這是<https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96>的 Google 快取。 這是此頁面顯示在2022年11月4日 23:57:53 GMT的快照。 [目前頁面](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96)可能同時已改變。 [瞭解更多資訊.](http://support.google.com/websearch/bin/answer.py?hl=zh-TW&p=cached&answer=1687222)

**完整版本**[純文字版本](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:9og6TlhYi5kJ:https://wiki.komica.org/%25E8%25B6%2585%25E7%25B4%259A%25E6%25A9%259F%25E5%2599%25A8%25E4%25BA%25BA%25E5%25A4%25A7%25E6%2588%25B0/%25E7%25B3%25BB%25E5%2588%2597%25E4%25BD%259C%25E4%25BB%258B%25E7%25B4%25B9/%25E5%2585%2583%25E7%25A5%2596&hl=zh-TW&gl=hk&strip=1&vwsrc=0)[檢視來源](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:9og6TlhYi5kJ:https://wiki.komica.org/%25E8%25B6%2585%25E7%25B4%259A%25E6%25A9%259F%25E5%2599%25A8%25E4%25BA%25BA%25E5%25A4%25A7%25E6%2588%25B0/%25E7%25B3%25BB%25E5%2588%2597%25E4%25BD%259C%25E4%25BB%258B%25E7%25B4%25B9/%25E5%2585%2583%25E7%25A5%2596&hl=zh-TW&gl=hk&strip=0&vwsrc=1)

提示：如要在這個網頁上快速尋找您的搜尋字詞，請按 **Ctrl+F** 鍵或 **⌘-F** 鍵 (Mac)，然後使用尋找列進行搜尋。

[開啟主選單](https://wiki.komica.org/%E7%89%B9%E6%AE%8A:%E6%89%8B%E6%A9%9F%E7%89%88%E9%81%B8%E5%96%AE)

[Komica wiki β](https://wiki.komica.org/%E9%A6%96%E9%A0%81)

搜尋

* [編輯](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=0)

# **超級機器人大戰/系列作介紹/元祖**

**超級機器人大戰（元祖系列）**

| 本條目目的是簡化[超級機器人大戰/系列作介紹](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9)條目篇幅，集中補完元祖系列的內容~~及各種吐槽~~  目前正在編輯中，歡迎有興趣島民進行補完！ |
| --- |

## **目錄**

# **概要**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=1)

* 本條目介紹超級機器人大戰的元祖系列，即從《第2次》開始到《第4次》以及第4次的重製板《F》與《F完結篇》。
  + 劇情主要圍繞在DC戰爭上
  + 在此再次強調，GB第一作《超級機器人大戰》並非屬於此一系列。
    - 主要是，舊系列的作品皆有劇情的連貫性；惟元祖《超級機器人大戰》是獨立劇情的作品，因此被分類為獨立作品。

# **第2次**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=2)

* 1991年12月29日首發於FC

## **參戰名單**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=3)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| 機動戰士鋼彈  機動戰士Ζ鋼彈  機動戰士鋼彈ZZ  機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞  機動戰士鋼彈F91 | 無敵鐵金剛  金剛大魔神  ★金剛戰神  蓋特機器人  蓋特機器人G |  |

## **本作特殊用語**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=4)

* Divine Crusaders（ディバイン・クルセイダーズ）
  + 本作原創敵方組織，由天才科學家比安・佐爾達克一手建立，簡稱DC軍。
  + 成軍目的為將地球統一以抵抗來自異星的侵略者。

## **其他資料**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=5)

* 加入前作沒有的「駕駛員」「參戰作品的劇情再現」「原創勢力」，成為了目前機戰的固定要素
* 首次出現母艦、修理機能、消耗零件，「再攻擊」技能[[1]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-1)的作品
  + 部分BOSS擁有間接攻擊無效的技能（射程超過1的武器無效），因為太過[IMBA](https://wiki.komica.org/IMBA)所以往後的作品（部分重製版除外）均沒有再出現
* 魔裝機神初次登場的作品
* 故事主軸為DC戰爭，後改篇成為OG1前半劇情
* GBA移植版是GC的回函抽獎贈品，限量2000套的非賣品
* 3DS移植版隨BX初回特典附贈下載

# **第2次G**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=6)

* 第2次的重製版，1995年6月30日首發於GB
  + 寺田貴信首部擔當製作人的作品

## **參戰名單**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=7)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| 機動戰士鋼彈  機動戰士Ζ鋼彈  機動戰士鋼彈ZZ  機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞  機動戰士鋼彈F91  ★機動戰士V鋼彈  ★機動武鬥傳G鋼彈 | 無敵鐵金剛  金剛大魔神  金剛戰神  蓋特機器人  蓋特機器人G |  |

## **本作特殊用語**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=8)

## **其他資料**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=9)

* GB的第二次重製作，採用第4次的系統；由寺田提議[V鋼彈](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%ABV%E9%8B%BC%E5%BD%88)與G鋼彈作為新規參戰作品登場~~，其實G鋼彈當時被UC命的WINKY SOFT製作群嫌棄，但寺田推他們看G鋼原作動畫，成功讓他們拋棄成見還洗腦成G鋼迷~~
* 是首款引入機體改造段數全滿Bonus要素[[2]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-2)、出現[生身單位](https://wiki.komica.org/%E7%94%9F%E8%BA%AB%E5%96%AE%E4%BD%8D)（G鋼的東方不敗）[[3]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-3)的作品，也是唯一有會因為Bonus造成機體變換的作品（V2鋼彈→V2AB鋼彈）
* 整體難度不算高但中盤起敵方火力猛增，加上本作「集中」給予的命中迴避加成只有10%，非常容易被擊落
  + 本作的盾防屬於機體特殊能力，發動條件與效果類似於分身（氣力130以上可發動，50%機率被擊中時不會受到傷害），造成鋼彈系中有氣合精神的駕駛員非常好用
* 本作發表時~~為了增加銷量~~公式宣稱「第二次是向世界散佈的偽歷史，本作的展開才是系列的真實歷史」
  + 結果《F》發售後又自打嘴巴說「第二次才是正史，第二次G是平行世界」
* ~~多蒙「咳嗽沒停過！」~~

# **第3次**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=10)

* 1993年7月23日首發於SFC

## **參戰名單**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=11)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| 機動戰士鋼彈  ★機動戰士鋼彈0080：口袋裡的戰爭  ★機動戰士鋼彈0083：星塵回憶  機動戰士Ζ鋼彈  機動戰士鋼彈ZZ  機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞  機動戰士鋼彈F91  ★無敵鋼人泰坦3 | 無敵鐵金剛  金剛大魔神  金剛戰神  蓋特機器人  蓋特機器人G  ★超電磁機器人 孔巴德拉V  ★勇者萊汀  魔裝機神賽巴斯塔 |  |

## **本作特殊用語**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=12)

* Inspector（インスペクター）
  + 來自異星的宇宙人集團。

## **其他資料**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=13)

* 故事主軸為對抗外星人インスペクター與DC殘黨，後改篇成為OG2劇情
* 玩家預設隊伍名稱沿用逆夏的隆德貝爾
* 本作開始出現MAP武器和可以進行機體性能強化，前作的「再攻擊」修正成現在較為人知的二回行動
* 主要的精神指令在本作皆已出現，但部分指令的性能與日後有所不同
  + 例如本作首次出現的「集中」效果為一回合內直感值上升50，雖然表面效果一樣是命中迴避上升，但是還有機會觸發二回行動[[4]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-4)
* 新參作品待遇普遍微妙
  + 作為0080[[5]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-5)和0083的初參戰作品，~~因為原作的主角表現故~~敵方角色比我方角色更有存在感也成了歷年慣例了，同時也是唯一一個不完成條件的話連GP01都無法入手的作品
  + 孔巴特拉V和勇者萊汀為無劇情無敵勢力的客串參戰~~明明封面上畫了ガルーダ將軍…~~，泰坦3則是完全的空氣參戰
  + 至於宇宙B的戰鬥のプロ（笑）劍鐵也在中後盤乾脆被適性更高的瑪利亞和小光換乘走大魔神去用，到了EX還把這件事拿來當梗
* ~~企圖用戰艦玩迴避戰法的布萊德~~
  + 本次的反擊方針依舊是交由AI處理，選擇防禦和迴避的判定是根據單位的防禦值高低
  + 但是因為完全不參考別的數值，造成了敵命中100%的情況下依舊選擇迴避的情況，加上本次布萊德的防禦值偏低，造成了永遠不會防禦只會迴避
* 本作的早期企劃裡有添加原創主角的提案，但因為工作量太大所以取消

# **EX（第3次外傳）**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=14)

* 1994年3月25日首發於SFC

## **參戰名單**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=15)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| ★戰國魔神豪將軍  機動戰士鋼彈  機動戰士鋼彈0080：口袋裡的戰爭  機動戰士鋼彈0083：星塵回憶  機動戰士Ζ鋼彈  機動戰士鋼彈ZZ  機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞  機動戰士鋼彈F91 | ★聖戰士丹拜因  無敵鐵金剛  金剛大魔神  金剛戰神  蓋特機器人  蓋特機器人G |  |

## **本作特殊用語**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=16)

## **其他資料**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=17)

* 故事發生於魔裝機神中的地底世界「ラ・ギアス」
  + 因為是地底世界，所以本作完全沒有宇宙戰
  + 因為主線包括地上各方勢力暫時冰釋前嫌一同尋找返回地上的方案，所以本作有很多意外的版權敵角（卡多、傑利德、黑色三連星，黑騎士等）和敵機（獵犬、漢摩拉比、薩克Ⅲ，杜賓狼等）能使用
* 首部導入副駕駛員精神的作品（蓋特隊三人都是主駕駛），本作起可以進行武器系統強化
* 唯一一款使用ISS系統（多重劇情系統）的作品：隨著玩家的劇情選項，會造成連不同路線也會跟著變化的系統
  + EX分為3條劇情，分別是以安藤正樹、琉妮、白河愁為主的劇情
  + ISS系統會造成在正樹線決定的選項，除了正樹線本身劇情有變化外，連帶琉妮跟白河愁線同時影響，同理在琉妮跟白河愁的劇情中也是，因此部分劇情不先玩其他角色的路線是無法滿足進入條件的
* 當時作為新參作品宣傳的戰國魔神實際待遇不怎麼樣
  + 雖然作為推進劇情的角色之一，但是大多數時間都是作為友軍到處亂跑，只有在琉妮的通常線才有機會永久加入
  + 因為本作的中途加入角色的等級加成系統問題，等正式加入時等級低的不堪
  + 本作完全沒有跑原作劇情~~，一堆伏線明擺著就是告訴你本格參戰請等第四次~~
* 果然還是太短了
  + 雖然本作一共55關，但是拆分成了三個獨立章節而且不繼承角色等級和資金，實際上等於三個外傳級別的遊戲
    - 但因ISS系統造成某些路線必須玩兩遍才能跑完全部劇情，變相以此去延伸總關數
  + 平衡性整體傾向於優待超級系，高命中且高威力，又因為有不少帶光束吸收的敵人所以MS系相對較弱
* 不管是原作還是後來的PS重製版，都可透過隱藏指令讓愁駕駛新格蘭森出擊

# **第4次**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=18)

* 1995年3月17日首發於SFC
  + 其移植作《第4次超機器人大戰S》（1996年1月26日首發）是首部有語音的作品[[6]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-6)；奠定了安藤正樹和白河愁的配音為[綠川光](https://wiki.komica.org/%E7%B6%A0%E5%B7%9D%E5%85%89)與[子安武人](https://wiki.komica.org/%E5%AD%90%E5%AE%89%E6%AD%A6%E4%BA%BA)之位
  + 此外，《第4次超機器人大戰S》還追加了兩張序章地圖（真實系與超級系的開場各一）
* 故事主軸為對抗外星人ゲスト

## **參戰名單**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=19)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| ★超獸機神斷空我  戰國魔神豪將軍  機動戰士鋼彈  機動戰士鋼彈0080：口袋裡的戰爭  機動戰士鋼彈0083：星塵回憶  機動戰士Ζ鋼彈  機動戰士鋼彈ZZ  機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞  機動戰士鋼彈F91  無敵鋼人泰坦3  ★無敵超人珍寶3 | 聖戰士丹拜因  ★重戰機  無敵鐵金剛  金剛大魔神  金剛戰神  蓋特機器人  蓋特機器人G  ★真蓋特機器人（原作漫畫版）  超電磁機器人 孔巴德拉V  ★鬥將戴摩斯  勇者萊汀 |  |

## **本作特殊用語**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=20)

* 特斯拉研究所（テスラ・ライヒ研究所）
  + 比安博士設立，開發古倫加斯特與凶鳥的研究機關。
  + 所長為主角的父親，OG則是伊魯姆（第4次機戰八主角之一）的父親喬納森。
* Neue DC（ノイエDC）
  + DC軍的後繼組織之一，由阿克西斯新吉翁的成員構成。
* ZuvorkZ（ゾヴォーク）
  + 被地球方稱為「訪客（Guest）」的外星人組織
  + 與第三次的敵人Inspector（インスペクター）為同一外星勢力中的不同組織。

## **其他資料**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=21)

* 首次加入了自製主角：有4男4女可選，挑選1男1女當正副主角，其中兩人「イルム」和「リン・マオ」有在OG登場
  + 加入了戀愛點數系統，在特定的關卡兩人同時出擊以及部分選擇支會影響到最終回兩人的對白
  + 製作人阪田雅彦與寺田貴信的生日日期皆為作弊屬性的特殊生日，同樣延伸到F與α中使用
* 第一款有卡拉OK模式，首次增加了機體的運動性屬性、引入擊墜數統計的作品
  + 但是擊墜數最多顯示到50（系統統計可到255），且沒有任何追加效果
* 本作開始加入強化零件的要素，與現在熟為人知的特殊技能如「新人類」「聖戰士」「底力」等
  + 但此時的特殊技能單純是使用特定武器的必需條件，沒有任何能力加成
* 有隱藏零件與資金的設定，單位移動到地圖的特定地點就可以得到零件和資金
* 自本作起能在反擊時可自由選擇行動內容；以前只能選擇反擊方針，並交由AI自行選擇反擊內容（往往很容易發生關卡前期拿大絕轟小兵，結果到打王時沒大招可用的狀況）
* 普通地圖炮最後的榮光
  + 本作的MAP武器普遍範圍優秀，如百式和艾爾鋼MK-Ⅱ的12格直線、和塞巴斯塔/瓦爾希歐妮R的中心型6格
    - 其中又以ZZ鋼彈可覆蓋36格的大範圍頭部米加粒子炮最優秀，普遍被評為本作最強鋼彈
  + 隱藏機GP02的核彈威力在滿改後更是達到驚人的9400，範圍也是誇張的著彈指定型（6格）
  + 同時本作也是最後一作地圖炮沒有改造加成削減的機戰，是對付白河愁等超強BOSS的必備武器之一，往後的作品地圖炮普遍被減小範圍以及削減攻擊力而成為單純的賺錢工具
  + 事實上真的有[TAS](https://wiki.komica.org/TAS)[在尾三關和最後一關**只用MAP兵器過關**的玩法](https://www.youtube.com/watch?v=s6aWV3onbVY)…
    - 因為最後三關都是打倒指定BOSS機就能過關才能這樣做
* 滿足可與白河愁決戰的條件後，會根據是否要跟愁打造成結局變化[[7]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-7)
* 首次出現在原作還沒有登場的機體[[8]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-8)
* 初期強力的光束防護罩
  + 本作的光束防護類能力設定和絕對領域一樣是威力以下無傷害，威力以上全吃，導致初期面對重戰機系/聖戰士系的敵人有如噩夢一般難對付
    - 尤其是聖戰士系在本作有著堪比超級系的裝甲值，加上歐拉護罩的防禦值更高更不可能依靠我方的MS/重戰機系，而超級系的命中率又不足之下非常難對付
  + 後期敵我雙方都有了對抗手段，反而變成了我方的光束防禦沒用的情況
    - 因為MS系防禦偏低，就連裝備I力場的GP03也能被隨隨便便打穿
    - 雖然聖戰士系的歐拉護罩能防禦的數值為力場中最高者，但以我方聖戰士系低落的HP量，一旦貫穿就等同被擊落
* 中後期真實系等同無用的命中迴避與運動性提升
  + 本作還有著限界屬性且上限被限制在255，[[9]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-9)但在本作首次引入的運動性卻將與命中迴避的連動計算放在限界前，導致真實系主力駕駛在中盤後命中迴避輕鬆封頂，之後的等級與運動性提升無助於強化兩個數值
  + 造成真實系也要到處尋找地形掩護，因為連雜兵對上MS王牌駕駛命中率都能破70%，使用集中後的被彈率也依然有40%以上
    - 聖戰士系得利於機體Size S修正被彈率會比較低，但是宇B或宇C適性卻讓他們在宇宙陷入苦戰
  + 到了F為了改善這情況將能力基準大幅調整並讓限界不再有天花板限制，但是失衡的平衡度（見F項）無助於命回的改善
* 論完整度，第4次S才算是真正完整的第4次，SFC版還有部分尚未調整完成
  + 新規參戰超獸機神那爛到不行的設定正是代表：駕駛員陸B但機體只能在地上爬，當年的米飄零件只能提供空飛不能改變適性，以至於飛起來後機體只有空D；外加野性化能力有設計卻沒實裝，導致以有野性化為準武裝變成高消耗但威力不足的武器
    - ~~因此不少SFC版玩家在之後的劇情選項中直接選擇送走斷空我（劇情中斷空我與孔巴特拉V只能擇一留下）~~
    - 第四次S將適性修正，基本就能空飛且空適性與駕駛都一至為A，但武器方面還是因野性化沒實裝而火力不足
  + 而聖戰士系的歐拉/hyper歐拉斬都不消耗EN與奇蹟指令只需40SP，反倒成為對玩家特別有利的設定；第四次S修正了消耗
  + 初回生產版的資金Bug衍生出了~~非人道的~~「人の屑作戦」
    - 因為用MAP武器擊落我方角色一樣可以獲得資金和經驗，導致不少人在關卡完成前不忘用ZZ的地圖炮把我方角色橫掃一遍[[10]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-10)
    - 用地圖砲攻擊自己人獲得經驗的效率比打敵人好，以至於要衝破Lv80以上一定得用這招~~，但升級到Lv99時系統會自動變成Lv100造成數值錯亂~~[~~[11]~~](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-11)~~，所以觀看Lv100的駕駛員資訊畫面會出現亂碼~~
  + 有名的鬥將戴摩斯笑話
    - 因為當時找不到戴摩斯的原作，於是Staff認為真空下不會有風而擅自把（烈風）正拳突（改）設定為宇宙不可用，導致中後盤戴摩斯變相的被封印大招而無用武之地（到第4次S依舊不作修正）
    - 先不談原作裡戴摩斯可以用[~~你什麼時候產生了浮游砲可以在地球上用的錯覺~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E4%BD%A0%E5%BE%9E%E4%BB%80%E9%BA%BC%E6%99%82%E5%80%99%E9%96%8B%E5%A7%8B%E7%94%A2%E7%94%9F%E4%BA%86%E2%97%8B%E2%97%8B%E7%9A%84%E9%8C%AF%E8%A6%BA%EF%BC%9F)[~~[12]~~](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-12)，這麼半桶水的追求真實性不被當作笑柄也難
    - GP03也因而[躺著中槍](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E8%BA%BA%E8%91%97%E4%B9%9F%E4%B8%AD%E6%A7%8D)無法在火星和月球（本作錯誤地把月球的飛空地形設置成空而不是宇）出擊，想用米飄的下場就跟斷空我一樣

# **F**[**[13]**](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-13)[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=22)

* 1997年9月25日首發於SS
  + PS移植版在1998年12月10日發售
* 名義上的第4次重製版，但是因為追加要素太多而導致要分兩款遊戲發售
  + 故事是「另一個第4次」，即「EX→第4次」或「EX→F/完結篇」都是對的
* 主角人設由河野さち子重新設計，同時魔裝也採用了河野版的人設

## **參戰名單**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=23)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| 超獸機神斷空我  戰國魔神豪將軍  ★新世紀福音戰士  ★傳說巨神伊甸王  機動戰士鋼彈  機動戰士鋼彈0080：口袋裡的戰爭  機動戰士鋼彈0083：星塵回憶  機動戰士Ζ鋼彈  機動戰士鋼彈ZZ  機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞  機動戰士鋼彈F91  機動武鬥傳G鋼彈  新機動戰記鋼彈W | 無敵鋼人泰坦3  聖戰士丹拜因  重戰機  無敵鐵金剛  金剛大魔神  蓋特機器人  蓋特機器人G  真蓋特機器人（原作漫畫版）  超電磁機器人 孔巴德拉V  ★勇往直前 |  |

## **本作特殊用語**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=24)

## **其他資料**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=25)

* 首次分割了駕駛員的射擊值和格鬥值
  + 第4次與新機戰已分為近、遠攻，但是不少武器在這分類下的定位依然有問題，主要是超級系的遠距離武器
* 強化零件的獲得方法從前作的地圖拾取變成了擊落特定的敵人
* 追加了關卡結束後駕駛員得到剩餘SPx2的經驗值獎勵
* 勇往直前、新世紀福音戰士、傳說巨神伊甸王首次參戰
* ~~CM詐欺、封面詐欺~~
  + 明明到完結篇才正式登場的勇往直前與伊甸王卻有在F的廣告裡出現
  + 當時部分遊戲雜誌發表了「本作的戰鬥動畫會動」的宣傳，然而實際的畫面還是第四次的固定紙片樣式~~，跟部分機器人已經會動的新機戰比某種意義上算是退化了~~
* 作為系列故事的前半，大量的後繼機尚未出現再加上大量帶有光束減輕效果的重戰機雜兵，使得以鋼彈系作為主力的玩法變得異常困難，而聖戰士、G鋼和EVA則異常活躍
  + 等級上限鎖死在Lv40，想用修理與補給經驗衝等在上篇的效果不高
* PS移植版為第一部有駕駛員補正（指定角色相鄰會有命中/回避加乘效果）的作品
* PS版音樂劣化問題：普遍的看法為SS和PS機能有差，實際上這只是次要原因
  + 從PS版的F開始音樂部分開始轉交由株式会社アーツプロ外包，而アーツプロ在移植過程中換用了比較廉價的音色採樣庫，導致整體質量大幅度下降變成和SFC一個水準
  + 部分BGM更是連第四次S都不如
    - 重戰機的OP全程使用了發音近似~~用小號模仿放屁發音的~~「ブボボ」爆音而被人稱為「屁ルガイム」
    - 類似情況的還有主旋律被壓得太低而被叫便秘曲的泰坦3，孔巴特拉V和斷空我OP
  + 少有的替換曲目現象：把SS版逆夏的主題曲換成了在[SD鋼彈G世紀系列](https://wiki.komica.org/SD%E9%8B%BC%E5%BD%88G%E4%B8%96%E7%B4%80%E7%B3%BB%E5%88%97)更常用的「ν Gundam」，可是除了音質糟糕外完整度還不如G世紀的一半（長才28秒），被稱為問題曲
  + 更可恨的是アーツプロ把部分原創曲直接[砍掉重練](https://wiki.komica.org/%E7%A0%8D%E6%8E%89%E9%87%8D%E7%B7%B4)，包括「TIME TO COME」「VIOLENT BATTLE」「ジェノサイドマシーン」等經典曲目，而特色是失去了原本的緊張壓迫感而變成很悠哉的感覺
    - 其中三將軍的  [「VIOLENT BATTLE」](http://www.nicovideo.jp/watch/sm12659525)更是被網友笑稱為  [「ゼブ版」](http://www.nicovideo.jp/watch/sm13598909)[[14]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-14)
    - 基地戰曲「ハートフルメカニック」則被加上了奇怪的人聲特效~~アーッ~~
* 第一部存在著熟練度的作品，是熟練度系統的原型
  + 只有影響敵兵出擊種類和強化值，而且範圍只有兩個前期關卡（「ヒイロとリリーナ」「南海の死闘」），在F完結篇時雖仍有熟練度但已經沒有任何影響，不過卻大幅影響了今後作品上的設定
* ~~本家聲優信者~~
  + 和啟用代役的新機戰不同，本作的聲優全部與動畫一致
    - 如果無法找回與動畫一樣的聲優，就會直接讓角色不登場或者不參加戰鬥
  + 花了半年尋找尋找引退後消息不明，聖戰士里陶德的CV逢坂秀實
* [島田兵](http://dic.nicovideo.jp/a/%E5%B3%B6%E7%94%B0%E5%85%B5)（CV島田敏的~~弱氣~~DC兵）傳說的開始
  + 配音後來有流用到α、GC、Z和3DS攜帶機系列，並新錄了~~強氣~~新吉翁兵

# **F完結篇**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=26)

* 1998年4月23日首發於SS
  + PS移植版在1999年4月15日發售
* 後半開放十段改造的系統
  + 第一部可選擇機體改造段數全滿bonus內容的作品[[15]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-15)
* 唯一一部有插入原作動畫交代劇情

## **參戰名單**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=27)

* 同《F》

## **本作特殊用語**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=28)

## **其他資料**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=29)

* 第一部存在Bad Ending路線（或稱「分支結局」？）的作品
  + 只要符合一定條件就會走EVA的人類補完計劃成功發動劇情，不止第三東京市全毀，所有人都變回~~柳橙汁~~LCL~~，內容黑到不行~~
  + 太快結束關卡還會被酸是靠[金手指](https://wiki.komica.org/%E9%87%91%E6%89%8B%E6%8C%87)[[16]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-16)~~，伊甸王表示：~~
* 另外在伊甸王登場首關只要伊甸王血量歸0也會出現[特殊演出](https://www.youtube.com/watch?v=VoxZJaPWUm8)
  + 順帶一提的是卡拉OK模式中所有歌曲都會有作品機體戰鬥畫面，唯獨上述Game over中播出的BGM「コスモスに君と」畫面是[伊甸王和索羅船在畫面中什麼都不做](https://www.youtube.com/watch?v=3PVCA_PPnVM)
* 史上最強地圖炮誕生
  + 威力9999的扇形無限射程伊甸炮加上魂足以秒殺全部敵方單位
  + 缺點是沒控制好伊甸計量的話，伊甸王會進入NPC狀態而可能向自軍方向擅自開炮造成Game over
* 飛翼鋼彈零式EW以隱藏機的身份首次登場，必須完成種種鋼彈W人物的相關隱藏要素才能在遊戲終盤入手，性能上有著頂級的運動性與超級系的HP跟裝甲，並且還可以裝備三個強化零件
  + ~~缺點是駕駛員能力太弱~~
* ~~Z鋼末路的開始~~
  + 從本作開始大幅度降低了Z鋼彈的運動性和射程，同時削弱了以往和浮游砲同級威力的米加粒子炮，整體性能完全變成F91的比基拉．基拉的下位互換，完全沒有使用的必要
  + 雖然在往後的作品中有修正能力，但在A和IMPACT追加大型光束劍和突擊之前威力都只是二軍級別
* ~~平衡度崩壞傳說~~
  + 當初作為賣點宣傳的10段改造實際上要等到遊戲終盤才會開啟，而敵方的10段改造則從一開始就解禁，導致本次的雜兵攻擊力高到隨便打中一發就會死的程度
    - 平衡度基本上是基於有「新人類」「強化人」技能的駕駛員調整，導致沒有命中與迴避加成技能的駕駛員幾乎沒有用武之地，如果沒有命中迴避加成的精神的話甚至連小兵都打不中
    - 在不若第3次能使用精神指令「集中」加成反應（當時叫「直感」）值，以及遊戲設定甚至還再上修二回行動的等級差距下，致使普通的駕駛員比NT要更晚才能習得二回行動；而大多數超級系駕駛員在普通攻略流程下更是無法達到二回行動的所需等級，反應一直卡在199升不上去
  + 由於大多數超級系的機體與駕駛員的宇宙適性為B，導致在以宇宙為主要舞台的完結篇陷入了低命中低迴避低威力低防禦的困境，其中戰國魔神豪將軍更是變成了一個耳熟能詳的梗[[17]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-17)
  + 因為以上的原因，可用於攻略遊戲的機體和駕駛員基本上被限死在固定的幾個人身上，不少在F的主力在完結篇也落入二軍隊伍
  + 斬切、盾擋等技能發動率端看技能等級，而敵方Boss級機體與駕駛往往同時內建這兩技能且技能等級極高，導致攻擊效率被壓制的極低
  + 完全無視原作設定的機體性能
    - HP15000裝甲2100的卡薩D，HP超過13000裝甲破3000的亞席瑪…相比之下卡布斯雷的性能連這一半都沒有
    - 漢摩拉比在終盤會出現HP27000裝甲3200（亞桑機3500），更搭載了MAP版海蛇，跟F的雜兵機根本不同次元
  + [**~~踏み込みが足りん~~**](https://dic.nicovideo.jp/a/%E8%B8%8F%E3%81%BF%E8%BE%BC%E3%81%BF%E3%81%8C%E8%B6%B3%E3%82%8A%E3%82%93)
* 「敵方命中10%也能打中，我方命中率90%卻會打不中」「盾防斬切率高得不可思議」的[都市傳說](https://wiki.komica.org/%E9%83%BD%E5%B8%82%E5%82%B3%E8%AA%AA)
  + F系列搭載了連續命中補正系統，雖然在命中1-5%和96-99%的攻擊會用普通的亂數判定，但在6～95%之間則出現了三個選項「必中」「必閃」「依舊用亂數判定」
    - 雖然本系統在敵我雙方都在使用，但可以明確的是賬面命中迴避確實跟實際命中迴避有差異
    - 另外出現過命中100%卻被躲掉的情況，是因為實際命中是99.X%，因為無法表現小數點被四捨五入顯示成100%造成的
  + 盾防和斬切則是Bug：因為Staff忘了寫數據導致L9盾防的發動率和L1發動率一樣，而L9斬切則因為Bug從9/16的概率變成100%
* 因為製作人阪田雅彦在途中因病退板導致製作現場非常混亂而幾次延期，結果就是刪減了大量內容遺下史上最多的未採用數據
  + 未採用的關卡有惡魔鋼彈相關，逆夏劇情和關卡「最終任務」的後篇
  + 對劇情的影響方面也極大，主角的兇鳥和古倫加斯特和鋼巴斯達的戰艦及格蘭森都是南極事件的產物，但是主角和副主角在宇宙還有地面的支線後就完全鬼隱，之前不算劇情主軸，但是至少都有露面，但是從宇宙地上的分歧後就完全看不到人了
  + 角色方面以所有逆夏人物、部分聖戰士人物和白河愁的跟班為主，以及破嵐萬丈的兩個副駕駛
  + 機體方面以新格蘭森為首的部分魔裝和夏亞的新吉翁單位為主，外加EVA的陽電子砲和朗基努斯之槍
  + 還有部分特殊台詞因為Staff寫錯了條件而變成未採用台詞
    - 例：德茲爾的部分台詞的發動條件為敵方駕駛畢格薩姆，但正確的條件應為我方單位的敵方駕駛畢格薩姆
* 題外話，目前已經倒閉的ケイブンシャ一共出版了6本F系列攻略，風格以對遊戲內單位角色不合理的性能差進行毫不留情的批判與吐槽為風格，引領了一時的風潮
  + ソフトバンク也不甘示弱跟隨潮流出版了更毒舌評論內容更脫線的攻略本
  + 至於台灣，疾風之狼出版社（現已倒閉）出版的數款攻略本中，由當時出版社內某熱血的員工主導下，出了一款多達一千多頁的攻略本~~內的劇情中譯部分~~也是玩家津津樂道的地方~~雖然攻略本篇是盜翻雙葉社的~~

# **全超級機器人大戰電視大百科**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=30)

* 1998年10月29日發售
* 號稱集結了全部機戰相關內容的資料片（笑）~~，坊間評價卻是比連新機戰資料片更爛糞作~~
  + 所謂的歷代全集卻完全沒有提新機戰和魔裝機神的內容
    - 後者可以用不同遊戲類型解釋，但前者卻完全沒有提到理由~~，說白了就是舊系列電視大百科~~
* 作品的部分問題如沒有卡拉OK模式，包括G和W在內的所有鋼彈系列介紹BGM都只用「颯爽たるシャア」一首（其實內部資料有作個別鋼彈作品的曲子，不知是Bug還是為了省音樂版權費），大量的錯別字；而作為大百科最致命的一點則是**裡面的資料竟然是錯誤甚至胡來**
  + 當時網路不像現今發達，開發商難以問版權持有人拿資料也難以找方法複習原作，結果百科裡的角色和機體設定基本上是按照個人~~腦補~~記憶和喜好去寫，原作內容和機戰捏他的比例約為1:9~~足以誤導沒有接觸過原作的玩家們~~
  + 以下引例內容全摘自遊戲原文（絕對無誤）
    - ~~原作中異常影薄的~~[[18]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-18)德雷爾・羅納：經常和鐵假面一起行動，大概是他的親戚←明明原作裡都寫明了兩人是父子關係
    - 暗黑大將軍：協助薩比家復興的DC幹部，DC破滅後與其殘黨和地獄博士合謀侵略地球，最後被格蘭森打倒（？）
    - 普露：由哈曼親自撫養、隸屬DC的新人類ACE駕駛員；被傑特說得後因為「隆德貝爾搞得傑特很忙沒時間陪我玩」而回到了DC，後再重新說得（！？）
    - 死神鋼彈：[不知為何盾牌跟](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E4%BB%96%E8%AA%AA%E9%95%B7%E9%96%80%E6%98%AF%E6%8A%84%E8%A5%B2%E7%B6%BE%E6%B3%A2%E7%9A%84)[初鋼和吉姆Ⅲ的有點像](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E9%AD%94%E6%88%92%E6%98%AF%E6%8A%84%E5%A4%A9%E5%A0%82%E7%9A%84)
* ~~所以說這種幾乎沒有資料性的資料片到底是賣給誰的？~~

# **Complete Box**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=31)

* 1999年6月10日發售於PS平台，雙CD內容
* 第一片CD內容為第2次-EX以F的畫面和系統~~介面~~進行移植的作品
  + 這些移植作品之後在PS上也單獨發行過，但是這些獨文推出的版本都只是單純的遊戲無附加資料集
* Winky Soft最後開發的機戰作品，之後就結束長年和BANPRESTO的合作，直到2010年的魔装機神DS重製
* **史上最難機戰**，敵方F的高標準系統+我方SFC原作貧弱的數值=完全不合理的高難度
  + 駕駛員精神大多參照原作，但是在F的系統下根本就不夠用
    - MS系駕駛員理所當然應該學會的集中、必閃、魂，覺醒很少有人學得會；以第三次的陣容為例，全35名MS駕駛員裡只有10人有集中，1人有覺醒，沒有人有魂
      * 更惡劣的是Staff還不忘擅自改惡雪上加霜，如在EX時刪掉阿姆羅的必閃、卡謬的熱血和夏亞的集中
    - 超級系方面則是一堆人學不會鐵壁和熱血出的超晚或者乾脆學不會，沒有熱血的魔裝4人地圖炮實用度大減
    - 相對地許多人都會氣合（21人）、根性（27人）和大根性（34人），孔巴特拉隊和蓋特隊更是人手一個根性，根本就用不到那麼多
  + 相比原作全部單位弱化：MS系的射程從5變成4，而繼承F的超級系宇B更是在宇宙地圖偏多的第三次難有作為
    - 減少一格射程看似影響不大，實際上就意味著經常會出現無法反擊機械獸的情況
  + 繼承了F系列擊落敵人獲得資金稀少的問題，加上關卡長度和敵人數量都遠少於F變得更容易資金短缺
    - 本作的敵人資金普遍在300-1000左右，如第三次的第一關全清能獲得資金為5500，只夠改1格武器
    - 本作的武器改造設定是威力越高改造費越貴且提升威力越小，卻造成了小武器比大招好用的結果（例：F91需要消耗50EN的VSBR改滿後只比有10發彈數之多的光束步槍高50威力，且需要多花60000資金）
    - 作為救濟措施之一，本作的機體改造獎勵性能幾乎是翻倍增加，然而正常流程的資金根本不夠用，所以獎勵基本上也就是個擺設
* 第二次的主要問題點
  + 作為相對更簡單的入門篇降低了敵人等級和敵人數量，而造成的惡果就是難以提升氣力和改造單位的單一化
  + 因為連最終Boss也只有32等，造成以普通方式進行遊戲的話甲兒和普露無法習得熱血
  + 因為等級較低精神有限，必須把大量敵人讓給蓋特隊把氣力提升到130打王，造成了和其他單位的等級差越拉越大的惡性循環
  + 因為敵人極少所以獲得的資金也不多，導致除了改造對BOSS武器之外完全沒有其他用錢的渠道
* 第三次的主要問題，用一句話概括就是「超級被鋼彈系雜兵虐大戰」
  + 如同上文字面意思，本次的劇情完全是以鋼彈系為主，超級系完全沒有任何劇情還原
  + 鬼畜的第一話：必須用HP才4000的白色基地、宇B的魔神Z+蓋特隊+鋼加農、HP1500+射程4的鋼彈，和HP900的吉姆x3對抗以夏亞和卡爾馬為首，等級比我方高9級的敵人
  + ν鋼彈、ZZ鋼彈和F91的入手時間極晚，而在此之前就要對付大量性能高的不要臉的敵人，包括：
    - 射程1-8的卡布斯雷
    - 移動力9，射程1-3，命中補正比浮游砲還高的+60%的可P武器的德萊森
    - 浮游砲射程1-8，命中補正+50%的乍得德卡
    - 性能和魔神Z同級，裝甲兩倍以上的貝爾加・基爾斯
    - 浮游砲射程1-11的蓋馬克（F系列裡射程超過10的只有兩個Boss）
    - 被莫名其妙的加上了NT技能的拉康
  + 不提宇宙B的超級系，因為F91的射程只有5所以真正能對抗的只有射程較遠的Z鋼彈，v鋼彈和比基拉・基拉，但…
    - 後期的生化兵系列和DC強化兵都帶有等級極高的盾防和切反，ν鋼彈的浮游砲基本只有被切的份
    - 隱藏關的新格蘭森有光束吸收，Z鋼和比基拉・基拉毫無用武之地
  + 進入隱藏關的條件比SFC版少了70回合
* EX的主要問題點
  + 除上述的精神改惡，還有單位性能改惡
    - 拔掉無消耗武器，威力和MS差不多的魔神Z
    - 聖戰士裡格鬥值最底的座間翔
    - 拔掉SFC版裡GP02的核彈（本意是不想污染地底世界~~，實際評價可參照第四次的戴莫斯笑話~~）
  + 流妮之章和愁之章難度顛倒
    - 本來就因為該路線缺乏重火力而作為主力的瓦爾西奧尼的性能被大幅度削減
    - 因為大多數BOSS會光束吸收，所以該路線的實際主力只有ν鋼彈和蓋特隊
    - 泥人、機械獸和移動要塞的命中補正被大幅度提升，和德萊森一併成為高威脅目標
    - 作為BOSS的超魔裝機在擁有高火力、高射程，帶防護罩的高裝甲和MAP之外，調整了僚機瓦爾西昂的距離，使單個擊破戰術變得更難以實施
    - 愁之章因為強化了格蘭森所以變得比原版更容易了~~更遑論能用隱藏指令駕駛新格蘭森虐人~~
* ~~大概是因為上面的百科太糟糕才有了~~第二片為HISTORY OF SUPER ROBOT WARS，內容有：
  + 一‧第2次-EX各作品第一次發售時的作品內容與設定介紹（含影片）
  + 二‧各角色戰鬥台詞的編輯與播放功能
  + 三‧全人物、機器、背景設定圖鑑與字典[[19]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-19)，卡拉OK模式
  + 四‧戰鬥區域（自由對戰地圖）：
    - 1.隊伍選擇除了從預設的隊伍選單中選取外，亦可從第一片的存檔資料當作隊伍組成
    - 2.地圖則從預設的地圖選單中選取
    - 3.戰鬥雙方皆可為玩家或電腦
    - 4.可設定勝利條件
    - 玩家對戰的情況下因為等待對方進入射程的一方擁有壓倒性的優勢，所以玩家自己不私下約定好規則會造成兩邊都站著不動的情況
    - 也因為上述各重製版的缺陷，除了魔改的存檔外，使用自己的存檔還不如用預設隊伍中較為強力的組合，像是Boss隊[[20]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-20)、邪神隊[[21]](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_note-21)~~、~~[~~姐姐~~](https://wiki.komica.org/%E5%A7%90/%E5%A7%90%E5%A7%90)~~（~~[~~ババァ~~](https://wiki.komica.org/%E3%83%90%E3%83%90%E3%82%A1)~~）隊、~~[~~妹妹~~](https://wiki.komica.org/%E8%98%BF%E8%8E%89)~~隊~~都是熱門選擇

# **相關**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=32)

* [超級機器人大戰](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0)
* [超級機器人大戰/系列作介紹](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9)

# **留言**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=33)

[討論:超級機器人大戰/系列作介紹/元祖](https://wiki.komica.org/%E8%A8%8E%E8%AB%96:%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96)

# **備註**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&action=edit&section=34)

1. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-1) 速度比敵人高超過50的話可以進行二次攻擊
2. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-2) 「強化零件」名義，但並非第4次之後那種可以自由裝載、替換的系統；而第2次原版的強化零件，則全數是用一次就消失的消耗類型
3. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-3) 多蒙在該話的劇情一開始也會以生身單位出現，開場劇情過後會駕駛閃光鋼彈進行遊戲，而東方不敗在該話則是保持著友方NPC生身單位狀態至該話結束~~，同時成為經驗值小偷~~
4. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-4) 本作直感超過130可以二回行動，當駕駛值感超過80後可以透過這指令達成一次二回行動
5. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-5) 前作只有機體參戰
6. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-6) 但不是每個角色都有語音，例如：グレンダイザー駕駛デューク・フリード配音聲優富山敬在作品製作前已逝世，因此該角色就沒有語音
7. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-7) 不決戰：走回正常結局，與ゲスト和談；決戰：失去與ゲスト和談的機會，走向全面戰爭結局
8. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-8) 遊戲發售時真蓋特2的下半身和真蓋特3還沒有在漫畫登場，石川賢為本作提前畫出了機設
9. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-9) 也就是16進位的FF。數值被限制在255的類似情形，還有機體的EN值，駕駛的六圍與SP值等。
10. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-10) 因為絕大多數的我方機體擊墜獲得的資金是修理費的一半，所以只要使用幸運等同是無償擊墜
11. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-11) 系統原定只到Lv99，而透過修改器把等級修正回Lv99後可得知Lv99後不會再獲得任何經驗值
12. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-12) ZZ裡普露曾經在都柏林使用過，但官方設定上一般是不能使用
13. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-13) 原本打算作為機戰系列的終結：「F」指的是Final，而「F完結篇」實際上是Final Final
14. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-14) 表示這個改編曲的脫力風格非常符合三將軍之一「ゼブ」平時的脫力口調
15. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-15) GB的第2次G不可選擇bonus內容，且並非每一個機組都有bonus
16. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-16) 出自完結篇關卡「招かれざる訪問者」，如果在白河愁原定出現的3PP前擊退全數ゲスト及增援的バッフクラン部隊，關卡會隨即結束；此時隨著白河愁出現的使魔チカ會大酸玩家噁心作弊開修改云云
17. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-17) 戰國魔神的OP裡有一句「宇宙 SPACE No.1」，然而遊戲中宇適性是B於是成為了不譽的「宇宙スペースNo.1（宇宙B）」；還好將最終武器10改會追加範圍不俗的MAP版
18. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-18) 把妹妹抓回去之後就沒有然後了，就連續作《骷髏鋼彈》的主筆長谷川裕一在向富野詢問其下落時得到的回答居然是「我忘記了」
19. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-19) 魔裝機神系列還收錄了設定手繪草稿
20. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-20) 只含第二與第三次（不含EX）的Boss，但是包含第三次隱藏關的新格蘭森
21. [↑](https://wiki.komica.org/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96#cite_ref-21) 雖然隊伍中充斥著大量的石魔雜兵，但有著Lv99的白河愁+新格蘭森壓陣，Boss隊的白河愁雖然也駕駛新格蘭森但等級與性能卻差了一截（第三次與EX的新格蘭森使用不同的數據，EX的能力較高）

取自 "[https://wiki.komica.org/index.php?title=超級機器人大戰/系列作介紹/元祖&oldid=385204](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&oldid=385204)"

[最後編輯於 2022年4月25日 (週一) 08:50](https://wiki.komica.org/%E7%89%B9%E6%AE%8A:%E6%AD%B7%E5%8F%B2/%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96)

## **Komica wiki**

* [隱私方針](https://wiki.komica.org/Komica_wiki:%E9%9A%B1%E7%A7%81%E6%94%BF%E7%AD%96)
* [桌面版](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E8%B6%85%E7%B4%9A%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E5%A4%A7%E6%88%B0/%E7%B3%BB%E5%88%97%E4%BD%9C%E4%BB%8B%E7%B4%B9/%E5%85%83%E7%A5%96&mobileaction=toggle_view_desktop)