも十分可能です。

強い飛行ユニットが少ないので参戦人数が限られるのが難ですが、終盤は宇宙が多いので何とか出来ます。隠しユニットのGアーマーは合体ユニットで補助専用キャラの LV 上げに便利で、ビーム武器が強く、パーツが6つ付けられるお奨めユニットです。

### 2.3 G ガンダム系

J と違って飛ばません。修理ユニットも居ません。ゴットガンダムとマスターガンダムはものすごく強いですが、他は出てきた時は使えるものの、そのうち息切れするといった感じ。それでも分身加速のドラゴン、重装甲低燃費高火力のボルトはまだ使えないこともないですが、ローズの扱いが悪く、地上ユニットで足が遅くて、機体はスーパー系なのに、P では無い長射程武器がメインという、前線に行く頃には戦闘が終っている、という悲惨なキャラになっています。ただしあるルートで2体の敵の片方を倒せばもう片方が撤退するが、ローズしかマップ兵器持ちが居ない、という状況があつて、そこで脚光を浴びる可能性があります。両方倒せなくても全然問題はないのですが。

### 2.4 ウイングガンダム系

乗り換え出来ません。ノイン機は修理補給ユニットではありませんが、最初から居て、飛んでいて主武器が改造費が安くて弾数のあるビームなので、資金をつぎ込めば強い補助キャラになります。他は参戦が遅く、援護も少なく、単独行動向けユニットで、ゲームシステム的にいまいち感があります。その中ではカトル機は援護3で射程5の無限武器を持っているのが強く、他も使い何処を間違わなければ決して悪くは無いユニットです。

### 2.5 ドラグナー系

スパロボ初参戦で、それゆえか優遇されています。何回か換装され、飛行機能や追加武装が入ります。1号機は普通の遠近両用の切り込み隊長、2号機は砲撃に特化、3号機は情報戦の得意という設定で周囲8マスのユニットの命中率回避率に30%の補正を与える事が出来ます。いわゆる指揮と同じで、戦艦や一部の戦闘機にも同様の機能はあるのですが、そちらは15%でD-3の優遇っぷりが伺えます。また、ルートの関係で戦艦不在になるため、2号機は一時期補給ユニットになり、3号機はそもそも修理ユニットなので、その方向でも経験値稼ぎが可能です。ライバルキャラが後半仲間になりますが、正直3機ほどの使い勝手の良さは無いので微妙。とりあえず楽に進むなら1~3号機はお奨めでしょう。

### 2.6 ナデシコ系

これもスパロボ初参戦で、ディストーションフィールドやナデシコは優遇されていますが、何故かエステバリスは悲惨な感じですよ。まあ、エステバリスがしょぼいのはいつもと言う気もしますが…。フィールドは一定値以下のビームは無効、通常攻撃半減です。

一定値を越えるビームは貫通して通常ダメージなので、敵にフィールド持ちが居ると序盤のガンダム系とスーパー系にはうっとうしい敵になります。ナデシコはごく一部のステージ以外強制出撃です。武装が強力で装甲も厚く、援護も多いので中盤以降の要になります。EN 消費は激しいのでそこだけは難点。艦長はユリカで一人乗りですが、カットインにルリが居ます。エステバリスは形態ごとの地形適応が極端、思いのほか避けられない、食らったらバリアが在っても無くても関係なく落ちる、武器の威力もしょぼめ、とあまりいいところはありません。

## 2.7 ゲッター&マジンガー系

ゲッターロボ、ゲッターG、真ゲッターに乗り換えますが、真ゲッターへと改造は引き継ぎません。その代わり一人乗りゲッター1、一人乗りゲッタードラゴンが手に入り、そちらへ改造は引き継がれます。ゲッター2,3 やライガー、ポセイドンの分は完全に無駄になるので注意。3 人乗りゲッターには気力 120 で発動する分身オープンゲッターがあり、ゲッター2 の分身とも重複するため、非常に優秀な回避キャラになります。

他にはテキサスマックとゲッターQ、隠しユニットでメカ百鬼が 2 体仲間になります。合体攻撃は一人乗りゲッターメインであるのですが、余剰パイロットのムサシの空中適正が悪かったり、ゲッターQ が地上ユニットだったりするので使い勝手はよくありません。メカ百鬼は特に何もいいところはありません。ただ、パイロットは優秀なので、洒落でゲッタードラゴン、ゲッター1などに乗せると微妙に強いです。まあ、真ゲッター以外は趣味向き。

マジンガーはいつもの Z、グレート、グレンダイザーと女メカ、スペイザーに加えて、隠しユニットで量産型グレートとミネルバX があります。合体攻撃はマジンガー3 体と量グレとミネルバX の中で成立するので、マジンガーメインなら隠しユニットは回収しておいた方がいいでしょう。合体攻撃できる人員が一番ややこしいのがマジンガーで、主人公 3 人同士は OK ですが、3 作品の間でのリンクは少なめです。その中でボスとマリアの存在は貴重で、ボスはデューク以外、マリアは鉄也以外と合体攻撃できます。またダイザー系の宇宙人以外のマジンガー系は宇宙B なので、機体が A でも総合が B になってしまうのですが、ボスは陸以外 C でも機体が A なため、総合 B となり相対的に遜色がありません。射程 3 のロケットパンチ系、射程 1 の高威力のプレスファイヤー系に加えて、長射程の大車輪ロケットパンチやサンダーブレイク、スペースサンダーがあるので総じて使いやすいですが、燃費には注意。グレンダイザーの最強技がダブルハーケンなのもちょっと新鮮です。

## 2.8 超電磁系

コン・バトラーV、ボルテス V、ダイモス、ガルバーFX-2、隠しでケロットです。合体技は超電磁スピン V の字切りのみですが、元の武器は普通にやっても改造して使う武器なので、さらに単発で大きい火力が欲しい時は狙えます。1 周目は改造上限が低いので、燃費などに問題がありますが…。敵レベル計算のときに 5 人分計上するので、ボスキラーに使っておくと次の面でそこそこ強い敵に会えます。精神タンクとしても優秀なので、LV が上がりきってもとりあえず出しておくだけで十分使えます。ダイモスは合体攻撃こそ無いものの、シナリオ面での優遇(笑)、カウンター持ちなので魂のカウンターでダメージ 3 倍の浪漫が味わえます。ガルバーFX-2 は射程がそこそこ、改造費が安く弾数の多いミサイル、援護 3 回、補助パイロットは優秀な精神タンク、と非常に優秀な援護攻撃要員です。補給ユニットなので LV 上げも簡単と、申し分ない隠れた MVP です。天敵はジャマー。ケロットはルート分岐で手に入るユニットで飛べないものの、修理補給ユニットで 2 人乗り、両方補助精神コマンド持ちキャラという、絞りつくせるキャラです。

## 2.9 無敵系

ザンボット 3 とダイターン 3 です。剣と必殺技で 2 つ合体攻撃があります。ザンボットはパイロット性能こそ今ひとつですが、3 人乗りの精神コマンド込みで優秀。特に恵子は単体で補助キャラとして十分使えます。ダイターンは性能こそ優秀なものの、一人で精神コマンドの切れ目が命の切れ目目的なところがあります。いずれも超電磁系よりは使いにくい感じですが、十分一線級です。

## 3. バグ技

### 3.1 固定戦艦移動

戦艦が固定されて動けないマップがありますが、その戦艦を動かせます。

3 人乗りのゲッターを出しておき、変形させた後、戦艦を選択。すると移動以外の選択肢が出ますが、選択しているところをしめすバーが出ません。実は移動が選択されている事になっており、そのまま A を押すと移動できるようになります。

### 3.2 マジンガーキャラ増殖

ルート分岐した時にはそのパイロットのデフォルトの機体に乗せかえられてしまい、デフォルトの機体を持たないパイロットは何も乗ってない状態に、デフォルトパイロットの居ない機体は空席になります。しかし量産型グレートはバグで空席ならぬため、自分の機体を持つパイロットを 31 話で量産型グレートに乗せて小バームルートを選ぶと、そのキャラが 2 人になります。キャラの能力表示では 1 人しか出ませんが、機体には乗っています。この時別キャラで分身したキャラの乗っているユニットに乗って追い出すと、分身は消えてしまうので注意。

便利なようですがこれの使いどころはあまりありません。なぜかと言うと、キャラの状態が常にリンクしているので、本体が精神コマンドを使うと分身の SP も減ってしまい、本体の精神コマンドの効果が切れると分身も切れるのです。だから、補助精神コマンドを使うと 2 人分の SP が減ってかかるのは 1 人、熱血とかも片方がかけたら両方 SP が減って、片方が攻撃し終わったらもう片方の効果も切れているので丸損なのです。

しかし全く使えない訳ではなく、ここでスペイザーシステムが役に立ちます。合体ユニットでかけた精神コマンドは両方のキャラに有効なのです。使い方としては

グレンダイザー (デューク+甲児) とマジンガーZ (甲児) で、グレンで魂、幸運をかけます。するとマジンガーの甲児にも魂幸運がかかり、ここでマジンガーが先に攻撃します。するとスペイザーに乗っている甲児の魂幸運は切れるのですが、デュークには残っていて、倍の効果があるのです。しかしグレンが先に攻撃するとマジンガーの効果は切れて丸損だし、精神コマンドを使うのはグレンの甲児の方で無いとダメなので、攻撃順番に制限がかかって使いやすいとは言えません。マジンガー縛りでもするのでなければ無視していいと思います。分身候補は、単体で戦えるキャラで、デュークと自分にかける有効なコマンドを持っている、となるとやはり幸運もちの甲児になると思います。ダブルスペイザーで原作再現気分？

内々  
櫻

# 内々櫻

好物はエロ顔の社長です。  
元サイコドライバー  
実験体の母も好物ですが  
女性考古学者も好物です。  
恥ずかしい格好をする  
23才も好物なら  
社長秘書も好物ですので  
宜しくお願いします。



赤  
王

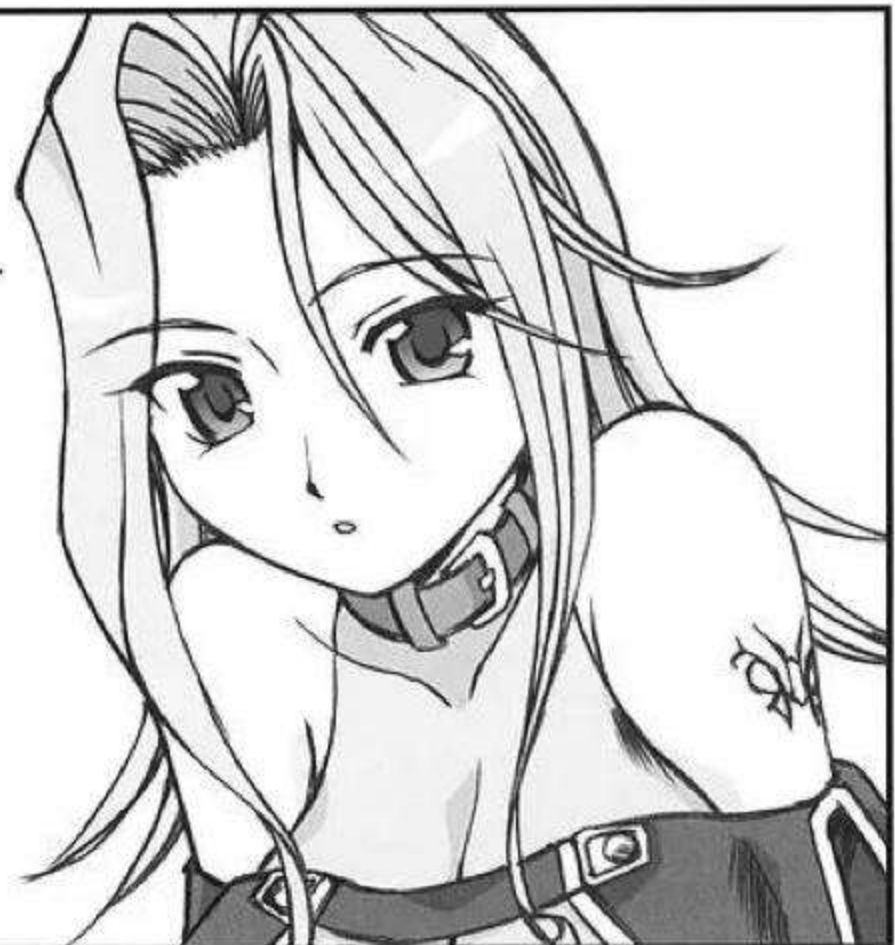
下品なイラストですんません…  
…が、最近そーゆーのが  
好き気味でして、  
ご勘弁を願いたい次第(笑)

天ア難い天ア  
赤王



優  
希  
輝

OG2でラミアが参戦して、それはそれで非常に  
うれしかったのですが、変な改さんが  
入ったのはがっかりでした。  
「パラレルワールドの赤の他人をライバル視  
してつけねらうキチガイ」よりはマシですが、  
「お姉さま」ってのは違うと思うんだけどなあ…





スーパーエロロボット大戦LL

発行日：2006年8月13日

発行者：優希M.K.C.

Mail:youki@highway.ne.jp

URL:http://youkimkc.jp.org/mkc/

URL変わりました

(有)金沢印刷

禁無断転載





新工口外大機 Ⅱ