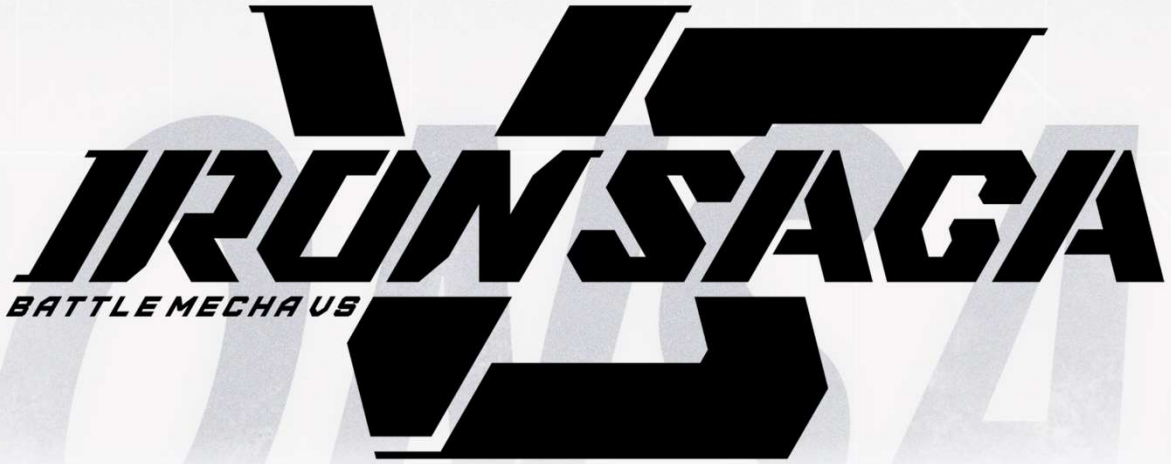
©Dancouga Partner ©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所 ©1998 永井豪・石川賢 / ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会

游戏概述

第一款超级机器人热血格斗游戏来了！ 由游戏公国（GAMEDUCHY）出品的《机动战队大作战》衍生格斗游戏《机动战队VS》（Iron Saga VS）即将上线Steam！本作采用回滚网络代码，确保流畅的在线对战体验。

首发12 台强大的机甲供你驾驶，其中包括来自经典动漫系列的超级机器人！《魔神Z》系列【魔神Z】、【大魔神】、【波士机器人】；《真盖塔机器人 世界最后之日》系列【盖塔机器人】；《超兽机神断空我》【断空我】；《机动战队》系列【瓦沙克】、【尼禄】、【辉夜】、【青龙】、【墨菲斯托】、【须佐之男】、【无双】



©Dancouga Partner
©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所
©1998 永井豪・石川賢 / ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会

游戏概述

游戏名称	**机动战队VS/ Iron Saga VS/アイアンサーガVS**
游戏开发	**游戏公国（杭州玉尊信息科技有限公司）**
游戏类型	**格斗, 动作, 机甲**
支持语言	**简体中文、英语、日语**
发布平台	**PC（Microsoft Windows）**
游戏官网	**CN: https://ironsagavs.com** **EN: https://en.ironsagavs.com** **JP: https://jp.ironsgavs.com**
联系我们	**ironsagavs@gameduchy.com**

©1998 永井豪・石川賢 / ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会 © GAMEDUCHY

作品特色

一．以机器人为主的格斗游戏题材新颖，并联动多个经典动画的IP机体。

二．首发12台机体，每台机体都拥有两套或两套以上的“武装系统”，每套武装系统对应独特的招式效果。

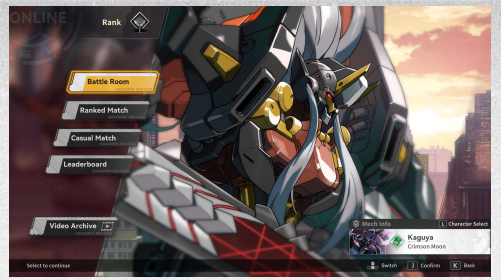
三．本作采用了“回滚型网络代码”，可以让玩家在联网对战期间更加流畅。

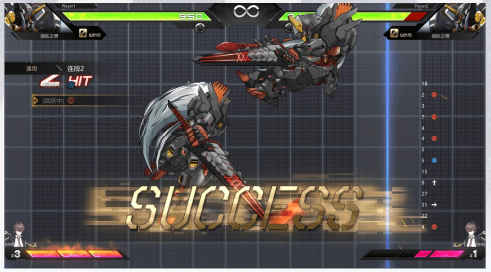
四．邀请知名职业选手长期对本作进行测试和指导

五．专业的开发和运营团队，作为研发过多款游戏的母公司游戏公国有着充分的游戏开发/运营经验

玩法介绍
© GAMEDUCHY

游戏模式





联机模式

排位赛
为玩家提供了休闲赛、排位赛等线上对战模式。

对战房间
联网模式下，玩家可坐上机台与世界各地的玩家进行对战。

单机模式

机师学院
在这里学习每个角色的武装技和连招吧！

拟态战纪
与拟态激烈战斗，满分通关，不断攀爬战斗的巅峰！

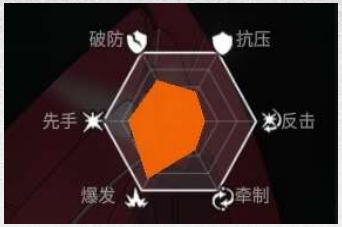
街机模式
拟态入侵！在【街机模式】中与机甲及其机师一起经历冒险

连段挑战
练习各个角色的推荐连招，通过连招锻炼，体验能让战斗更具可能性的连续技。

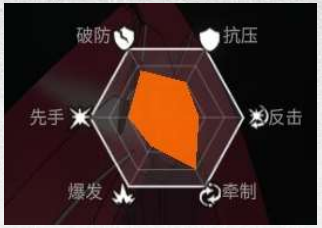
© GAMEDUCHY

特色系统：武装

在本作中，每台机体都拥有着有多套独立的【武装】机制，玩家可以通过在选角界面进行选择，以获取属于该武装的专属招式。
武装玩法特殊多样，玩家可以随着游戏的进度收集不同角色的各个武装。



不同武装拥有不同的功能性



不同武装拥有各自的武装技

武装①【必杀力量】：
此武装下，大魔神将使用魔神剑及大魔神推进器来进行作战。此外，大魔神还会获得专属超必杀技【轰天雷】。

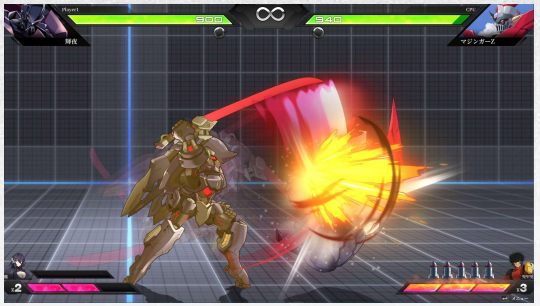
武装②【战斗专家】
此武装下，大魔神将使用回旋镖及导弹等特殊战法进行作战，此外，大魔神还会获得专属超必杀技【胸甲爆炎】。

D 武装技键，玩家可通过输入武装技键及对应方向的指令释放属于该武装的强力招式。

© GAMEDUCHY

能量机制

EX技能
玩家可消耗一格能量，释放威力更加强劲的必杀技。



防守反击
当对手攻击到己方防御时可使用防守反击，可在瞬间攻守互换。

能量护盾
机体可通过消耗能量，生成一个短时间内可以抵挡全部攻击的护盾。

超必杀技
当能量恢复至满格时，机体可以释放威力巨大的超级必杀技，对对手造成大量伤害。

© GAMEDUCHY

特殊机制

闪光反击
利用重攻击打中正在出招的对手时，能产生巨大硬直，并获得一次免费使用强化技能的机会。

极限爆发
招式命中对手时，以过热为代价立刻解除硬直并快速接近对手。过热期间无法使用能量。

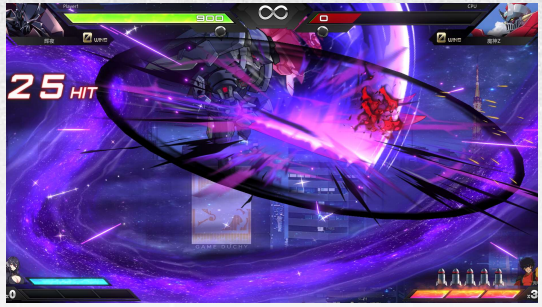
武装技
当玩家选择不同武装时，可令同一台机体释放出新招式。

觉醒技
当机体耐久度下降到50%以后，机体会获得一次释放觉醒技的机会。

© GAMEDUCHY

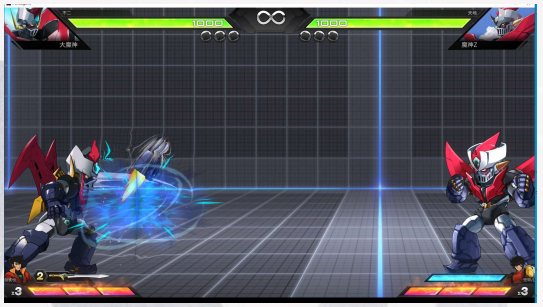
战斗机制

简易连段
命中对手时按住攻击键、快速输入任意方向键触发，速度越快，连段越强。



曳空
跳跃过后，机体可以利用喷射器进行悬空。

拼刀
在双方武器进行碰撞时触发，将双方击退一小段距离。



切波
机体的武器可以将对手的飞行道具击落。

© GAMEDUCHY

战斗UI介绍

① **时间限制**：每场比赛所需时间，玩家需在特定时间内击败对手、或当时间归零时耐久度高于对手则视为胜利。

② **回合得分**：单局比赛可设定最大回合数，当玩家获得回合胜利时，即可点亮一个标志；点亮所有标志时，该玩家获得整局游戏胜利。

③ **耐久度槽**：该处会显示机体的当前耐久度，当对手耐久度降为0或者比赛时间结束后耐久度小于自己则视为比赛胜利。当机体耐久度低于50%时，机体将进入【反击时刻】：获得一次使用逆转超杀的机会。

④ **能量槽**：该处会显示机体此刻所承载的能量值，集体可以消耗一定额度的能量释放强力技能。但能量槽充满时，可释放机体的超必杀技。

⑤ **武装槽**：特殊的机体武装会拥有一个独立于能量槽的武装槽。根据该机体和武装的特性来确定武装槽的用法。

© GAMEDUCHY

机体介绍
© GAMEDUCHY

辉夜 & 胧

机体：辉夜
机师：胧
来源：《机动战队大作战》

关于机体【辉夜】：大天帝时代的“剑圣机”，只有当代剑圣才可以驾驭它。该机搭载超热离子引擎，可以轻易的使出各种梦幻般的剑技。

关于机师【胧】：大天帝时代“胧之剑圣”的后人，极东地区最强剑士。对自己唯一的亲人妹妹有着很强的责任感，为了治好生病的妹妹，她游走于世界各地。

© GAMEDUCHY

青龙 & 影麟

机体：青龙
机师：影麟
来源：《机动战队大作战》

关于机体【青龙】：为灵兽计划所开发的机体，内藏于身体各处的高能电容可以令本机释放出各种缠绕着雷电的武技，为了防止被雷电反噬，驾驶员必须穿着特制的绝缘服才可以驾驶本机。

关于机师【影麟】：灵兽计划麒麟双子之一，看似青年事实上只有7岁，幻舞拳的继承者个性安静，时常在月色下拉奏极东的二弦琴。

© GAMEDUCHY

墨菲斯托 & 奥斯卡

机体：墨菲斯托
机师：奥斯卡
来源：《机动战队大作战》

关于机体【墨菲斯托】：“……以魔术之眼窥视地表之人，以恶魔之能否定万物之人，以行善之名终铸大恶之人……知慧，爱恋，权能，浮华，荣耀，凡人之智皆丧于吾手”

关于机师【奥斯卡】：活跃在世界各大战场后方的神秘人，拥有出色的谋略，是各国高层眼中值得拉拢的人才，然而似乎筹划着什么的奥斯卡，至今未加入任何势力。

© GAMEDUCHY

须佐之男 & 佐伯枫

机体：须佐之男
机师：佐伯枫
来源：《机动战队大作战》

关于机体【须佐之男】：高桥重工第二研究所秘密研制的机体，为了使驾驶员更好的与机体同步化而搭载了还在开发中的神经连接系统，新系统的高负荷直接导致了须佐之男前两位测试员精神崩溃，以致佐伯枫成了下一位候选者。

关于机师【佐伯枫】：A.C.E学院2年级学生，朋友很少，孤高的外表下却有着炽热的心，在校级机师实力选拔赛中意外脱颖而出，被高桥重工高层选定为新机体的测试员。

© GAMEDUCHY

无双 & 胤

机体：无双
机师：胤
来源：《机动战队大作战》

关于机体【无双】：护躯银铠砌龙鳞，束发金冠簪雉尾。龙驹跳踏起天风，画戟荧煌射秋水。神武无前闯敌阵，纵横无双扫千军。

关于机体【胤】：留存于无双机体内的上古残魂，原为某个尚武部落首领，因追求极致的武力进行了一场血祭，让自己永陷于无双疯狂的囹圄之中。

© GAMEDUCHY

瓦沙克 & 贝卡斯

机体：瓦沙克
机师：贝卡斯
来源：《机动战队大作战》

关于机体【瓦沙克】：瓦沙克本身的性能较为均衡：既可以在远程牵制对手，亦可在近身过程中利用盾技将攻防融为一体。拥有对空技，重击版可以在突进过程中格挡对手攻击。

关于机体【贝卡斯】：OTAH公司具有C级执照的佣兵，由于潇洒的性格和令人捉摸不透的行事风格，因此经常被称为“奇怪的人”。也正是因此，他经常会被卷入各种奇怪的事件中。

© GAMEDUCHY

尼禄 & 斯洛卡伊

机体：尼禄
机师：斯洛卡伊
来源：《机动战队大作战》

关于机体【尼禄】：作为念动力者的座驾，尼禄拥有着多种距离下、性能良好的牵制对手的招式。机体自身也较为灵活，可以通过改变行动轨迹的招式来迷惑对手或进行出其不意的攻击。

关于机体【斯洛卡伊】：斯洛卡伊，赛瑟尼克的第七任枢纽、塞瑟尼科俊的总统帅，是历任枢纽中少见的超能力者，能够将念力附着于机械之上从而进行操控、分解或重组。为人个性高傲，对生命漠不关心。

© GAMEDUCHY

魔神Z & 兜甲儿

机体：魔神Z
机师：兜甲儿
来源：「OVA マジンカイザー」

关于机体【魔神Z】：兜甲儿的祖父兜十藏为了瓦解地狱博士统治世界的阴谋而制造的战斗机器人，使用了源自于Japanium合金的强大能源“光子力”。

关于机师【兜甲儿】：被身为天才科学家的祖父--兜十藏托付了魔神Z的少年。为人桀骜不驯，满腔热血，天生注定有一段不平凡的人生。

©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所

大魔神 & 剑铁也

机体：大魔神
机师：剑铁也
来源：「OVA マジンカイザー」

关于机体【大魔神】：战斗专家剑铁也的座机，由科学家兜剑造一手制造的战斗机器人，使用了源自于Japanium合金的强大能源“光子力”，别称“伟大的勇者”。

关于机师【剑铁也】：大魔神的驾驶员，有“伟大勇者”，“战斗专家”等诸多称号，实力十分强劲，拥有极强的责任感与自豪感，外表坚毅强韧，有一颗重感情的赤子之心。

©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所

波士机器人 & 波士

机体：波士机器人
机师：波士
来源：「OVA マジンカイザー」

关于机体【波士机器人】：由神秘男子“波士”拼装制作而成的神秘机器人，可以使出各种神秘无比，有违人类常识的神秘招式。本机整个拼装过程耗时五分钟，可说是一台充满了奇迹的机体。

关于机师【波士】：兜甲儿的同学，外表给人以粗鲁的印象，却是个重情重义的好大哥。虽不是多么优秀的驾驶员，但无论面对多么惨烈的战斗、多么强大的敌人，他总是能够活下来。

©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所

盖塔机器人 & 流龙马

关于机体【盖塔机器人】：早乙女研究所原本设计用于宇宙开发作业的机器人，但在恐龙布列塔尼亚开启了对地面世界的侵略行动之后，临时改装成了战斗用机器人，使用恐龙布列塔尼亚十分惧怕的盖塔射线作为武器。

关于机师【流龙马】：被称为盖塔小队最强之男的猛士。浑身散发着危险的气场，会做出像狂战士般的失控举动。对敌人十分冷酷，就算有无辜的人被敌人吸收，也会无情地发起攻击，消灭敌人。

机体：盖塔机器人
机师：流龙马
来源：「OVA　真ゲッターロボ 世界最後の日」

©1998 永井豪・石川賢 / ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会

断空我 & 藤原忍

机体：断空我
机师：藤原忍
来源：「超獣機神ダンクーガ」

关于机体【断空我】：人类在与无限帝国的战争中投入的决战王牌，由四部兽战机合体而成的钢铁巨神。拥有断空剑、断空光牙剑等强力武装，其名“断空我”取自“断绝烦恼，空乏我心”之意。

关于机师【藤原忍】：兽战机队的队长，让他的上级们又头痛又佩服的精英机师。驾驶技术出众，但很容易和周围的人起冲突。为人热血而富有正义感，同时也十分冲动。

©Dancouga Partner

品牌规范（Branding Guideline）
© GAMEDUCHY

品牌元素使用规范

LOGO使用

基础规则

游戏主标题《机动战队VS》需使用官方提供的标准字体与设计，不得修改比例、颜色或添加特效。
在亮色背景（如白色、浅灰色）下使用 **POSITIVE LOGO**（深色主体），暗色背景（如黑色、深蓝）下使用 **REVERSE LOGO**（浅色主体）。如需使用红色赛事版，请与官方联系。

LOGO周围需保留至少 **10%空白区域**，禁止与其他元素重叠或添加边框。

署名要求

所有包含GAMEDUCHY LOGO的场合，需标注“《机动战队VS》由游戏公国（GAMEDUCHY）开发”。
示例：
© 2025 GAMEDUCHY（游戏公国）。《机动战队VS》为游戏公国注册商标。

禁止第三方未经授权使用GAMEDUCHY LOGO或游戏角色形象。

发现品牌滥用行为时，需24小时内下架问题素材，并联系GAMEDUCHY品牌团队

品牌元素

White

White text
with black shadow

Black

Red

Yellow text
with black shadow

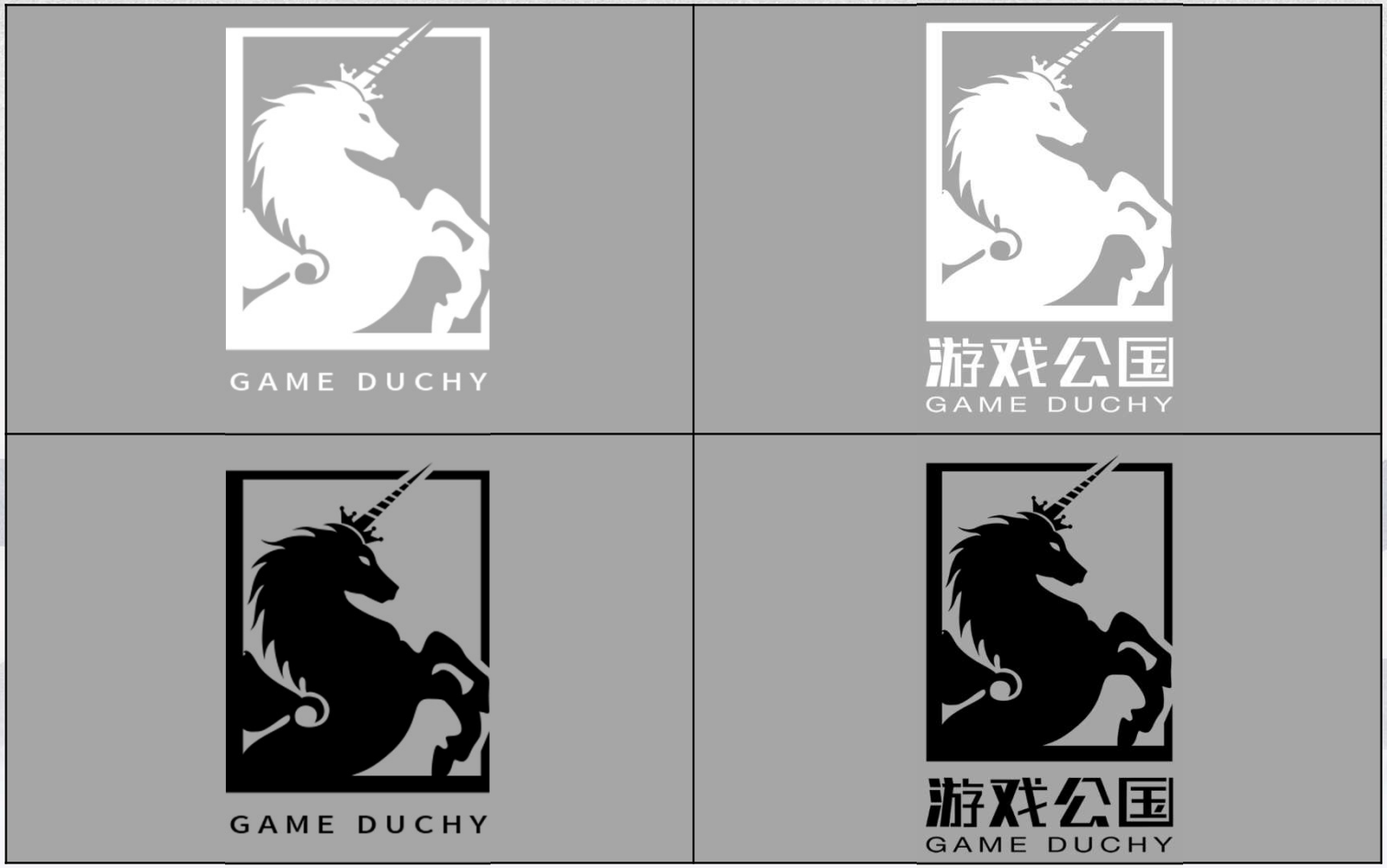
Yellow

© GAMEDUCHY

品牌元素

白色（投影）	黑色（无投影）	黄色（投影）
白色（无投影）	红色（赛事版）	黄色（无投影）

品牌元素



© GAMEDUCHY

©1998 永井豪・石川賢 / ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会　© GAMEDUCHY