

遊戲篇

官方設定

◆勇士之戰/Battle Brave/バトルブレイブ

控制全高13~15cm程度的三頭身守護神型搖控機械人“Brave”戰鬥的兒童向娛樂。在模型店的終端機放上Brave便能遊玩

看起來不像兵器所以容易經父母買到，就算不連線上網也能用搖控器遊玩，這種簡單的娛樂為大眾青睞。在既存的骨架(*1)上裝好頭部、腕部、腳部、軀桿裝甲、背包與武器，原本只是這種兒童向的簡單構成，但以運營的三橋技研為首，各大有關公司已經賣出數千種零件，裝置也變得深奧起來。最近連大人也為之狂熱，單獨分割出了13歲以上的成人部門。

*1骨架：骨架部份搭載了裝有微細ALTIMA的晶片。

◆騎士蜃影/Cavalier Mirage/カバリエミラージュ

里士滿社在0061年開始的塑膜模擬遊戲。在同社發售的騎士級、災厄級等類別的塑膜中裝上ALTIMA晶片後把這資料“讀取出來”在Cyberspace中起動。與Battle Brave同樣，在模型店設置塑膜模擬器遊玩。

起初被批抄襲Battle Brave而不受好評，但只要是有人型守護神的塑膜作為素體就什麼也都能模擬出來，這種高自由度與上手簡單兩者的吸引下，現在的中學生到大學生對其的興趣能與Battle Brave分庭抗禮。

◆生命之力/Sephirothic Force/セフィロート・フォース

在Cyberspace上駕駛假想梅塔特隆級戰鬥的動作射擊。雖然改裝要素只限於塗裝與勳章，但是能控制現在發售的所有梅塔特隆級這個狂熱性，以及因沒有改裝而來的高洗練度的遊戲平衡，成為在玩家之間高人氣的話題。

因為要從模擬梅塔特隆級駕駛倉的專用大型筐體登入，必須得通過電玩中心，就成了純粹的操縱技術較量。

由維塞拉電子娛樂開發營運的此遊戲，其實是找尋梅塔特隆級連結者的系統。他們暗中把玩家們與梅塔特隆級實機接續，找尋能開得動的人材。

有傳言說玩家中有給維塞拉社當獵頭，從電玩中心的機台操縱梅塔特隆級實機(*1)參戰的連結者存在。

*1操縱梅塔特隆級實機：利用ALTIMA的量子登入鏈接到機體，不會受電子障礙影響。有當作自己仍是在玩遊戲，駕駛梅塔特隆經歷實戰的連結者存在。不過維塞拉社巧妙地隱蔽了這個事實。

當然被擊墜就意味著筐體爆散。有懷抱覺悟，為了拯救世界而從電玩中心秘密投身戰鬥的玩家存在。

◆神經突變/Neuro Breaker/ニューロブレイカー

四種遊戲中最瘋狂的遊戲。是從百萬鋼社的赫羅路德·提拉博士開發的守護神模擬器程式發展出來的遊戲。

用CAD資料組建機體零件，在電腦空間上模擬成整台守護神戰鬥，是個瘋狂至極的遊戲。基本上有現成的零件與機體發售，另一方面上級者從骨架開始手製已經是必然的事，再往上就是連發燒友都無法觸及，幾乎由高專、工業大學、企業的工作團隊等獨佔的上位領域。

自由度非比尋常，連超級級與奧跡級相當的機體都能存在。每次大會的獎金都會有企業與軍方後援而破格的高額。這是因為大會優勝機直接用在守護神與米勒斯的基礎骨架上。

◆毀滅堡壘/Abaddon Fort/アバドンフォート

讓以上四大遊戲在Cyberspace上強行合一，使所有機體一齊戰鬥的黑暗遊戲。對駕駛者的身體與精神負擔很大，而且硬件有爆炸的危險，公式上被禁止。可是，據說追尋強者的各位玩家，最終都會被Abaddon Fort所吸引。

●成為IDA機的特技的限制

《再編程》、《IIG》、《塑模IDA》(按：就是各種"你的機體視為IDA機"的特技)不能同時取得。

●《全自製模型》

因為沒有市販品(或者有市販但因為機密所以再現度很低)，以下類別不取《全自製模型》便不能取得《塑模IDA》(但《IIG》不在此限)

超級級、震怒級、華麗金屬、超能級、模仿級、奧跡級、(阿狗將重力子級、斷罪級、步行戰車、神鳥、海王、要塞納入其中)

●金屬生命的模型

即使把金屬生命的模型作成IDA機，它也只是超級級而非金屬生命
所以金屬生命的角色不能取得《塑模IDA》

●不存在IDA機的機體

以下機體沒有IDA機。這是由這些機體特異的性質所決定的。

英靈級、三一級、禍津神、裝甲恐龍、(阿狗將山銅、協奏也列入其中)

●「種類：塑」特技需先取得《塑模IDA》後才能取得。

補充細則

1.BB對戰雖然可以藉由家用電腦連上網路，但正規對戰場地依舊必須經由專用的終端機來連接才能進入，在家庭中連接網路只能在Cyberspace上進行非正規的對戰，而直接使用遙控器來操縱模型進行直接對戰則是無法聯網時的克難手段

2.雖然原理不明，但在BB對戰時有時會出現因為太過投入，而使精神與網路上的機體暫時共鳴，機體超過原定的極限保持活動的現象，根據推測可能跟ALTIMA的特性有關，不過因為這種狀態下機體受到的傷害也會一定程度的反應在玩家身上，所以正規比賽中只要出現這種情形依舊視為落敗，會強制斷線來保證玩家的安全，但在非正規的比賽之中往往沒有這樣的安全措施

3.BB對戰之中為了還原出守護神持有的神秘力量"加護"，會在比賽場地周圍放上特殊的能量增幅裝置來進行，但玩家之間最後發現，雙方都持有相同的加護數量與力量，最終不管哪方先行使用加護都無法造成足夠的效能，因此有不成文的規定是只要沒有陷入危機便不使用加護，而一旦對手使用加護，己方也自然能夠使用加護來應對，另外據說有少數人能夠在沒有增幅裝置的情況下依然引發加護的傳說

4.BB的零件分為固定購買特定零件組合的預組，以及將稀有零件與常見零件一同裝盒的補充盒販售方式，因為多數預組的模型強度都不太夠，所以大多數人喜歡先購買一台預組的機體後，在從玩具店購買額外的零件補充盒來進行改裝，也有些動手能力較強的人會將模型進行後期的打磨調整來製作自己夢想中的機體

5.一般的補充盒中會裝有五個零件，並且保證會有一個稀有度較高的零件，但往往五個零件之中只有一到兩個有用處的零件，而剩下的時常會被當作廢品丟入模型店的處理箱中，處理箱中的零件可以免費拿取，最常被丟入處理箱的零件第一名是大強系列，據說處理箱中的零件往往可以組成數隻大強

6.一般家用的終端機分為兩種，一種是一塊內含ALTIMA金屬的板狀結構，將數據線連結到電腦並戴上潛網裝置後即可使用，將模型放在版上就會自動讀取模型膠體與骨架中的ALTIMA在網路世界之中重現，另外一些招換裝甲可以購買額外的小型終端來讀取，在網路世界中需要時才會將額外終端上的內容讀入，並以本體所在位置為座標進行召喚，而另一種則是無模型專用於潛網的版本，是一台簡易的讀卡機，設計好的機體資料儲存於專用的數據卡內，只要插入卡片就能在網路上讀取到機體的數據並重現

7.專業對戰用的終端則大多數為巨大的桌子，根據店鋪大小而有所區別，但至少都有一張撞球桌的尺寸，專業終端連線時不會真正潛網至Cyberspace內部，而是會對應到預先設定好的專用夾層之中，那是處於一般網路與Cyberspace的中間區域

8.一台對戰終端可以同時啟動好幾個不同的對戰場地，供多人同時使用，但因為各個不同遊戲之間接收模型的限制，大多數的模型店在多數時間只會啟動店內主打商品的一般對戰模式，而要啟動其他遊戲或者是大混戰之類特殊對戰模式，都得事前跟店鋪進行申請，但也有些大型模型店或者遊戲廳會同時準備多台終端，甚至是使用更加高級，可以同時開啟多種不同模式的高級終端

9.雖說一般來說無法取得那些具有某種特化功能的守護神模型，但各個組織之間依然有著各自所隱藏的獨門技術，而那些技術或許就能重現那些特殊機能。

世界觀篇

與阿法世界觀處於相似的平行世界之中，但阿法世界觀之中所發生的事件只是電視動畫之中的內容，也因此有許多相關人物的模型販售，而直接做出駕駛員模樣的公仔類零件也相當氾濫

1.相比阿法世界觀較為和平，各國之間保持著最基本的和平狀態，但這並不代表危險就不存在，過去留下的奈洛汙染地帶依然會產生奈洛獸，拉夫所扶持的Destiny也依舊在暗處活動著。

Cyberspace

以ALTIMA感知網路所識別的奇妙世界，無從得知這個世界究竟已經存在多長時間，也無法理解人類到底是從何時開始知曉這個世界的存在，或許早在網路誕生以前就已經存在也說不定，但能夠肯定的是在過去的大戰之前就已經存在。

1.Cyberspace中的網路分為多個層次，大多數民間的連結終端只能進入淺層的區域，而為了方便潛網的使用，更是在層與層之間建立了許多如同副本一樣的夾層地帶，這些區域往往是為了潛網專門設置，並沒有真正的網路資訊流通。

2.而在Cyberspace之中，除了最表層的被稱為入口網域，作為大多數潛網者登入時的集散地，同時也兼任搜尋引擎的工作，在這裡可以通往各個公開開放的層區，而有著重要數據的網路大多被收納在較底層的區域，只有精通潛網技術的連結者才有辦法駭入。

3.在網路上有著專門的機構處理連結者的網路犯罪與電子奈洛獸，聯邦方的組織名為聯邦網路安全局，成員都使用著IDA守護神，其中也有相當多人在現實也有加入各種組織，而梅塔特隆更是其中的主力。

4.雖說使用模型或者數據就能潛網，也能在Cyberspace之中構築相應的機體，但這樣形成的機體並不是真正的守護神，力量也只能在相應的層區內使用，一旦對上無視這些數據的電子奈洛獸將會被輕易擊潰，因此在登入守則與規約的第一項就是一旦遇上電子奈洛獸請立即登出，並通報給主管機關。

DarkCyberspace

據說是存在於Cyberspace之中的隱藏地帶，傳說只要誤入這裡就無法離開，登入登出的功能都會受到封鎖，而最終死在裡面，但也有傳說說這裡有著固定的登出點能夠離開。

以下資訊僅有BB大賽相關角色知道

DarkCyberspace是位於Cyberspace之中的底層空間，原先是由Cyberspace之中的惡性BUG與垃圾數據所堆積而成，再受到奈洛汙染以後變得更加詭異與異常，同時也是電子奈洛獸的誕生與聚集地。

平時由被稱為hyperagent的72位守護者進行管理，擁有著Cyberspace最高權限的72位守護者會負責清剿出現的超奈洛獸，並且負責維護Cyberspace與DarkCyberspace之間的封鎖，來確保電子奈洛獸無法任意進入Cyberspace之中作亂。

1.DarkCyberspace之中並不像一般的Cyberspace一樣有著諸多的參數來降低擬真度，DarkCyberspace之中擬真度100%，因此一旦再DarkCyberspace之中受傷，玩家就會誤以為自己實際上受到傷害，待的時間長久也會感到飢渴，並且操作模型時必須像是真正在操作守護神一樣使用。

2.DarkCyberspace之中因為奈洛造成的汙染，與100%擬真的設定造成無法任意登出，也無法展開物品數據確認的狀態欄，或者是虛擬物品的儲存空間，只有藉由守護者們在各地設置的固定登出點才能脫離，若在此時由外部進行強制性物理脫離，將會對玩家造成生理上的永久損傷

3.DarkCyberspace之中雖然參數是100%擬真，但地形卻因為BUG太多而呈現怪異扭曲的狀態，違反重力的水，或者是浮空山脈，甚至是極其危險的無數據地帶都有可能出現，並且地形變動速度極快，即使同樣的地方登入，相隔一天都有可能是截然不同的地形。

4.DarkCyberspace之中的時間流速也與現實不同，在守護者與奈洛獸竄改與修復的過程中發生了不可逆的扭曲，DarkCyberspace之中各地的時間流速都有所不同，幾乎都比現實還要更快，甚至有些地區的速度已經到了時間加速的極限值。

5.現實之中，聯邦與世界各國知道DarkCyberspace的存在，並且會定期派遣網路守護神登入其中以清理裡面孳生的電子奈洛獸，好維持Cyberspace的和平，但因為守護者們的刻意隱藏，並不知曉守護者們的存在

6.強大的電子奈洛獸擁有著可以憑藉自己的力量對周遭的環境造成數據扭曲的現象，守護者將其稱為"干涉領域"，干涉領域會對地形做出大規模的扭曲，並且有些還能夠附加上對己方有利的特殊規則。