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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS>的 Google 快取。 這是此頁面顯示在2022年11月15日 07:52:53 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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS)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:QRAnmkNBHVIJ: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/%25E6%2594%259C%25E5%25B8%25B6%25E6%25A9%259F%25E7%25B3%25BB%25E5%2588%2597/DS&hl=zh-TW&gl=hk&strip=1&vwsrc=0)[檢視來源](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:QRAnmkNBHVIJ: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/%25E6%2594%259C%25E5%25B8%25B6%25E6%25A9%259F%25E7%25B3%25BB%25E5%2588%2597/DS&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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=0)

# **超級機器人大戰/系列作介紹/攜帶機系列/DS**

**超級機器人大戰攜帶機系列（DS）**

| 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DS攜帶機系列內容~~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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=1)

* 本條目介紹於任天堂DS系列之超級機器人大戰版權作品。

# **W**[**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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=2)

* 2007年3月1日首發
* 宣傳標語為「記録しろ、宇宙を揺るがす二つの物語を！！」及「DSでスパロボに[熱くなれ](https://wiki.komica.org/%E6%9D%BE%E5%B2%A1%E4%BF%AE%E9%80%A0)！」
  + 題名W為「[Double](https://wiki.komica.org/%E4%BB%AE%E9%9D%A2%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%80%E3%83%BC%E3%83%80%E3%83%96%E3%83%AB) ~~Screen~~」之諧音
* 首部NDS平台的作品
* 少數非系列作作品，故事內容分拆為上下兩部
  + 完結第一部劇情後部隊會解散，在第二部才陸續重新加入
* 主角部隊預設名稱為Welter/Neu Welter（守望燈塔隊/新‧守望燈塔隊）
  + 由《宇宙騎士利刃》的費里曼命名。

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=3)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| [驚爆危機](https://wiki.komica.org/%E9%A9%9A%E7%88%86%E5%8D%B1%E6%A9%9F)  驚爆危機？校園篇  ★驚爆危機！The Second Raid  勇者王我王凱牙  勇者王我王凱牙FINAL  機動戰艦撫子號  劇場版機動戰艦撫子 -The prince of darkness-  [新機動戰記鋼彈W](https://wiki.komica.org/%E6%96%B0%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E8%A8%98%E9%8B%BC%E5%BD%88W) 無盡的華爾茲  [機動戰士鋼彈SEED](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88SEED%E7%B3%BB%E5%88%97)  [★機動戰士鋼彈SEED ASTRAY](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88SEED%E7%B3%BB%E5%88%97)  [★機動戰士鋼彈SEED X ASTRAY](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88SEED%E7%B3%BB%E5%88%97) | [宇宙騎士利刃](https://wiki.komica.org/%E5%AE%87%E5%AE%99%E3%81%AE%E9%A8%8E%E5%A3%AB%E3%83%86%E3%83%83%E3%82%AB%E3%83%9E%E3%83%B3%E3%83%96%E3%83%AC%E3%83%BC%E3%83%89)  ★宇宙騎士利刃II  ★風暴戰士奧鋼  [無敵鐵金剛](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E9%90%B5%E9%87%91%E5%89%9B)凱撒  無敵鐵金剛凱撒 死鬥！暗黑大將軍  [蓋特機器人](https://wiki.komica.org/%E8%93%8B%E7%89%B9%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA)G  真蓋特機器人（原作漫畫版）  ★百獸王 |  |

* ~~機動戰艦劇場版捏造型エステバリス~~
  + 這次凱不但沒有領便當，還在以劇場版為主體的後半直接開捏造的專用機出來，更有和明人的捏造合體技~~，歷代最優待遇~~
* ~~超級雙胴艦大戰~~
  + 本作出現了大量戰艦，而當中又以機動戰艦的撫子號A/B/C、SEED的大天使號、Astray的（新）荷姆等雙胴艦最多
  + 不過本作前後半合計出現了相當多的戰艦[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-1)，事實上W的自軍根本可以算是大艦隊

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=4)

* Trailer（トレイラー）
  + 本作登場的職業之一，主角一家的職業
  + 負責運輸貨物，但也會接下修理機械或護衛戰鬥等工作~~說白了就是萬事屋~~
  + 失業或是走投無路的トレイラー最後大多會成為宇宙海賊，也有部份行為與海賊無異的惡人
  + 有著同行間流傳的トレイラー心得~~，但有好些心得微妙的都在玩梗以至~~[~~突破第四之牆~~](https://wiki.komica.org/%E3%83%A1%E3%82%BF%E7%99%BA%E8%A8%80)
* Valstork航海日誌（ヴァルストーク航海日誌）
  + 由ガズマ撰寫的航海日誌（第二部初期由ミヒロ撰寫），合共分為兩部
    - 兩部劃分界線以遊戲第一部和第二部來劃分。
  + 幾乎每話開場的必備場景[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-2)~~，甚至連在ガズマ被知之紀錄者監禁時都可以在腦海撰寫~~，除了單純的航海紀錄外，還有戰鬥紀錄，艦內以及守望燈台者裡發生的大小事，以及自己的感想
    - 因此父親ブレス得知他有寫航海日誌習慣，也苦笑比起是寫日誌，更像是寫日記，然而他並不反對兒子的做法。
  + 由於日誌內容都有標記日期[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-3)，所以比現時任何一部機戰作品更清晰時間和劇情推進的關係
    - 例如在第一部後盤，有明確談及從木星回到地球花了一個月以上的時間
  + 因為用日記概括周圍發生的事，讓玩家更易掌握當下將會發生甚麼事
    - 但反過來說，也有玩家認為每話都有相同的開場方式變得非常嘮叨。
  + 在戰後30年，航海日誌被改編為「トレイラーの真実 ～トンビがクルリと輪を書いた～」發行，也就是第一、二部開首的序言內容。
    - 題外話，如果考慮原作的時間線，「トレイラーの真実」發行的時間正好與《新機動戰記鋼彈W 冰結的淚滴》發生的時間點接近。
* The Database（ザ・データベース）
  + 正名為「知之紀錄者」，The Database是地球人對他們的稱呼
  + 由前一個宇宙的奧米加星團第13太陽系第5惑星人「始原文明エス」所創造的自律型機動記憶裝置，以一個人工星球行動。
    - 是在前一個宇宙瀕臨滅亡之際，由玻色子跳躍回到過去的ブレス提議創造的宇宙生命和文明永遠紀錄的裝置
  + 裝置由負責紀錄的「紀錄者（レコーダー）」、負責對紀錄者行動給予批評的「批評者（クリティック）」及對紀錄者決定作調整的「修正者（レギュレイト）」的三個擬似人格組成的合議制來運作
    - 另外設有負責收集文明紀錄的「觀測者」及保護知之紀錄者的「管理者」
  + 原本負責執行文明記錄的知之紀錄者，某一天紀錄者的擬似人格發生異常，開始以「推論者『インファレンス』」自稱，得出了要獨佔知識的文明破壞行動。
  + 往後當他們把一個星球文明收集完畢後，便會把該星球的文明消滅。
  + 在3000年前左右，先後抵達獅子座文明敗給ゴライオン發生戰鬥及古代太陽系文明已滅絕的地球。
    - 由於古代太陽系文明已滅絕，所以僅收集了少許邁錫尼帝國資料、在火星建造了防衛設施便離開。
  + 在本作故事開始時，他們便抵達太陽系中被遺忘的星球，開始收集地球文明的知識
  + 不過在戰後的紀錄中，似乎避免因為他們的存在造成地球圈混亂而選擇不提及他們的去向。
* 神聖[情人節](https://wiki.komica.org/%E6%83%85%E4%BA%BA%E7%AF%80)之光（聖バレンタインの光）
  + 發生在連合宇宙暦100年2月14日的大事件。
  + 為了阻止地球聯合軍對P.L.A.N.T發射核彈，儘管因機界新種一戰而導致戰力損失大半的守望燈台者仍前往阻止，然而脫離地球圈的時候卻相繼遭到不明機動兵器、拉達姆和Evoluder等敵對勢力攻擊，導致守望燈台者一部份主要成員失蹤或脫隊，造成日後守望燈台者解體。
  + 同時因為無法阻止地球聯合軍的行動，促使了自然人和調整者的戰爭開始。
  + 而所謂「光」的正體，多數指奧鋼捨身使用Ankh Attack所展現的光，也有說法是指當時ブレス發動的玻色子跳躍或被核彈摧毀的尤列烏斯7號的光
  + 名字源自種鋼的「血色情人節」事件，後面兩字則是捏他《暴風戰士奧鋼》第一集開首奧鋼犧牲自己、象徵本作第一部結束的情節，也是本作劃分第一第二部的分水嶺。
* 三大源流文明
  + 指「始原文明エス」、「獅子座文明」及「古代太陽系文明」的三個已滅亡的文明
  + 「始原文明エス」是屬於150億年前的「上一個宇宙」，創造出知之紀錄者
  + 「獅子座文明」指三重連太陽系及愛勒斯星，知之紀錄者大約在3500年前左右抵達愛勒斯星並被ゴライオン擊退
  + 「古代太陽系文明」在3000年前滅亡，僅在火星留下極寒遺跡，原本知之紀錄者打算侵攻遺跡進行記錄，但無法打破火星的封印而撤退
* ロンゲーズ
  + 對本作中登場的長髮男性們的稱呼
  + 一般特指アカツキ・ナガレ、ダービット・クリューゲル、タカスギ・サブロウタ、クルツ・ウェーバー四人

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=5)

* 第一部採用雙卡系統的NDS作品
  + 於NDS的擴充插槽中插入GBA時期的機戰作品（第2次、A、R、D、J、OG1、OG2）並讀取存檔，可於遊戲一開始就獲得更多的資金以及強化道具；但是無擴充插槽的NDS主機就無法使用這項功能
  + 發售時間越前的作品，所能獲得的獎勵就越高
* 唯一一部機戰御三家同時參戰的DS作品
* 主角最初似乎是允許自選性別的樣子
  + [未使用資料](https://wiki.komica.org/%E6%B2%A1%E3%83%87%E3%83%BC%E3%82%BF/%E9%81%8A%E6%88%B2%E6%9C%AA%E4%BD%BF%E7%94%A8%E8%B3%87%E6%96%99)裡可以找到相信是[女性版](https://wiki.komica.org/%E7%A0%8D%E6%8E%89%E9%87%8D%E7%B7%B4)主角，與及相對地會性轉的妹妹跟主角複製品阿利亞的頭像
    - ~~幸好沒用，不然OG系列的男女~~[~~雙子~~](https://wiki.komica.org/%E9%9B%99%E5%AD%90)~~會多到難以吐槽~~
* ~~少數跟上時事的機戰作品~~
  + 本作推出前一年的2006年，在國際天文學會議經過投票決定後，[冥王星](https://wiki.komica.org/%E5%A4%AA%E9%99%BD%E7%B3%BB#c2b12568)被剝奪了行星的頭銜並降格成矮行星
  + 因此劇情的設定上就將敵組織知識紀錄者所在的冥王星用  [「不知何時已被人們忘卻」](http://www.nicovideo.jp/watch/sm5187488)的詞彙形容，同時也用這個方式來說明為何劇中沒有人發現他們的所在地
* ~~別名「超級~~[~~桑島法子~~](https://wiki.komica.org/%E6%A1%91%E5%B3%B6%E6%B3%95%E5%AD%90)~~大戰」「超級~~[~~子安武人~~](https://wiki.komica.org/%E5%AD%90%E5%AE%89%E6%AD%A6%E4%BA%BA)~~大戰」（參戰作品角色CV意味）~~
* 幾乎全數機戰玩家均視W為DS最高質素、甚至全系列中最優秀的作品[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-4)~~但也引致K的極端慘澹~~
  + 主要是因為不同的版權作品劇情之間混合得相當完美~~例如ガルラ星人~~，加上戰鬥動畫相當出色[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-5)，甚至有評價認為超越後期作品的關係
  + 而一些鬱程度高的原作如宇宙騎士，機動戰艦劇場版和百獸王也得到了「~~原作和姦~~跨越原作」的稱讚，宇宙騎士1、2部及Detonator Orgun的超高融合度[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-6)到現在仍無法超越
    - 同時奧鋼也有別於原本目睹眼前的地球力盡而亡，在本作能親自踏上地球並直到第一部最後才犧牲，有玩家翻看原作時才發覺原型奧鋼在第一部的戲分竟遠超原作**只有開首的3分鐘**而驚訝
    - 相羽孝三更是作為為Evoluder帶來他們賴以維生的Solid Armor，被尊稱為「始祖相羽」~~，ナタクのファクター及マークデスティニー的開祖~~
  + 除此之外各作品間的角色融和度亦非常高，例如勇者王登場的國連事務總長ロゼ・アプロヴァール因為**不在勇者王相關的路線初登場**、跟撫子號的角色關連劇情較多等原因加成下不少玩家得知她是勇者王的角色時都大吃一驚
  + 缺點的話就是難度太過簡單、高融合度造成原作影薄[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-7)以及沒有語音~~，所以很多玩家要求高畫質重製，可是這樣一來某黃昏的魔彈就得死了~~
  + 一言敝之，本作的劇情安排可以說是把一眾參戰作品的各種元素打散，再混成一套名為「超級機器人大戰」的年番動畫來編排
* 本作的商店可以購買到一些二線的種系MS及驚爆系列AS，不過由於主力裡IMBA機太多所以根本輪不到它們登場
* 極少數主角機有多於一段的變化，而且沒有特殊的能力[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-8)~~但是變成了史上最強的家~~
  + 由於Bug的關係[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-9)，雖然沒法活用2L體積[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-10)，但2周目後卻可以透過強化部件和精神自選作出無限行動[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-11)、5倍傷害[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-12)等超人一等的行動[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-13)
  + 陷阱主角機之一
    - 第一段時最強武器為射擊武器；第二段可以和戰艦合體時，最強武器變為格鬥武器；但第三段最終合體時，最強武器卻再一次變回射擊武器
* 玩家自己養出來的經驗值小偷
  + 本作主要的經驗值小偷是上半部的奧鋼與下半部的黑百合
    - 當中黑百合和明人因為改造養成跟上半部TV版時相通，到下半部變成復仇鬼後就會比平時更加可怕
    - 至於奧鋼雖然在下半部才會以地球製的樣子加入，但是本作的機體改造會帶到下一周目，結果Evoluder時期的奧鋼在次周目就能地圖炮連發…
* 有著輕鬆賺錢的BUG
  + 在戰場地圖的出擊清單中把零件和技能全部賣掉，全滅重開時資金會保持在全滅後的金額但零件和技能會恢復到進戰場地圖的數量
  + ~~不過使用上述的無限移動BUG配置資金蒐集收置同樣可以無限賺錢~~
* ~~ギブアップせい！~~
* 「**し　て　い　た**」
  + 神聖情人節之光事件之中，ブレス為保護ガズマ而MIA；對此事感到自責的ガズマ以偽名加入了Astray的蛇尾，這段期間出現了大量刻意模仿父親的[「成熟」言行舉止](https://wiki.komica.org/%E4%B8%AD%E4%BA%8C%E7%97%85)
  + 後來在回歸後不久雖然性格恢復到了以往的樣子[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-14)，但在對上以自己為人格藍本的最終BOSS，被發現了兩人的言行模式非常相似
    - 雖然ガズマ馬上反駁，但劾就用這僅僅四字就把他的[黑歷史](https://wiki.komica.org/%E9%BB%91%E6%AD%B7%E5%8F%B2)統統給揭開，也令這四字成為W的經典名句

# **K**[**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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=6)

* 2009年3月20日首發，宣傳標語為「星を超えた友情 この出会いは、必然なのか――」和「交差する二つの惑星ほし 忍び寄る”惑星危機”プラネットクライシス」
  + 題名K取[~~Kuso~~](https://wiki.komica.org/%E3%82%AF%E3%82%BD%E3%82%B2%E3%83%BC)日文「攜帶（Keitai）」的頭文字
* 本作沒有特別成立的主角部隊，主角隸屬於《神魂合體》的ダンナーベース
* 最後一部掛BANDAI商標的作品（以後作品均使用NBGI）
* 第一部有多於一個地球的世界觀存在
  + 嚴格來說Z才算是第一部，但因為重心以多元世界為主，所以將K算作第一部會比較合適

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=7)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | |
| --- | --- |
| 破邪大星彈劾凰  極限戰士  ★[蒼穹之戰神](https://wiki.komica.org/%E8%92%BC%E7%A9%B9%E4%B9%8B%E6%88%B0%E7%A5%9E)  電腦戰機Virtual On Marz  機動戰士鋼彈SEED  機動戰士鋼彈SEED DESTINY  ★機動戰士鋼彈SEED C.E.73 STARGAZER  無敵鐵金剛 | ★新大空飛龍 LEGEND OF DAIKU-MARYU  ★鋼鐵神吉克  ★[機獸創世紀](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E7%8D%B8%E7%B3%BB%E5%88%97(ZOIDS))  神魂合體  神魂合體 SECOND SEASON  ★[槍×劍](https://wiki.komica.org/%E6%A7%8D%E8%88%87%E5%8A%8D) |

* 種鋼雖然標記在參戰名單，但實際上以這名義參戰的單位只有煌和自由鋼彈。
* 本作新參戰作品均是2000年以後放映
* 第一部非萬代相關作品的《機獸（ZOIDS）》系列參戰（玩具版權屬於Takara Tomy）
* 劇情上只要分支路線選擇正確，可以完全避開首次參戰的《蒼穹之戰神》的主線劇情
  + 更要命的是**通常路線的狀況下這部的結局竟然比原作還更慘**：在ED的後日談裡眾人的同化現象變得比以前更嚴重
  + 《神魂合體》在本作裡可以利用同化現象研究出治療狂暴症候群的方法，卻沒有反向研究出治療同化現象的劇情~~，編劇是多討厭蒼穹~~
    - 非要說的話本作蒼穹和其他作品的Crossover本來就不多，ED裡其他科學家還一副「未來交給年輕人，我們就變得清閒了」的白爛對話~~，死懶鬼閒得沒事做是不會去想辦法救人喔~~
  + 哪怕是走if路線也救不了總士；就算總士沒有在原作最終劇情死亡，也會在後面的原創劇情代替米斯特桑犧牲
    - ~~過關後就是經典的「愉快的宴會」，你以為總士是為了什麼而死的？~~
  + 更要命的是蒼穹一眾隱藏角色的參戰條件幾乎和其他參戰作品隱藏角色的參戰條件對立，所以必須在蒼穹和其他作品二擇一
* ~~版權角色性格大改寫是特色~~
  + 最經典的是種命的卡佳里變得異常[能幹](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E6%9C%89%E5%80%8B%E8%83%BD%E5%B9%B9%E7%9A%84%E5%A6%B9%E5%A6%B9%E7%9C%9F%E5%A5%BD)~~，而且遺傳到下一作L~~
  + 另外還有~~智商提升~~變得有能的尤納、~~智商下降~~小學生發言的真、武鬥派發言的賽蕾妮等
  + 但另一方面以賽蕾妮為主的一干角色性格把握太差，寫的台詞完全不符合他們的性格

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=8)

* Edax（イディクス）
  + 本作原創敵役，統領者為「ル＝コボル」
  + 在2000年前，クルス星上由於裝載了「クリシュナ・ハート」的機體暴走，將惡意轉化為能量，而其中的駕駛員吸收了周圍生物的惡意，變成了僅有「破壞衝動」負面存在的精神生命體ル＝コボル，但在其他クルス人阻止下敗走，身體化作碎片，散落到各個星球、寄宿在星球住民心中
  + 為了收集自身碎片，ル＝コボル組成了Edax，攻擊擁有寄宿自身碎片的星球
  + 組織全員都是由ル＝コボル的碎片構成，成員包括：
    - 由クルス人的科學家和犯罪者的惡意人格組成的イスペイル
    - 由女性和野獸的惡意人格組成的ヴェリニー
    - 碎片濃度較高、組織第二把交椅的ガズム，視乎和兩位女主角的好感度，可能附身在安潔莉卡的父親エルリック或雪露堤亞的妹妹レム
      * 沒被附身的另一人則會是ル＝コボル的宿主
    - 可以說每一位成員都是ル＝コボル的分身，只是人格及累積的碎片量不同，當吸收了全部碎片後便為恢復為2000年前的那一個ル＝コボル
  + 為了方便收集碎片而在《電腦戰機》的ダイモン利用下，不知情騎劫了《電腦戰機》傳送門作為星球間移動工具
    - 可以說ダイモン才是K中讓戰亂加劇的黑幕
  + ~~「由負面感情能量構成」、「寄宿在主人公親人的最終頭目」、「能夠使用類似CrossGate的存在」、「由自身能量所誕下的眷屬軍團」，咦，你確定不是~~[~~完壁親父~~](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/%E5%8E%9F%E5%89%B5%E8%A7%92%E8%89%B2/GBA#.E7.A0.B4.E6.BB.85.E8.BB.8D.2F.E3.83.AB.E3.82.A4.E3.83.BC.E3.83.8A)~~嗎？~~
* 『地球』
  + 本作出現的另一個地球，由《極限戰士》、《機獸創世紀》及《槍×劍》三個作品世界觀混合而成，對住民而言同樣會稱為「地球」
  + 除了以《機獸創世紀》為主的「Zi區域（エリアZi）」被5000米高的山脈及強力磁力風暴包圍外，其他地方和地球相近，存在和地球相似地名的地方，亦存在相近的料理和文化，但科技發展不如地球。
  + 本作中沒提及為何兩個星球皆稱為「地球」，因此只能視作偶然。
* 阿德利姆星（惑星アトリーム）
  + 米斯特及安潔莉卡的母星
  + 一年前被為了收集碎片而率領部隊的イスペイル襲擊下滅亡
  + 過去クルス人移居的星球之一
  + **~~2000年和平但擁有比地球還大的防衛組織~~**
  + ~~米斯特桑自稱在新人時期便~~**~~習慣暴徒鎮壓~~**~~，似乎是~~**~~老大哥趴趴走的星球~~**
  + ~~米斯特桑的一連敗~~
* 貝沙特星（惑星ベザード）
  + 雪露堤亞的母星，在阿德利姆星滅亡後，流落至此的米斯達居住了一年
  + 一年前被為了收集碎片而率領部隊的ヴェリニー襲擊下滅亡
  + 過去クルス人移居的星球之一
  + ~~雖然有很多國家，戰爭也只是傳說中的東西。但~~**~~歧視和欺凌到處都是，而且沒甚麼大不了~~**
  + ~~米斯特桑的二連敗~~

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=9)

* 自本作起，寺田除了負責協商參戰作品外，並沒有直接參與攜帶機系列的製作，製作組是以宇田步為首帶領、由相對年輕的成員組成的小組
* 有著和《J》接近的AVG系統，會影響後期更換機體後副機體的駕駛員及部份頭目的身份~~，可達成雙翼結局~~
* ~~第一部主角不是保護~~[~~地球~~](https://wiki.komica.org/%E5%9C%B0%E7%90%83)
  + ~~因為本次劇本擔當的小峰德司水準太爛而產生了有史以來性格最白爛的主角~~[~~米斯特桑~~](https://wiki.komica.org/%E7%B1%B3%E6%96%AF%E7%89%B9%E2%80%A7%E9%9B%B7%E5%85%8B%E6%96%AF)~~，詳細見條目~~
  + 實際上米斯特桑算是本次爛劇本的惡性產物之一，同樣被罵的還有在「愉快的宴會」上跟米斯特桑玩不謹慎下流梗跳起裸舞的猿渡
  + 另外本作欠奉版權作品的交流（上述的蒼穹為最嚴重）亦是被批評地方之一
  + 事實上本作中製作組原本打算設計一個和地球人價值觀不同的外星人作主角，寺田也明言這作法很危險不建議如此設計，但最後製作組維持固有方針。因此可以說米斯特桑算是從企畫開始便產生的問題
* 除劇情因素外，以下的遊戲系統設計也遭受大小不一的批評：
  + 第一次玩家可使用2機作一個單位，但系統的缺憾導致多數玩家選擇以單機過關
    - 致命弱點是隊中第二部機被攻擊時無法選擇防禦或回避，導致結果第二部機要不多餘要嘛會是主力機
    - 另外組隊後每次只能打敵方單位一台機，相對不組隊則可以同時攻擊兩台（包括反擊時），使組隊目的僅僅是為了撐足夠出擊人數來發生戰鬥對話
    - 組隊後只能由小隊隊員之間進行援護，加上第一點的情況很容易不小心就被打爆
    - Combo Attack只能在單機狀態下使用，而本作是**第一部Combo Attack比地圖炮更好用的作品**
      * K的Combo Attack設定為可攻擊範圍內最多三組敵人，只要將改造段數高、技量較高的角色（例如梵、真‧飛鳥、飛燕）丟到敵人中央配上反擊技能（下述），已經可以在敵回合時在敵陣中心無傷清空敵人
      * 相反唯一有用的地圖炮攻擊只有自由鋼彈，但彈數僅只有1
    - 擊破敵機時給予的氣力上升要分配給整隊分享[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-15)，導致單機出擊下氣力增加速度遠快於小隊，對於開啟特殊能力以及解封大招都相當有利
  + 首次導入連續目標補正的攜帶機作品，但設計上即使中彈仍會持續補正，當補正率達-200%後更會令各種特殊迴避能力強制無效
    - 由於反擊不受影響，真實系單位基本上必須靠反擊與高技量以迴避連續目標補正
  + 大量單位的宇宙適應設定為只有B（當中又以洛伊德、神魂合體、槍與劍與OVERMAN為重災區），但很多都在在遊戲早期加入，在遊戲中期的宇宙戰很容易吃盡苦頭
  + 武器EN消耗量暴增，隨便一招強攻擊都消耗40-60不等，當中大鎧王的必殺技「Face Open the Great」更是驚人的180
    - 及後在L續投的作品都有下修EN消耗
* W時的精神BUG依然保留，但能使用的角色不多，故不致於非常實用
* 另外一個相對實用的BUG，對搭載在戰艦的機體使用「激勵」的話，會使戰艦所有搭載機體和戰艦鄰近機體都提升氣力
  + 使用得宜第二回合開始便會全體角色氣力全滿。
* 因遊戲內的地圖BGM抄襲SFC遊戲《四狂神戰紀2》《超時空之鑰》，遭到TAITO以及Square Enix控告侵權，經NBGI公開道歉後和解
  + 但是一些耳朵靈敏的玩家亦發覺其實W跟K的地圖BGM都有抄襲《[魔獸爭霸](https://wiki.komica.org/%E9%AD%94%E7%8D%B8%E7%88%AD%E9%9C%B8)2》的音樂，但是因Blizzard並無提告因此也沒事情
* 縱使有著不少缺點，本作的戰鬥動畫水準比W大幅提升，同時戰鬥動畫還原度普遍都很高
  + 甚至有玩家認為日後在T再次參戰的《槍與劍》的戰鬥動畫還原程度不及本作
  + 另外，本作版權BGM和由親爸亙重郎親自負責的《電腦戰機》側劇情亦有不錯的評價
    - 甚至似是α3的後續
* 同W採用雙卡系統，除了資金跟強化零件獎勵外，也能獲得對應各作品所能得到的唯一一個特殊強化道具
  + 道具能力是對應該作原創機的特殊能力但是效果上還是有差異，而從第二次連動獲得的道具是本作原創的
  + OG系列對應的道具則是テスラ・ドライブ以及Z・O・アーマー，都是OG系列原創~~改名~~的道具

# **L**[**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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=10)

* 2010年11月25日首發
* 宣傳標語為「絆は、宇宙を越える――」
* 題名L為~~LineBarrel~~Link之意
* 本作主角部隊預設名稱為LOTUS
* 使用2機作一個單位；放棄了零件裝備，以各自的組隊能力分享奬勵取代[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-16)~~，令二、三線機不用坐板凳~~
  + 大多數的主力機體（尤其是超級系）的組隊分享能力並不強，反到是很多二、三線機充斥著非常好用的性能，像是有著移動+2，空、宇適性S的小飛機
    - 而當中EW的傑克斯由於強化能力和能力配置相當完美，被日本網民戲稱為「火消しのスラスターモジュール」[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-17)
  + 單機組隊則可維持上作一樣，一次能攻擊2機（但需要習得技能「全體攻擊」），但Combo則回到W的情況，只能攻擊鄰近機體，且傷害會隨著攻擊數量的增加而下修[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-18)
    - 因為沒有零件裝備及Combo效果削弱，導致單機組隊風險大增。在最初周目時，除了中後期少數合體機體外，較少機體可以單機組隊應戰
    - 另外強制出擊機體多半是單機組隊且無法與其他機體組隊，所以很容易成為戰靶

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=11)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| ★[福音戰士](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E6%96%B0%E4%B8%96%E7%B4%80%E8%A4%94%E9%9F%B3%E6%88%B0%E5%A3%AB&action=edit&redlink=1)新劇場版  ★戰鬥吧！！伊庫薩1  ★冒險吧！！伊庫薩3  新機動戰記鋼彈W 無盡的華爾茲  機動戰士鋼彈SEED  機動戰士鋼彈SEED DESTINY  超電磁機器人 孔巴德拉V  超電磁機器人 波魯吉斯V | 新大空飛龍 LEGEND OF DAIKU-MARYU  鋼鐵神吉克  ★獸裝機攻斷空我  無敵鐵金剛凱撒  無敵鐵金剛凱撒 死鬥！暗黑大將軍  神魂合體  神魂合體 SECOND SEASON  ★超時空要塞F  [武裝機甲](https://wiki.komica.org/%E6%AD%A6%E8%A3%9D%E6%A9%9F%E7%94%B2) |  |

* 如同上一作實際上以種鋼名義參戰的角色只有煌，但~~因為上一作被玩家批評參戰詐欺而~~額外追加了決鬥鋼彈及暴風鋼彈~~，但沒有達成隱藏條件的話還是拿不到~~
* ~~新譯‧新機動戰記鋼彈W Endless Waltz~~
  + 本作鋼彈W並非本篇參戰，但出現不少模仿本篇內容的融合劇情
* 首部非同系列、跨版權作品「說得」角色
  + 以前也有出現跨作品的說得，但只限鋼彈系列之間，例如A中可以用Z的卡繆說得ZZ的普露，或是使用版權角色說得原創角色，例如第2次α的イルイ・ガンエデン可由該作的版權作品主人公說得，但是跨版權作品說得在這作前均未曾出現
  + 本作在滿足條件下，可以使用~~加藤機關五番隊隊長~~**鋼彈W**的五飛說得**武裝機甲**的宗美
    - 及後的UX與BX亦有出現跨版權作品說得的情況
* 擁有目前為止最多人數的合體技[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-19)
* 擁有大概是近年來最長名字的機體[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-20)，往後版權作亦有繼承
* ~~超級生身大戰L~~
  + 除了《戰鬥！伊庫薩1》和《冒險！伊庫薩3》兩部本來是出[生身單位](https://wiki.komica.org/%E7%94%9F%E8%BA%AB%E5%96%AE%E4%BD%8D)外，《~~黑人！伊庫薩4~~武裝機甲》和《~~巨乳！伊庫薩5~~Macross F》均有生身單位
* ~~超級~~[~~顏藝~~](https://wiki.komica.org/%E9%A1%8F%E8%97%9D)~~大戰L，感謝一眾鐵之中二病及真‧飛鳥提供顏藝演出~~
* ~~第一部絕大多玩家會放棄隱藏人物生存的作品~~
  + ~~有幼女庫蘭還需要留下米歇爾來駕駛VF嗎？連系統也要~~[~~婊~~](https://wiki.komica.org/%E5%A9%8A)~~你，所以眼鏡還是去死好了~~[[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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-21)

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=12)

* GreAT
  + 本作登場的原創敵人
  + 來自「高蓋然世界」的ルド・グロリア為了自己野心而設立的世界級企業
    - 曾經是原本世界的大總統，但和セントラル簽下不平等條約，加上人們貪婪安逸不作反抗而感到絕望，被權力慾和支配慾侵蝕，捨棄了過去的自己、所有同伴和羈絆，毅然來到這邊的世界。
    - 因為身體注入納米機器，所以雖然超過50歲，但外觀維持在30歲左右。
  + 如同他們的招牌「從膳食到上洗手間都支援您」，由食品及日用品製告販售、到各種機器零件開發都有負責。
  + 經營模式採中央集權制，以數十名有能的年青社員作為公司核心，與負責通常業務的一般社員有著絕對的區別。
  + 事實上背地裡會盜用世界各地中小企業的產品和技術，甚至私建兵器。
  + 基本上地球上所有製品都被這企業滲透。所以才能在他們的指令下，瞬間令地球所有電子製品同時癱瘓，造成大混亂。
  + 戰敗的ルド・グロリア，如同南雲一鷹所言，是「誤入歧途的正義的伙伴的末路」。

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=13)

* ~~第一部有語音的NDS版權作（初號機暴走的叫喊聲）~~
* 本作開始由負責任系的製作組負責完全主導，寺田參與度非常少。
  + 在機戰廣播中透露，製作組原本有做好在屋島作戰劇情中，從大空魔龍傳送能源到初號機的陽電子砲、僅一話劇情限定的CROSSOVER戰鬥動畫。
  + 但最終被寺田以不可能獲得版權方允許為由沒有放錄遊戲中，而動畫檔案大概會永遠存放在公司資料庫內不再公開~~，這是吊玩家胃口啊！~~
* 從本作起的攜帶機系列，第2個PV會特意列出該作的關鍵詞~~，然後「魂」和「地獄」成了在Nico中第2個PV經常被刷出來的關鍵詞~~
* 少數純地球科技出品的主角機~~地球製冥王…~~[~~慢著原來L有原創角色嗎~~](https://wiki.komica.org/%E4%B8%BB%E4%BA%BA%E5%85%AC(%E7%AC%91))
  + 大概是受到K大劣評的反彈，本作的原創內容異常影薄，以至於讓人產生戲份較多的浩一才是主角的錯覺
  + 主角南雲一鷹是一位既能冷靜考慮問題又熱血十足的好少年，但也就僅此而已，劇情中基本上是個[路人](https://wiki.komica.org/%E8%B7%AF%E4%BA%BA)
  + 一鷹的哥哥悠凪是個~~黑漆漆的~~中二廢材；雖然造型有點潮，但最常出現的台詞是「把戰鬥行動交給輔助人造人ハルノ」而讓人產生了其實這傢伙駕駛水平很廢的疑惑
    - 跟主角的合體技甚至只是把自己機體的翅膀拿去給主角機合體，自己不下手打更從側面證明了這一點
  + 突然跳出來的最終BOSS：和其他一些在主線鋪墊已久的非人級力量作品不一樣，這次就是結局時不知道從哪裡跳出來的人類光桿司令前大總統，而且和主角完全沒有任何的因緣
  + 結果原創內容存在感最高的大概是超精細的有機物製造~~硅膠娃娃~~人造人家政婦AL-3愛麗絲
  + ~~不過往好處想，因為其故事不突出反而更容易融合在OG裡~~
* 存在各種初見殺關卡
  + 較著名的是對決EVA的第八使徒一關，關卡中要求EVA任一機在指定回合到達指定位置
    - 由於要到達第一個指定位置後才會出現敵增援及新的指定位置[[22]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-22)，但限制回合數卻不會追加，結果以逸待勞留到最後一個回合才跑入指定格的玩家下一回合就馬上被[婊](https://wiki.komica.org/%E5%A9%8A)
  + 還有是關卡中途突然出現「不能攻擊指定敵人」的失敗條件，如果不小心選錯反擊便馬上Game Over
    - 不過當條件出現時反擊選項是默認防禦及沒有援助攻擊，所以除了手殘或不看失敗條件外大致問題不大
  + 除上述外，還有「除指定機體外其他皆不能移動」「指定機體被攻擊即[戰敗](https://wiki.komica.org/GG)」「不能被擊破機體的HP在劇情裡大幅削減」等新手玩家必碰壁的特殊通關條件
* 有著非常嚴重的「渚BUG」~~，米歇爾那個也是BUG？有幼女誰在乎眼鏡男~~
  + 當伊庫薩1或伊庫薩3在搭乘伊庫薩機器人後被擊墜或撒退，如果這個時候GAME OVER重新回到備戰畫面，作為副機師的渚會在該周目永久消失。
  + 伊庫薩1在35話會有讓渚強制出擊的事件，故尚有一次解決BUG的機會
  + ~~不過，不搭乘伊庫薩機器人狀態才能使用三姐妹合體技，搭乘除了多一個精神根本不划算。~~
* 影薄，但有玩過的玩家大多認同本作是隠世良作~~除了飛翼零式改入隊太晚~~
  + NDS系第一作W擁有超高人氣，第二作K則有著史上最差評價；之後有轉戰PSP的Z系列及魔裝機神等搶去風頭，而任天堂攜帶機的下一作UX又是高人氣作品，結果L即使在劇本有上述多個亮點下仍顯得相當影薄

# **UX**[**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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=14)

* 2013年3月14日首發
  + 在機戰廣播提到原案題名為「U」，但寺田認為聽起來太弱，所以便加上X成了現在的題名
    - 除了UX外，當時另一個提案是「UE」
* 宣傳標語是「すべての可能性が、ここに集う」，同時也是圍繞本作的謎團之一
* 首部登錄3DS平台、有戰鬥語音、DVE及中斷對話的任天堂攜帶機機戰作品
* 題名UX為「Ultimate Cross」~~，也暗指本作的劇情混合度究極的恰到好處之意，眾玩家均向加藤司令表示想像力已變成負值~~
  + 不過令一眾玩家大喊想像力不足的是這作出現關卡標題捏他情況
    - 第39關「蒼穹-そら-」為《蒼穹之戰神》原作最終話標題，亦是遊戲中TV版劇情最終戰，同一話中演出フェイ・イェンHD覺醒的劇情，當中更使用「in the Blue Sky」一曲；響起音樂一刻，一眾玩家才發現關卡標題老早已暗示了初音的劇情（39→初音、そら（天空）→in the Blue **Sky**）
  + 甚至有玩家[逆流](https://wiki.komica.org/%E9%80%86%E6%B5%81)回原作才發現某些設定其實是UX原創或屬於其他參戰作品，最著名是「飛影就是ジョウ」的美麗誤會[[23]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-23)
* Ultimate Cross同時也是本作主角部隊的預設名字

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=15)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| 聖戰士丹拜恩  ★麒光之翼  蒼穹之戰神  ★蒼穹之戰神 HEAVEN AND EARTH  ★「電腦戰機Virtual On」系列 飛燕HD  機動戰士鋼彈SEED DESTINY  ★劇場版 機動戰士鋼彈00 -A wakening of the Trailblazer-  ★[SD鋼彈三國傳 Brave Battle Warriors](https://wiki.komica.org/BB%E6%88%B0%E5%A3%AB%E4%B8%89%E5%9C%8B%E5%82%B3) | 忍者戰士飛影  ★HEROMAN  獸裝機攻  ★機神咆哮  武裝機甲（原作漫畫版）  劇場版 超時空要塞F 虛空歌姬  劇場版 超時空要塞F 戀離飛翼  ★無敵鐵金剛凱撒SKL |  |

* 首部有完全以別媒體故事再度參戰的作品（武裝機甲，L是動畫版，UX則以漫畫版參戰~~所以~~[~~顏藝~~](https://wiki.komica.org/%E9%A1%8F%E8%97%9D)~~大減~~）
  + 因為沿用動畫版的聲優陣和部份BGM，所以版權上有掛動畫製作組名字
  + 若不挶泥於「完全別媒體參戰」的話則有不少作品在參戰時會於劇情演出上出現跨媒體的內容，常見的有蓋特系列
* 首部18禁遊戲改篇作品《機神咆吼デモンベイン》參戰~~，綠川快高興吧~~
  + 雖然名義上是以~~黑歷史~~動畫版參戰，但故事裡不僅使用了遊戲本篇的內容，還連相關周邊公布的設定都拿來用~~，原作的鋼屋在玩的時候也是嘖嘖稱奇拍案叫絕~~[[24]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-24)
  + ~~同時亦成為對ELS最強兵器~~[[25]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-25)
* 首部SD鋼彈系列《SD鋼彈三國傳Brave Battle Warriors》參戰~~←洛克昂「這樣子剎那就不能再說~~[~~以前的那句話~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E4%BF%BA%E3%81%8C%E3%82%AC%E3%83%B3%E3%83%80%E3%83%A0%E3%81%A0)~~了哩」~~
  + 不過本作中剎那是以劇場版名義參戰，碰到洛克昂這樣開玩笑他也只是用不知是苦笑還是微笑的表情帶過…~~或者認真一點說剎那在UX中地位就跟Z2裡面引導他的阿姆羅很像~~
* 首部僅存在設定的作品參戰
  + 《電腦戰機Virtual-On》系列的「フェイ・イェンHD」，最早是動畫雜誌「月刊NEWTYPE」中集中連載的「Virtual-On特集」刊出的一幅由カトキハジメ所繪畫的合作插圖（將[初音ミク](https://wiki.komica.org/%E5%88%9D%E9%9F%B3%E3%83%9F%E3%82%AF)給電腦戰機化），後來以這幅插圖為基礎把「フェイ・イェンHD」商品化
    - **本身定位上可謂與《電腦戰機》世界完全無關的機體**，但並不排除她跟元祖飛燕有直接關係
    - 在本作的定位上是代替現實玩家參與遊戲的初音所操作的機體，也是整個遊戲中惟一由平行世界穿越到來的機體。
    - ~~不過配音是初音的CV~~[~~藤田咲~~](https://wiki.komica.org/%E8%97%A4%E7%94%B0%E5%92%B2)~~，甚至戰鬥動畫中播放其有聲BGM，最後連本尊也登場…這是甚麼惡意的互相宣傳~~
* ~~蒼穹之戰神首次參戰手提機平台（K是什麼，可以吃的嗎）~~
  + ~~蒼穹之戰神Seed Destiny，講述自然人和調整者第二次大戰後，飛鳥真前往龍宮島、和一騎等一眾學妹學弟對抗異界體的故事，機體都改造成Mark Destiny了~~
  + 雖然是完結後參戰，但照劇中的描述來看，種命本篇在UX的設定中也不見得是照原本的劇情跑~~，因此也有不少玩家想看到UX前傳~~
    - 事實上本作開發時最初題名為「第2次L」，可以推斷UX的種命大概是走和L相似的路線
  + 本作中得到《00》的吠陀協助，確立同化現象治療法的時間甚至僅花3個月就達成，一洗K時的悲劇
  + 同時ヘスター~~BBA~~被發便當，徹底斬斷了向EXODUS及以後系列發展的方向~~，太好了，連原作的悲劇也解決了~~
* ~~御三家的蓋特繼續缺席，兜甲兒亦首度被鬼隱（由魔神凱撒SKL取代）~~
  + 因為連常客兜甲兒也沒有參戰，本作算是少數版權系列作中，日本沒有超機人研究所的作品
* 與上作（第2次Z）相反，即使是沒有自身劇情的作品[[26]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-26)在主線上都很活躍，甚少出現空氣參戰的情況
  + 其中種命更是誇張到幾乎要跟00和蒼穹變成同一套作品了
    - 真、露娜、阿斯蘭與卡佳里一整個變成像是蒼穹登場的角色，甚至真的爆種狀態因為是無神的紅色雙眼而被戲稱為同化現象~~，也就是完全同化啦~~
    - 另一邊煌和拉克絲也變得很像00的角色，最後結局時煌還跟著天上人一起去外星球了~~，某程度上應該是活用種系列當初一直在提但後面~~[~~鬼隱~~](https://wiki.komica.org/%E9%AC%BC%E9%9A%B1)~~掉、從木星帶回來的生物化石「證據01」的設定吧~~
  + 同為難以與人類互相理解的外星生命體，異界體、ELS和Vajra三者混起來可謂毫無違和感
    - 本作剎那恢復意識的地點選在龍宮島，在來主操因痛苦而暴走時繼真以外另一個說服他的人，像是有致敬將陵僚[[27]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-27)的味道
    - ~~以後再也沒有無語音機戰，那笛卡兒豈不是只能去死了嗎？~~[[28]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-28)
  + 三國傳及フェイ・イェンHD更是替世界觀解謎的重要存在
    - 三國傳的軍師們最初便察覺有某種意志在引領我方並主動探索原因，且不少謎團都經由他們口中向眾人解釋，和大部分作品中通常被敵人牽住鼻子走的情況不大相同。
    - ~~不過一眾玩家最驚嘆還是對各種神話都有涉獵、出自《武裝機甲》的道明寺誠，不論日本神話、印度神話、克蘇魯傳說、三縭紗神話都是經他的口中解說，不愧為寺生まれのDさん~~
  + 可以說本作在揑他上花了不少功夫，除了一般而言的CV梗和畫師梗外，本作用上不少歌詞捏他[[29]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-29)，同時劇情上觸及不少在參戰作品僅存在於周邊媒體的設定[[30]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-30)
* ~~別名「超級對話大戰UX」「超級平井臉大戰UX」「~~[~~基~~](https://wiki.komica.org/BL)~~戰UX」「超級吐~~[~~便當~~](https://wiki.komica.org/%E4%BE%BF%E7%95%B6)~~大戰UX」~~
* ~~歸來的經驗值小偷，還獲得了「~~[~~ランカ~~](https://wiki.komica.org/%E3%83%A9%E3%83%B3%E3%82%AB%E3%83%BB%E3%83%AA%E3%83%BC)[~~スレ~~](https://wiki.komica.org/%E5%BF%8D%E8%80%85%E6%AE%BA%E6%89%8B)[~~イヤー~~](https://wiki.komica.org/%E5%93%A5%E5%B8%83%E6%9E%97%E6%AE%BA%E6%89%8B)~~」~~[~~稱號~~](https://wiki.komica.org/%E7%A8%B1%E8%99%9F)
  + 本作的飛影（NPC）雖然被拿掉了MAP武器，取而代之的卻是恐怖的二回行動+連續行動，能做出疑似的**四回行動**[[31]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-31)，加上作品的四機（含戰艦）隨便一個血量低於一半它就會亂入，煩人程度不下於IMPACT
    - 其中一關中需要確保把ランカ擄走的Vajra的HP降到10%以下，雖然血量顯示為「????」，但實際血量和平常雜兵一樣，而不巧地這關飛影增援的位置正正是該Vajra後方，結果一出場就二回行動把ランカ爆殺
    - 當然除了飛影外，該話支援的ブレラ（NPC）和玩家[[32]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-32)也有一擊爆殺Vajra可能，所以同樣得到ランカスレイヤー稱號
  + 作為補救手段，本作的黑獅子、鳳雷鷹、爆龍任意一機血量低於30%就會自動與飛影合體，用MAP武器調整HP可以有效減少飛影出現後的損害~~但還是比IMPACT的提升氣力麻煩~~
    - ~~若出了戰艦卻忘記出上面隨便一台的話就只能自求多褔了~~

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=16)

* 第二次聯合‧P.L.A.N.T.大戰
  + 發生在C.E.73年《機動戰士鋼彈SEED DESTINY》為舞台的戰爭
  + 雖然在在《機動戰士鋼彈SEED DESTINY HD REMASTER》有使用「第一次聯合‧P.L.A.N.T.大戰」來形容《機動戰士鋼彈SEED》的戰爭。但**原作中並沒有使用「第二次聯合‧P.L.A.N.T.大戰」這個名詞**。
  + 可以說是本作為了方便解釋《機動戰士鋼彈SEED DESTINY》的事件而使用的稱呼
    - 而且本作的《機動戰士鋼彈SEED DESTINY》似乎並不是走原作路線。[[33]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-33)
* オデュサイト
  + 產自奇械島的特殊礦石，使用在島上的重力爐，在本篇開始的200年前發現。
  + 具有將「人之意志的力量」放大的能力，甚至在科學家改良後創造出「增強意志之力，轉變為能源的系統」，粒子加速爐便是成果之一。
    - 因此亦成為其後オルフェス的能源裝置。
  + オデュサイト真正力量是「讓被放大的意志超越時空」
  + 事實上是在輪迴世界中不斷累積力量的「命之結晶」。
    - キルハシウム、龍玉髓、玉璽、麒光之翼、Fold Quartz，也是名字不同的相同存在。

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=17)

* 從本作起，第2個PV的戰鬥動畫會收錄參戰作品原作BGM，但這項傳統僅到達V
* 與L時相同，本作寺田參與度非常少：按機戰廣播的說法，他參與的只有提議讓飛影參戰及和擔任電腦戰機飛燕HD監修的原作者亙重郎一起開會。
* 新增系統「特殊行動」和「戰術指揮」
  + 特殊行動為可以給我軍上Buff/敵軍Debuff的無攻擊力MAP武器~~，結果續作的獅子王凱因而變成了奶媽~~
  + 戰術指揮與Z2的不同，每關可以指定一個角色並讓在場單位得到該角色的支援效果，基本上都是以各種艦長、軍師，前線指揮官的角色為主
    - 可是因為孔明的Size差地形適應效果太過強力，導致幾乎沒人用其他戰術指揮~~，結果不少隱藏角色的達成條件是需要指定戰術指揮，不愧是~~[~~孔明的陷阱~~](https://wiki.komica.org/%E5%AD%94%E6%98%8E)
* 與至今為止大部分的作品都會在序章用短文簡述世界觀與劇情概要的演出方式不同，本作的序章演出方式是以接近動畫（或說電影感覺）的白底黑字穿插各部版權作品的劇情（可能是序章也可能是最終話）之後進入正題
  + 另外在一些橋段也會以白底黑字傳達出一般對話無法表達的氛圍，例如13關翔子自爆前的內心獨白
  + 本作的關卡標題命名的巧思和磅磗的標題BGM的配搭製造很強的張力，較著名有揑他飛燕HD的第39話「蒼 -そら- 穹」及系列中罕有以書法風格的第40話「櫻花嵐」
  + BGM相較前作提升不少，另外加入了「間奏」段，Loop起來變得比較自然
    - 不少BGM插入時機恰到好處亦是本作被稱讚的地方
    - 較為好評的有一騎死命援助被異界體攻擊的真時使用的「Life Goes On」、紅音與龍宮島核心同化、說出自身歸還的使命時使用「蒼穹」
  + 因為AI社機戰參戰作品較少，所以把正統作中只在真實系作品中比較流行的跨作品特殊對白系統普及到全部參戰作品裡，使劇情融合度更加自然
    - 也因此本作有不少一話限定的戰鬥台詞
  + 但本作因為是首次移植3DS，製作人員沒有那麼多心力去做圖~~不如說AI社本來人手就不足，負責戰鬥動畫的工作人員似乎不到十位~~，圖像放大的時候鋸齒顆粒非常明顯是一大敗筆~~，還變成了主機廚拿來戰的話題~~
    - 更要命的是本作雖然也有繪製了高解析特寫圖像[[34]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-34)，第一支PV裡面卻完全沒剪出來，反倒是這些明顯有鋸齒顆粒的戰鬥畫面多不勝數，影響了不少玩家的購買慾
  + 同時亦因為本作出現不少原創設定和各種專有名詞，但欠奉名詞圖鑑說明，使部份不黯參戰作品的玩家容易弄不清楚部分專有名詞意思
* 首部可以繼承隱藏要素的作品
  + 配合作品「輪迴」的主題，只要成功收得的角色就會於下一周目自動加入
  + 另外隱藏條件一旦達成，即使該周目未能成功收得角色，亦會在下一周目默認該隱藏條件達成，無須重複達成
  + 但本作隱藏要素要求的擊墜數都頗高且不像其他作品般計算帳面數值
    - 本作所有擊墜數的隱藏條件都是依據不顯示的內部擊墜數，每周目會重置為零
    - 由於無法從一般途徑獲知數值，只能靠手動計算，多周目後帳面擊墜數變成999後便無從判斷
    - 當中尤以呂布的條件最嚴苛，需要三柱候的內部擊墜數合共為300，且判定成功的Flag放在分支路線上，意味著一旦挑錯分支路線，之前存下的擊墜數將不被計算，需要在新周目重新由零刷起
  + 全數加入後在最終戰前會加入特殊劇情
* 本作的真主角機是オルフェス，但是具有比較正統派真實系造型的前期主角機ライオット意外的有人氣，也有不少玩家對後繼機不是ライオット譜系而感到遺憾
  + 不過負責機設的畫師亦有在自己推特上[畫出假想的ライオット後繼機插畫](https://twitter.com/a_tuyu555/status/1218400759093456898)
* ~~首部有~~[~~內褲~~](https://wiki.komica.org/%E5%85%A7%E8%A4%B2)~~可看的機戰作品~~
  + 機神咆吼的霸道瑠璃，但~~黑歷史~~動畫是原創，原作並沒有相關內容
  + 不過相對的本作就沒乳搖可看了~~，不要跟我說飛影那個是~~，但是有~~奇妙的~~爆衣畫面
    - 飛影的伊魯波拉駕駛零影發動忍者能力的時候會出現上半身爆衣的畫面~~，不少人都笑了~~

# **BX**[**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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=18)

* 2015年8月20日首發
* 宣傳標語為「世代を超える、[鋼の意思](https://wiki.komica.org/%E9%BB%91%E5%92%B2%E9%9A%BC)」
* 雖然名字很像，但接在UX後面開發的BX不管是世界觀或劇情上都**沒有任何關係**~~，MX表示：~~
* BX之名和前作的UX相同，是預設部隊名稱「BrightiX」的縮寫，代表「照亮未知之物的光芒」

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=19)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| 聖戰士丹拜恩  聖戰士丹拜恩 New Story of Aura Battler Dunbine  ★巨神GORG  絕對無敵雷神王  勇者王我王凱牙  ★機甲界  ★SD鋼彈外傳  [機動戰士鋼彈UC](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88UC)  劇場版[機動戰士鋼彈00](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%8800) -A wakening of the Trailblazer-  ★[機動戰士鋼彈AGE](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88AGE) | 劇場版 超時空要塞F 虛空歌姬  劇場版 超時空要塞F 戀離飛翼  ★超時空要塞30 連繫銀河的歌聲  真無敵鐵金剛 衝擊！Z篇  無敵鐵金剛凱撒SKL  機動戰艦撫子號 |  |

* 至今仍保持「有聲版權機戰作品無缺席」紀錄的矢尾一樹，因為本次參戰作品中不再有他擔任要角的作品而終於被打破
  + 至前一部（第3次Z天獄篇）為止、矢尾先生是唯一仍保持有聲版權機戰作品不缺席的聲優
* 因為巨神ゴーグ不是戰爭劇，劇中登場的敵組織GAIL使用的兵器也都是重機械、戰車與直升機，因此本次出現了[**超級坦克大戰**](https://wiki.komica.org/World_of_Tanks_%E5%9D%A6%E5%85%8B%E4%B8%96%E7%95%8C)與**超級機器人大戰史上最強直升機**的奇妙狀況
  + - 劇中~~辛尼曼~~船長[[35]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-35)和其他ゴーグ主要角色駕駛的戰車在劇中和GAIL的戰車互轟就被戲稱是「超級坦克大戰」
    - ~~某位實況玩家曾經玩到後來把一架GAIL直升機打到0血，結果八成是系統BUG，這架直升機明明被擊墜了卻死都不肯退場~~
    - 即使在遊戲系統上，GAIL的載具雖然皮超薄但都自帶對應地形的適性S，加上體型小又射程不短的關係而不好打
    - [~~GAIL驚異のメカニズム~~](http://dic.nicovideo.jp/a/gail%E9%A9%9A%E7%95%B0%E3%81%AE%E3%83%A1%E3%82%AB%E3%83%8B%E3%82%BA%E3%83%A0)
* 系列非動畫影像作品《Macross 30》首次參戰~~，可是作為新參的待遇還不如參戰太多次而被嫌棄的MF~~[~~[36]~~](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-36)
  + 近年的機戰御三家中，鋼彈SEED Destiny與獸裝機攻斷空我NOVA終於首次缺席~~，大概是把位置讓給AGE與勇者王了~~
* 繼UX後另一套SD鋼彈《SD鋼彈外傳》參戰~~，以劇場版參戰的剎那表示餘裕~~
  + ~~但是刹那還是會對騎士鋼彈說「我們都是鋼彈」，順便把巴納吉和奇歐拖下水~~
* 在J以後再次有UC系列作品（鋼彈UC）踏入攜帶機系列~~然而待遇可謂是歷代最糟，而蓋特則繼續缺席~~
  + 可能是因為要表達世代交替的意圖，因此本作是目前唯一一個包含宇宙世紀世界觀下阿姆羅不參戰的機戰
  + 貫穿全劇的新安洲僅僅登場一次
    - 雖然本作其實有概略跑全部的劇情，但直到特林頓基地戰之前，主角隊除了帛琉救援戰以外就沒有任何介入UC劇情的機會
    - 這也導致弗朗托直到32關才開新安洲出擊直接與我方部隊正面交鋒，下一次便直接開新吉翁克出來
  + 除了基拉祖魯之外完全沒有UC系量產機~~←傑剛？里歇爾？有更高性能的GNX-Ⅳ和克蘭奇在前誰還要那些垃圾（笑）~~
    - 砍掉大招武裝戰甲DE導致性能和初期獨角獸差不多的報喪女妖命運女神、和性能爛到絕對不會有人挑它出場的葛蘭雪
  + ~~雖然有不少人也會搞錯，~~原作是OT的安傑羅被加上了「強化人」技能~~而且在劇情裡還會把瑪莉妲是強化人的事拿出來嗆，先生現在你也是強化人耶！~~
* 首次在攜帶機平台上同時有世界觀不同的兩部魔神作品（魔神凱撒SKL及真魔神Z）參戰~~，可惜沒有大魔神及魔神凱撒，無法重現CC的四重魔神火焰~~
  + 兩台魔神有完全原創的跨作品合體技~~，靠腰地獄公務員你們倆是把宙斯的右手當作什麼了啊！~~
    - ~~同樣是Dynamic Pro出品，怎麼Z3居然沒讓真蓋特與真魔神Z來個合體技…因為少了大魔神（ry~~
    - ~~八成是看聖戰士合體攻擊看久了，發動時的姿勢完全是~~[~~偷學~~](https://wiki.komica.org/%E5%81%B7%E5%AD%B8)~~對方的~~
  + 另外因為真魔神Z原作劇情中，暗黑大將軍登場後便在魔神Z遭其重創的情況下完結，所以本作也與Z系列一樣以原創劇情的方式結局
    - 原作的暗黑大將軍沒有對白，BX則由OVA版的聲優擔任並錄製眾多DVE與戰鬥對話
* 本作不少參戰作品都是從劇情中段開始、甚至劇情已完結（多半都是已經多次參戰的作品）
  + 首次參戰的《機動戰士鋼彈AGE》的劇情從第三世代開始，配合本作「世代傳承之祈願」主題，不管是走哪條分岐都可以看到十分耀眼的活躍
    - ~~但是AGE-2特務式樣甚至包含AGE-2有名的處刑用BGM都沒有收錄，不少玩家對此感到遺憾~~
    - 眾人非常關心的菲利特描寫在本作中意外的很正常，基本上就是個會關心眾多少年少女的慈祥老爺爺，對於其他非威爾岡的敵人也都抱持著中立理性的態度
    - ~~以本作的世界線來看，目擊63年眾多戰爭的他真的很有怨恨威爾岡的份量~~
    - ~~鬼神殲滅爺，~~地圖炮和單體等離子潛航導彈的威力分別為12249和12499[[37]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-37)，加上覺醒和魂在本作可謂最強鋼彈~~，比那個射擊專精但大招是格鬥又沒有覺醒和魂的孫子更有主角格~~[[38]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-38)
  + 機動戰艦同樣是從中段開始~~，所以凱的便當吐不出來了~~
    - 大概因為本作主題之一「傳承/被托付的意志」關係，因此一向吐便當的凱便無緣復活，不過凱依然在劇情上有登場，並有一話限定的台詞配音
  + 真魔神Z也是開場先介紹後就直接跳到中段劇情
  + 魔神凱薩SKL則是直接完結~~，而且還像前作的聖戰士翔子一樣被炸到拜斯頓威爾變成了被召喚過來的地上人之一份子，所以這次冒出了~~**~~聖戰士地獄公務員~~**~~的梗~~
    - 不過是次的戰術指揮/應援要員直接由由木擔任，所以スカーレット的便當沒像UX時般吐了
  + 聖戰士則是剛好跟SKL相反，開場是從原作起頭開始，不過正式參戰時已經直接跳到中段被推到地上世界的劇情
    - 跟他作不同，對應本作家族愛的主題，經常被跳過的親子重逢不歡而散劇情這次在BX首次被重現了
    - 另外OVA雖然當初透漏的資訊中說只有機體參戰，但實際上的劇中表現讓不少人跌破眼鏡~~；~~**~~黑邪的機甲兵~~**~~到底是誰在開的呢…~~
  + 鋼彈UC如上所述是蜻蜓點水般跑完全部劇情，但是和**家族**相關的劇情也因為跟本作主題有關，所以描寫得比較詳細
    - 連帶瑪莉妲生存條件也變得較為容易~~，據說不少人糊里糊塗就讓她吐便當了~~[[39]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-39)
  + SD鋼彈一開始已經是到3-4話之間的劇情
  + Macross 30與F劇場版則是直接原作完結~~，但是Macross 30的待遇讓不少Macross粉絲感到頗糟~~
    - 由於主角里昂在原作遇見的（疑似）是TV版的アルト，而劇場版的アルト不認識他，因此兩人在BX中第一次見面的時候反而出了一點狀況，但因為兩人的相遇是在遊戲原作中提到，BX對此完全沒描寫而讓不少玩家起了疑問
    - 嚴格來說在BX裡Macross 30只有主角三人登場，但作為女主角的米娜不僅專用機被拿掉甚至也沒收錄台詞~~，中斷訊息對話中竟然還得讓米娜裝睡避開無聲問題~~
    - 一樣是賣歌的作品，收錄BGM居然只有一首~~，雖然プラネット・クレイド的確很棒啦~~
    - F的[三角關係](https://wiki.komica.org/%E4%B8%89%E8%A7%92%E9%97%9C%E4%BF%82)因為劇場版已經做了了結，本作中アルト已經選了[雪露](https://wiki.komica.org/%E3%82%B7%E3%82%A7%E3%83%AA%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%83%8E%E3%83%BC%E3%83%A0)，[蘭花](https://wiki.komica.org/%E3%83%A9%E3%83%B3%E3%82%AB%E3%83%BB%E3%83%AA%E3%83%BC)也不再糾結於這點上
    - 本作也是MF參戰以來少數Macross世界與作品世界之間不是[平行世界](https://wiki.komica.org/%E5%B9%B3%E8%A1%8C%E4%B8%96%E7%95%8C)而是同一世界設定的作品[[40]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-40)
* ~~先是木連、然後是原種、The Power和ELS，木星塊陶啊！~~

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=20)

* デストルーク
  + 打破境界、支配所有世界的組織。本作的原創敵人。
* 境界
  + 過去的世界間能互相通行，但也因此出現了要統領全世界、製造混亂的存在。
    - 地球則是被稱為「啟程之地（始まりの地）」、連接所有世界的中心
  + 為了保護所有世界，過去的文明便製造了境界把所有世界分隔。
* 至寶（至宝）
  + 「次元守護者（次元の守人）」ファルセイバー的力量泉源，分為「心的至寶（心の至宝）」、「生命的至寶（生命の至宝）」、「力的至寶（力の至宝）」、「記憶的至寶（記憶の至宝）」。

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=21)

* 新增系統「特性」，每名駕駛員都有設定一個特性，能使鄰接的單位獲得符合該特性的能力值加成，增加的量則取決於駕駛員的等級而且可以疊加
  + 比如說以4名高等級的迴避特性包圍一隻母艦的話，連頭目的攻擊也能輕易閃開
  + 不過特性是取決於駕駛員而非機體，有時會出現駕駛員的特性與座機的擅長領域完全不符合的情況[[41]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-41)
* 同樣繼承了不少UX的演出手法，例如序章的白底黑字電影式開場描寫、各版權作品在不搶彼此鋒頭的情況下盡可能的互相交流，跨作品說得本次當然仍存在
* 本作的BGM雖然仍舊無法像第3次Z一樣自行更換，但與UX相比變得更貼近原作音樂~~，遠藤你要不要解釋一下勇者王的片頭是怎麼回事~~
  + 至今為止大部分的機戰音樂都是以機體內藏的音效卡合成發音，而本作則疑似是直接採用預錄聲音因此音樂表現大幅提升，甚至過往（就連第3次Z都）沒有的合聲本作都幾乎完美重現~~，程度差不多就是少了Vocal的卡拉OK音源~~
  + 絕對無敵及機動戰艦的主題曲分別收錄了兩個版本
    - 絕對無敵分為「TV版」和「完整版」，「完整版」是真的連第二段的音調會略有變化（大約在  [此影片](http://www.nicovideo.jp/watch/sm26952784)約28:10的位置）
    - 機動戰艦分為「TV版」和「普通版」，「普通版」還原了原作OP前星野琉璃獨白的前奏BGM（大約在  [此影片](http://www.nicovideo.jp/watch/sm26952784)約38:38的位置），加強了遊戲劇情中導入BGM的演出~~，所以這應該是「TV版」才對吧？~~
  + ガリアン片頭間奏中的小提琴獨奏更是完美重現，同樣令不少玩家讚嘆不已
* 劇情銜接比對上作UX略遜色，部份關卡的劇情交融頗為生硬，但亦屬良好水準
  + 作為本作重心的《機動戰士鋼彈AGE》和《機甲界ガリアン》與其他作品的互動有著良好評價。
    - 尤其本作中關於「親子愛」及「意志傳承」的演出亦非常扣題。
  + BGM與劇情配搭亦獲得不錯好評
    - 如上所述，「You get to burning」的前奏BGM演出加強了《機動戰艦撫子號》劇情演出時的導入效果
    - 其中第41話《君の中の英雄》中，以同名BGM演譯《機動戰艦撫子號》亦劇情獲得不少好評。
  + 比較垢病為後期勇者王劇情需要經常插在其他作品的最終戰鬥中段展開，銜接上略為生硬。
  + 隱藏頭目的存在雖然合乎情理，但由於沒有足夠伏筆舖陳而顯得突兀
    - PV中提及的關鍵字，「從過去，直到現在（過去から、今へ）」、「從現在，直到未來（今から、未来へ）」，亦只有在隱藏結局才被提及
* 本作的隱藏要素不再像UX般可以繼承到下一輪，但隱藏結局開啟條件卻是**一輪遊戲中得到所有隱藏要素（包含人物與機體）**
  + 或許本作劇情分支比較少且短就是一個提示（告訴玩家收不收得到隱藏人物跟走哪條分支無關）
    - 本作只有三次劇情分歧，最長也只有18-20的3關分歧，過往大約四五回甚至像Z系列那種長達七八回+四種以上的分流劇情在本作裡完全沒有
      * 似乎原本打算在《巨神GORG》的結局關卡後進行分支關卡，分別進行《真無敵鐵金剛 衝擊！Z篇》和《機動戰士鋼彈UC》的結局關卡，似乎最後被削去。
    - 不管走哪條分岐都可以收到全部角色，惟不同路線的會改變不同角色和機體的入手難度[[42]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-42)，另外這次終於不像UX一樣是算~~那靠杯的~~內部擊墜數，所以二周目的話大部分隱藏角色需要的帳面擊墜數基本上都沒問題了
  + 有推測認為可能是不少玩家不太滿意UX收完所有隱藏人物卻只有追加一段對話這點而作的改進
  + 與UX相同，部分隱藏人物加入的必要條件為必須在指定關卡由特定人士擔任戰鬥指揮
    - 由於隱藏人物不會繼承，若要同時收到所有隱藏人物及觸發隱藏結局選項，中後期關卡幾乎必須綁定特定戰術指揮來進行遊戲，使戰術指揮發揮不如~~ドライバーおじさん~~勇者王那好用的兩把螺絲起子
  + 反過來說，一旦只要有任何一個隱藏元素不能成功獲得，該周目便確定不能進入隱藏路線而必須重新開新周目
* ~~真正最強Boss「威爾岡機甲・席德」~~
  + 雖然本身才10萬血不算多，但會最多補四次（視乎擊墜順序，其中兩次完全回血），加上本身自帶的HP・EN回復L3和超大範圍地圖炮，以及駕駛員有X-Rounder、壓迫感、底力，防護和見切大量優秀能力使它異常麻煩
  + 另外劇情上自軍戰力還沒有整合完畢，加上本關強制出擊、援軍和隱藏單位佔掉了不少出擊數，真正能讓玩家自由選擇的出擊空位只有11個
  + 不過視乎墜Boss的順序，可減少壓力。建議是觸發第一次恢復事件後，優先擊墜隨後登場、擊墜後不會回復HP的兩個新頭目
* ~~BX名物不屈バリア~~
  + 有防護罩的機體使用不屈後，只要防護罩不被貫穿，便會視作「不屈」未被使用，使機體能常駐8倍防禦，結果讓帶有特殊裝甲（靠直擊或8倍威力才能貫穿）的戒特王異常堅硬
* 主機體在「幸運」發動時，以援護攻擊擊墜敵人，會觸發資金2倍效果，但不會解除精神
* BUG的關係，10周目以後即使達成隱藏條件，《機動戰士鋼彈AGE》的シャナルア無法再次加入。
* 與前作UX相比，戰鬥演出有大幅強化，但是在一部份舊型3DS無法處理，導致不少玩家有遊玩時當機的問題
  + 如果使用NEW3D則沒有問題
* ~~BX~~[~~三神器~~](https://wiki.komica.org/%E4%B8%89%E7%A5%9E%E5%99%A8)~~：~~[~~ドライバーおじさん~~](https://dic.nicovideo.jp/a/%E3%83%89%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%90%E3%83%BC%E3%81%8A%E3%81%98%E3%81%95%E3%82%93)~~、バリアスレイヤー（ビッグボルフォッグ）、マイク~~
  + 當中又以マイク最誇張，本作中改為特殊行動形式的Disk P效果為自軍氣力+10，範圍更達到**前方扇形35格**
  + 基本上不須趕路的場合排好陣型放Disk P，三回合後就全體各種特殊能力發動大開殺戒，使氣合、氣迫與激勵幾乎無用武之地
* 缺點是繼承前作部分AI社傳統系統設定
  + 無戰況報告，必須手動計算本關所需的隱藏要素擊落數
  + 地形難以區分，如境界之地和月面的地+宇、火星的地+空會被人搞錯而導致錯誤換裝，當中以看似空實為宇的無重力之谷為重災區
    - 尤其本作並沒有回艦切換武裝功能，導致以機動戰艦為首的一票機體一旦選錯武裝便會成為嚴重累贅[[43]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-43)
    - 第一次在無重力之谷的戰場前，劇情會提及需要換裝，但跳過劇情的話便無法得知，而且後續再一次在此地圖上戰鬥前亦沒有提示換裝
    - 另外機動戰艦的機體除了在換裝不適合的機體與武器地形適性都嚴重下降外，炮戰裝備的武器地形適性下調至C也是另一注意點，一旦挑錯武裝出場只能成為累贅~~，當然可以讓ドライバーおじさん暫時提升地形適性~~
  + AI編程愛挑HP高的單位打+本作NPC血量和攻擊力都高=沒有了飛影但經驗值小偷不減反增
    - 尤其本作不少關卡會有我方NPC或第三方敵人登場，導致經常有和這些NPC們搶擊墜數的事
    - 另外，部份隱藏機體加入的必須條件是以我方NPC擊墜敵機，在他們專挑HP高的單位情況下，需花時間協助他們達成條件

。

* + 後期出現不少擊墜優先度低、但擊墜後會全回復的頭目或擊墜後導致其他機體撤退的情況，不少玩家在搞懂通關方法前耗費大量時間在這些沒必要重覆擊墜的敵人上
    - 中後期部份頭目需要擊墜多次才通關，但部份重新擊墜後的頭目不會有任何報酬和經驗值
    - 以真魔神Z的結局關卡為例，場上同時有距離我方較遠的原創系頭目和距離我方較近的魔神系頭目，一旦先擊墜魔神系的頭目便會觸發他們全回復的事件（第二次擊墜時不會獲得資金和經驗值），原創系頭目亦會撤退，然而勝利條件只標示敵人全滅
  + 我方機體在遊戲中期差不多齊集，但不能組隊的強制出擊單位多，而且每關能出擊的隊伍數量小，導致中後期機師等級差距很大
    - 機體出擊數一直維持在18-20左右，但單是把全機體組隊已經超過30隊。如果以一主角機配搭配角機的組隊，基本上已佔了超過十五個出擊單位
    - 因為這次戰艦單位對比前作攜帶機系列多，但場上艦數目固定為三（其他需佔機體出擊數）基本上確立了可維修的托勒密II和可攻可守、主機師有脫力的撫子號後，其他艦幾乎只有撐起人數之用，亦使精神庫少的戰艦不會想被選上場
    - 機體強度差距太大，部份機體爛到是完全不會放上場，例如上述的《鋼彈UC》的葛蘭雪[[44]](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_note-44)、《巨神ゴーグ》的坦克和直昇機、《魔神Z》的阿強一號等
  + 與之前作品相比，本作敵人雜兵種類相當少，除某一兩部作品外普遍只有2-3款雜兵
    - 部份雜兵只是我方機體換色或貼圖更換版本，如SD鋼彈、絕對無敵、勇者王
    - 勇者王的雜兵只有EI-15，原種方面戰鬥單位只有合體原種和腕原種，其餘均以柱狀體或地圖背景和劇情登場，與W時出現大量不同種類佐達與原種截然不同
* ~~第二次新世紀勇者大戰~~
  + ~~光是參戰恰好有勇者系列主角機的聲優，像騎士鋼彈→太陽勇者的松本保典~~
  + ~~原創主角機的設定更是活脫脫的勇者機器人，連大合體和下馱都有了~~
    - ~~輝煌勇者ファルセイバー~~
  + 本作也締造了首次[勇者系列](https://wiki.komica.org/%E5%8B%87%E8%80%85%E7%B3%BB%E5%88%97)和[藍光人系列](https://wiki.komica.org/%E8%97%8D%E5%85%89%E4%BA%BA%E7%B3%BB%E5%88%97)共戰

# **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=22)

* [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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=23)

[討論:超級機器人大戰/系列作介紹/攜帶機系列/DS](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS)

# **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&action=edit&section=24)

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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-1) 還包括亞馬遜百合、J方舟以及用NPC方式出場的勇者王ディビジョン艦隊，到最後自軍連同NPC艦隊至少有9-10隻艦艇
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-2) 除了接續上一話戰鬥的第26話、第51話、第53話和最終話外
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-3) 除了ガズマ被知之紀錄者監禁的時期外
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-4) 2012年4月的法米通1218期的投票中以88票成為玩家投票最喜愛機戰作品，第二位是60票的第3次α
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-5) 勇者王系列的戰鬥動畫的重現原作度異常的高
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-6) 不過亦有部份玩家認為其超高融合度是沿於三部作品均致敬元祖宇宙騎士所致；相似情況如MX中因翼神世音本身有致敬EVA和勇者萊汀的內容，從而達致三部作品相當完美的互動
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-7) 例如百獸王原作的劇情比較少且敵人大多變成捏他要員
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-8) 指機體能力和角色能力，W是少數主角機體均沒有專有特殊能力的作品~~可是原創的敵人全都有武器特殊效果無效的犯規效果~~
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-9) 在選擇精神時，會即時扣除SP，當同時選用效果相近的精神指令時（例：魂或熱血、氣合或氣迫），便取消上一個精神，並恢復相應SP。造成Bug的緣故是在多人精神清單中，不同人使用上述相似精神時，會有機會觸發沒取消前一個選擇精神指令且會回復相應的SP，在重復回復的情況，導致可以疊加相同效果的精神指令及無限回復SP
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-10) 同樣BUG緣故，本作機師技能版本的「Size差正無效化」技能不會發揮效果
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-11) 裝備4個PASFU（裝備機體每移動一格時機體所有機師回復1SP）後使用覺醒（行動次數+1）和加速（移動力+3）→移動最大格數距離→回復SP之後重複，只要覺醒的用者不斷SP的話可以不停行動，不過因為上述的BUG使SP殘量變得不重要…
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-12) 熱血+魂，一般情況下不能同時使用；使用條件是同一機中分別有持有這兩個精神的機師；此外和愛同時使用不會有5倍
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-13) 事實上一周目時波士機器人及宇宙騎士Hiver等少數機體已經可以實行此BUG，不過由於前者能力低下，後者只有在第二部才能使用，所以實用性通常在2周目可自訂主角精神後才提高
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-14) 主要是家人們都顧慮ガズマ而選擇忍笑沒有說出來，直至被ルネ當面指出他的說話風格很古怪為止
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-15) 擊破敵機每個小隊+2，因此小隊擊破者會得到命中敵人+1與小隊+2/2機共+2氣力，小隊非擊破者與其他小隊成員獲得小隊+2/2機共+1而已；若是單機出擊，擊破敵人會獲得命中敵人+1與小隊+2/1機共+3，其他單機出擊者得到小隊+2/1機共+2
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-16) 例如飛行機體可讓地面機體也飛行，防禦力場可分享、數值加成等
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-17) 5段改造後即有運動性+15、宇宙適性S及移動力+1，而且有不俗的近攻及遠程武器，整體性能亦不錯
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-18) 總傷害是上升的，但是單體傷害則下降。例如攻擊單機傷害100%，攻擊兩機總傷害180%但單體就降為90%，最多攻擊到6機，此時總傷害360%但單體就只剩60%
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-19) 《武裝機甲》的六人合體技（宗美生存下為七人）[~~中二~~](https://wiki.komica.org/%E4%B8%AD%E4%BA%8C%E7%97%85)~~同盟拳~~「Final Phase」，打破真蓋特與真蓋特龍兩機六人、Dynamic Pro（魔神和蓋特系列）四機六人、G鋼五人合體技「撲克同盟拳」的機體人數紀錄
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-20) 一眾EVA系列機體，其後第3次Z參戰時亦繼承這情況~~，寺田你中二病發作嗎？~~
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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-21) 因系統判定問題（條件是在該關卡的事件發生前，米歇爾~~需擊退8架敵機~~的**擊墜數需增加8**）及擊墜數繼承（最高累計到999）緣故，導致其擊墜數只要超過991便**絕對不可能**達成生還條件；到了MF同樣有參戰的UX，米歇爾眼鏡破掉的梗還被拿來玩…
22. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-22) 而該位置上同樣有敵人
23. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-23) 原作直到最後都沒有提及飛影真正來源
24. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-24) 大老師第4話登場後被~~污忍~~飛影打跑的橋段被他寫上Twitter
25. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-25) ELS的特殊效果是攻擊命中時削減敵人**EN**並會強制擊墜**EN**為0的敵人，但Demonbane的能源條是**MP**，因此不受ELS的特殊效果影響
26. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-26) 種命與獸裝機攻劇情已完結；聖戰士與三國傳在序幕直接展開最終話劇情；フェイ・イェンHD本來就只是合作企劃，並沒有自己的故事
27. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-27) 前傳《Right of Left》的主角，CV是同一人，而且剎那的台詞算是呼應將陵僚往生時的對白
28. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-28) 和西川貴教的情況一樣，為笛卡兒配音的勝地涼主業是演員，所以除了手機的CC之外全都是無戰鬥場面直接在劇情裡賜死
29. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-29) 飛鳥真換乘命運鋼彈一役時，角色們台詞捏他《Life Goes On》；《HaE》後半段來主操和我方部隊交流中，兩邊都有影射《蒼穹》歌詞的對白
30. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-30) 《機神咆哮》雖以動畫參戰，但多次暗示遊戲版的劇情，劇末亦帶出《機神飛翔》的伏筆；《SD鋼彈三國傳》只要符合隱藏條件，便能使用只在漫畫版出現的四神獸合體攻擊
31. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-31) 連續行動的效果是只要該回合成功擊墜敵人便可在該回合最多一次重新行動，配搭二回行動則可以做到一回合擊行動四次的可能
32. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-32) 不少玩家只看到血量「????」就自然全力打下去
33. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-33) 由於本作開發初期曾以「第2次L」作命名，可以推測是和機戰L相近的路線。
34. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-34) 和Z2開始的本家系列一樣，UX所有機體在特寫的時候會切換成等比例高解析圖像，之後BX亦有繼承
35. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-35) 船長在原作就沒設定名字，劇中全部人都只喊他船長；至於為何他與辛尼曼會長的那麼相像則是因為UC在企劃時，福井給安彥的設定摘要中有特別要求辛尼曼造型要長得像ゴーグ的船長~~，所以不是船長長得像辛尼曼而是辛尼曼長得像船長~~
36. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-36) 8部連續參戰（L、UX、BX、OE、Z系列後四部，為現時連續參戰最多作品，~~幸好(?)下作《V》開始推出海外版，紀錄正式中斷~~
37. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-37) 內部數值，介面設計上只能顯示最大值為9999
38. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-38) 不過菲利特初期是歌姬號的副駕駛，如果沒有練歌姬號的話復出時的等級也不會高，這大概是一種補救手段
39. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-39) 不過瑪莉妲的一個生存條件是初玩甚至是多次繼承都難以達到的麻煩事，幸好這個條件並不是必要的
40. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-40) L、Z系列、OE與UX都設定為平行世界（但其實UX真正的設定是「輪迴世界的一種可能性」，也就是說追根究柢UX中Macross世界也可算是同一世界），BX的Macross年表則與鋼彈系列整合，設定上Macross移民船團出發後便不再過問地球發生的戰亂
41. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-41) 如AGE的菲利特，雖然座機AGE-1是射擊機但特性是**格鬥**，或許是反映菲利特年輕時駕駛AGE-1的裝具都是格鬥戰特化的原因
42. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-42) 部份角色的一些非必要條件會放在分歧路線上，沒有進入該分歧的話會使其他本來非必要的條件變成必要
43. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-43) 從L開始參戰攜帶機的Macross F系VF都會因應下一關卡的地形自動換裝，BX中仍可通過VF-25S與RVF-25的有否裝備裝甲／超級背包來判斷，唯上述的無重力之谷兩機不會換上裝備而成為盲點
44. [↑](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS#cite_ref-44) 但如果獲得機體最終奬勵倒是可以利用不屈BUG當肉盾

取自 "[https://wiki.komica.org/index.php?title=超級機器人大戰/系列作介紹/攜帶機系列/DS&oldid=421559](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&oldid=421559)"

[最後編輯於 2022年11月15日 (週二) 15:21](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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS)

## **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/%E6%94%9C%E5%B8%B6%E6%A9%9F%E7%B3%BB%E5%88%97/DS&mobileaction=toggle_view_desktop)