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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97>的 Google 快取。 這是此頁面顯示在2022年11月16日 14:45:10 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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97)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:N_wbv4RwD3AJ: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/%25CE%25B1%25E7%25B3%25BB%25E5%2588%2597&hl=zh-TW&gl=hk&strip=1&vwsrc=0)[檢視來源](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:N_wbv4RwD3AJ: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/%25CE%25B1%25E7%25B3%25BB%25E5%2588%2597&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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=0)

# **超級機器人大戰/系列作介紹/α系列**

**超級機器人大戰α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α系列內容~~及各種吐糟~~  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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=1)

* 本條目介紹超級機器人大戰α系列之作品。
* α系列主要以PS、PS2為主，合共推出4作
  + 在DC上曾推出α的重製版
* ~~其實是元祖系列砍掉重練的版本~~
  + 因為元祖系列和Banpresto合作的公司Winky Soft出走，使得很多元祖系列的人設、機設和世界觀都不能使用，受影響最大的為魔裝機神系列
  + 到2010年~~Winky Soft財務狀況不佳~~兩公司重修舊好所以才重製外傳《魔裝機神》~~，但重製完後Winky Soft終究還是倒閉了~~
* α原本面臨開發困難問題，一度被考慮腰斬，但在當年的東京電玩展時公布PV後，獲得廣大的正面回響而得以繼續開發。
  + 雖然α也因此獲得在VXT系列前最高銷量美名，但也因為開發時間過長，導致扣除成本後實際沒有多少收益。

# **α**[**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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=2)

* α系列首作，2000年5月25日首發
* 宣傳標語為「人類沒有可躲避的地方（人類に逃げ場なし）」
* 故事主軸為對抗外星人エアロゲイター，後改篇成為OG1後半劇情
* 玩家預設隊伍名稱為SDF隊，源自《Macross》

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=3)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| [機動戰士鋼彈](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88)  [機動戰士鋼彈0080：口袋裡的戰爭](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%880080%EF%BC%9A%E5%8F%A3%E8%A2%8B%E8%A3%A1%E7%9A%84%E6%88%B0%E7%88%AD)  [機動戰士鋼彈0083：星塵回憶](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%880083%EF%BC%9A%E6%98%9F%E5%A1%B5%E5%9B%9E%E6%86%B6)  [機動戰士Z鋼彈](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%ABZ%E9%8B%BC%E5%BD%88)  [機動戰士鋼彈ZZ](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88ZZ)  [機動戰士鋼彈F91](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88F91)  [機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88_%E9%80%86%E8%A5%B2%E7%9A%84%E5%A4%8F%E4%BA%9E)  [機動戰士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)  [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)  新機動戰記鋼彈W Endless Waltz | ★超時空要塞  ★超時空要塞 可曾記起愛  ★超時空要塞 PLUS  聖戰士丹拜恩  [魔神Z](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E9%90%B5%E9%87%91%E5%89%9B)  大魔神  [蓋特機器人](https://wiki.komica.org/%E8%93%8B%E7%89%B9%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA)  蓋特機器人G  真蓋特機器人（原作漫畫版）  超獸機神 斷空我 | [無敵鋼人泰坦 3](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E7%B3%BB%E5%88%97)  [勇者萊汀](https://wiki.komica.org/%E9%95%B7%E6%BF%B1%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E7%B3%BB%E5%88%97)  超電磁機器人 孔巴德拉V  超電磁機器人 波魯吉斯V  勇往直前  [新世紀福音戰士](https://wiki.komica.org/%E6%96%B0%E4%B8%96%E7%B4%80%E7%A6%8F%E9%9F%B3%E6%88%B0%E5%A3%AB)  ★新世紀福音戰士 劇場版  機械巨神 THE ANIMATION 地球靜止之日  ★機甲武裝Gブレイカー[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-1)（僅於α for Dreamcast參戰） |

* 另外雖然沒有標記在參戰名單，《劇場版魔神系列》《真蓋特機器人 世界最後之日》《機動戰士鋼彈F90》的機體也有參戰。
  + ~~畢竟當時版權不像近代嚴格嘛~~
* 少數橫山光輝以明星系統（角色很多來自別的作品）為主的作品《機械巨神-地球靜止之日》參戰
  + 但因為突然的變卦而在往後的α系列缺席
* 擁有不少來自MSV的隱藏機，如G-3鋼彈、Z-Ⅱ，還有超完美隱藏的空氣參戰「鋼彈F90」
* 最後一部能讓孔巴特拉V、斷空我等多機合體機能分離成合體前的狀態[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-2)並繼續作戰的作品
  + 甚至其中一關只能用分離後的機體、和核心戰機類小機體來作戰
  + ~~還有一關完全用來跑劇情，不用到地圖上開戰~~

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=4)

* エアロゲイター
  + 地球側對來自宇宙的未知敵人「巴魯馬帝國」的別稱
  + 名字捏他自《銀河漂流》的敵對宇宙人[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-3)
* サイコドライバー（Psycho driver）
  + 同時兼備發動T-link系統所需的念動力、精神感應能力、透視能力、預知能力等的人的稱呼
  + ~~說白了就是機戰版的NT~~
* 巴魯馬戰役（バルマー戦役）
  + 本作一連串戰爭的統稱
* 星二號作戰
  + 對吉翁的宇宙要塞阿·巴瓦·空發動的作戰
  + 捏他自《機動戰士鋼彈》的「星一號作戰」，在本作中原本的「星一號作戰」隨著Macross墮落地球而中斷
* ハハヤ作戦
  + 在南阿塔里島上，防衛基連以墜落隕石對Macross攻擊的防衛作戰
  + 名字取材自日本神話天稚彥的名字
  + 本作戰為二選一分支其中之一，目的是以全體火力擊落隕石
  + 另一分支則是由EVA三機以AT力場把隕石彈開，其中一個能否讓真嗣成長的關鍵選項之一
* 伊卡洛斯基地
  + 於小惑星帶的宇宙基地，是對抗宇宙來敵的基地之一
  + 名字捏他自《宇宙戰艦大和號》同名的天文台
* 月面基地（テクネチウム基地）
  + 曾經是位於月球的地球聯邦軍基地
  + 本作中因凶鳥起動實驗釀成的黑洞引擎暴走而消滅，因此僅在對話提及。基地遺址被阿納海姆收購，改建成神聖同盟現時的根據地

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=5)

* 首部可以關閉戰鬥動畫，自行選擇改造階級，引入換裝、距離差命中與傷害系統[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-4)，傷害完整顯示[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-5)與**所有機體戰鬥畫面採用動態圖像表示**的作品
* 首部引入熟練度系統~~折磨玩家~~，熟練度點數會影響到遊戲難度和隱藏元素、劇情的出現與否，而且當時熟練度不管取得條件和得到與否都不會有任何提示，玩家只能靠攻略
  + 其實熟練度系統已經在F存在並且有使用，雖然存在但影響上並沒有α那麼大
* Critical與熱血性能變更
  + 以前Critical的傷害是兩倍，熱血只是保證Critical，本作開始Critical傷害下降，熱血則是傷害倍率提升且大於critical的倍率
    - 有少數幾作熱血的倍率不為2，Critical的倍率則是在1.25-1.5之間變動
* 同樣有8位主角可選，全數在OG登場，其中楠葉和布利特成為第2次α和第3次α的預設主角
  + ~~原創劇情喧賓奪主被部分玩家垢病~~
* 角色的射擊格鬥值可以通過對應屬性武器的命中與擊落敵機增加[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-6)
  + 導致出現在同一關通過不改造的火神砲等小威力武器刷數值等練級法，甚至最終boss在不使用[金手指](https://wiki.komica.org/%E9%87%91%E6%89%8B%E6%8C%87)下仍會被玩家一擊擊破
  + 不少大威力武器的傷害數值甚至可以頂到系統上限的99999
* 相比起機戰F的主角全員名[聲優](https://wiki.komica.org/%E8%81%B2%E5%84%AA)，α啟用的的四位新人聲優當時受到不少詬病
  + 與Winky Soft時期豪華的聲優選拔方針不同，寺田時代是以成名一段時期的大牌聲優、出鏡率稍小的中堅聲優和提拔長期在系列作給雜兵配音的新人聲優[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-7)這三種類型為主，完全見不到發售時期活躍在電視上的當紅青年聲優
    - 但因為現實中各種各種[大人的理由](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E9%80%99%E6%98%AF%E7%A6%81%E6%AD%A2%E4%BA%8B%E9%A0%85)（例如請不起大老聲優、當年的新人紅不起來直接引退[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-8)等），近年來也開始在當紅年輕聲優中尋找合適的對象
  + Staff在收錄上也不能說完全沒有問題；關於α八傑裡只有蕾歐娜的聲線與OGS相差甚遠的話題，榊原ゆい表示當時Staff沒有找她正式錄音，直接把試音時的錄音檔拿去用了
  + 4人當時所屬的事務所繆拉斯是BANPRESTO旗下的子公司~~，說白了就是自肥~~
    - 結果遊戲發行1年後事務所就倒了；6年後4人再聚一堂的時候都混得不錯完全是僥倖中的僥倖
* ~~可能是歷代最弱的最終BOSS，能一招秒他的機體超過三台…~~
* ~~初代斷惡之劍~~
  + 「悪を断つ剣」最早是選慕容琉當超級系駕駛員的必殺技台詞，第2次α起就變成了前卡的招牌台詞

## **α for Dreamcast**[**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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=6)

* 2001年8月30日首發
* 宣傳標語為「另一個α Project、真正的結局，現在將會揭曉…（もう一つのαプロジェクト 真なるエンディングが今、明かされる…）」
* 因為主機機能較高故追加了不少新元素，也加強了舊有要素如：全3D畫面、人物半身像重畫（後來一直流用到IMPACT到第3次α等PS2機戰）、角色追加[合體攻擊](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%90%88%E9%AB%94%E6%94%BB%E6%93%8A&action=edit&redlink=1)、並新增一條分支劇情（在本作中故事獨立完結，不接上α外傳）等
  + ~~缺點是讀碟速度慢得讓人無法忍受~~
* 敵我的參數有許多變更，平衡度跟PS版相比變化很多
  + 機械巨神等在PS版被批太弱的在本作被調強，而PS版被批太強的SRX則嚴重弱化，前作威力爆表的天上天下一擊必殺炮的威力大幅度下調
  + 到後期敵人攻擊力也大增，Boss幾乎可以一擊秒殺我方單位
* 少數有收錄有聲版權BGM的作品（劇場版Macross的「可曾記起愛/愛，還記得嗎？」）

# **α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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=7)

* 2001年3月29日首發
* 宣傳標語為「吹起衝擊之風（衝撃の風が吹いた）」
* 故事為未來世界，由於α後盤為了消滅宇宙怪獸引爆了戰艦而造成的超重力崩壞將接近地球，解決方法是AEGIS計劃，主要是在月球張開保護網防止衝擊波，需要一眾超級機器人的能源發動；但計劃前和白河愁的戰鬥令一眾超級機器人穿越時空到達被衝擊波破壞後的未來
* 玩家預設隊伍名稱為防衛者（Preventer），源自《新機動戰記鋼彈W Endless Waltz》同名隊伍
* 熟練度系統加強，可影響關卡難易度
  + 根據熟練度點數多少，會影響進入的關卡、路線及最終結局，官方以「難」的路線作為正史
  + 但最重要的是會影響隱藏機的取得，如ZZ鋼彈的FA裝甲要在「易」的難度才可取得~~，而「難」的難度下差不多都只能拿到雜兵機…~~
  + 不過因為本作的UC系機體大多有機體和武器對空地適性B的情況，所以從戰鬥力的角度來講其實問題不大
* 劇情分為現代世界篇和未來世界篇
  + 現代世界篇為最初九關及熟練度33以上的最終兩關
  + 未來世界篇則是第十話起的關卡
* 據寺田所言，因為本作僅用了十個月便開發完成及發售，所以被萬代視為機戰開發所需時間的標準指標。
  + ~~寺田：早知就不要全力趕出這部~~

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=8)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰** | | |
| --- | --- | --- |
| [機動戰士鋼彈0083：星塵回憶](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%880083%EF%BC%9A%E6%98%9F%E5%A1%B5%E5%9B%9E%E6%86%B6)  [機動戰士Z鋼彈](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%ABZ%E9%8B%BC%E5%BD%88)  [機動戰士鋼彈ZZ](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88ZZ)  [機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88_%E9%80%86%E8%A5%B2%E7%9A%84%E5%A4%8F%E4%BA%9E)  [機動戰士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)  新機動戰記鋼彈W Endless Waltz  ★[機動新世紀鋼彈X](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%96%B0%E4%B8%96%E7%B4%80%E9%8B%BC%E5%BD%88X)  ★[∀鋼彈](https://wiki.komica.org/%E2%88%80%E9%8B%BC%E5%BD%88)  超時空要塞  超時空要塞 可曾記起愛  超時空要塞 PLUS  ★戰鬥機械 薩奔格爾 | [魔神Z](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E9%90%B5%E9%87%91%E5%89%9B)  大魔神  [蓋特機器人](https://wiki.komica.org/%E8%93%8B%E7%89%B9%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA)  蓋特機器人G  真蓋特機器人（原作漫畫版）  超獸機神 斷空我  [無敵鋼人泰坦 3](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E7%B3%BB%E5%88%97)  [勇者萊汀](https://wiki.komica.org/%E9%95%B7%E6%BF%B1%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E7%B3%BB%E5%88%97)  超電磁機器人 孔巴德拉V  超電磁機器人 波魯吉斯V  ★[銀河旋風突擊隊](https://wiki.komica.org/J9%E7%B3%BB%E5%88%97) |  |

* 另外雖然沒有標記在參戰名單，《劇場版魔神系列》《機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞 貝托蒂嘉的子嗣》的機體也有參戰。
  + ~~畢竟當時版權(ry~~
* 首部引入月亮系統作品~~，防止玩家隨時都能開月光炮~~
  + 鋼彈X首次參戰，不過往後參戰不一定伴隨月亮系統~~，因為其他作品人物通常都會召喚月亮（例如EW的迪歐，導致兩部同時參戰的R可以自由放衛星炮）~~
* Z鋼彈的~~西瓜冰~~ウェイブライダー突撃作為隱藏武裝登場，ZZ鋼彈的隱藏全武裝裝甲追加「ハイパー・メガ・キャノン」
* ~~海牛~~Hi-ν鋼彈首次登場~~，然而卻是非常遺憾的光束槍浮游砲空陸B~~
  + 整體能力被在同關卡、熟練度較低時才能入手的ν鋼彈HWS裝備型海放~~，你真的是充分測試後才投入戰場的ν鋼？~~

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=9)

* AEGIS計劃（イージス計画）
  + 為了應對於α後盤為了消滅宇宙怪獸引爆了戰艦而造成的超重力崩壞而在月球張開保護網防止衝擊波的計劃
  + 在本作中因為白河愁插手，而使參與計劃的我方部隊傳送到未來世界
* 方舟計劃（プロジェクト・アーク）
  + 在考慮面臨宇宙規模威脅下，讓人類的遺傳因子得以延續而興建地下冬眠設施計劃。
  + 分為「地球搖籃（アースクレイドル）」和「月球搖籃（ムーンクレイドル）」
* 地球搖籃（アースクレイドル）
  + 連邦建造，是「Project Earth」計劃其中一個地下冷凍冬眠設施，由索菲婭．奈特（ソフィア・ネート）設計、自我管制電腦系統「梅卡斯」控制運作。
  + 在第2次α中曾伽篇最初便被邁錫尼帝國和邪魔大王國破壞
* 月球搖籃（ムーンクレイドル）
  + 由破嵐財閥和瑪歐重工提供資金建設，「Project Earth」計劃其中一個地下冷凍冬眠設施，設有微波傳送系統，在本作成為∀鋼彈的月之民前身。
* Ancestor（アンセスター）
  + 本作的原創系列敵組織，名字有「祖先」的含意。
  + 以地球搖籃為中心為動的組織，以使用具有自我修復機能、名為「機器細胞（マシンセル）」強化的特殊機體戰力為中心，雖然單位數目少，但各自有相當高的戰鬥力。
  + 是伊古雷特．斯利薩滋（イーグレット・フェフ）強制把索菲婭和「梅卡斯」以機器細胞融合後獲得肉體的「梅卡斯」建立的組織。
  + 最初在防衛者一行人來到未來時，處於中立觀測態度，但隨著地上的戰爭越演越激烈，最後更甚使用核武，判定地上人類沒必要存續而決定在邁錫尼帝國和恐龍帝國被打敗後，開始執行人類抹殺行動。
* 佐拉惑星（惑星ゾラ）
  + AEGIS計劃失敗後的未來的地球，
  + 地球分佈以∀鋼彈的世界觀為標準，高盧大陸以戰鬥裝甲世界觀為主、北美大陸以∀鋼彈的世界觀為主，而極東地區則是潛存極多超科技遺蹟的危險地帶。
  + 過去曾經遭受三次嚴重破壞
    - 第一次為AEGIS計劃中，由於失去了大部分我方部隊導致計劃不能完全發動，無法抵擋衝擊波而使地表遭到破壞。
    - 第二次是隨著地球軍事重創，潛藏於地底的邁錫尼帝國和恐龍帝國便乘機冒出侵攻地球，這段期間被紀錄為「黑歷史」。
    - 第三次是在月球搖籃醒來回歸地球的人類和逃到宇宙回歸地球的人類和殘存地球的人類之間的內戰，最後在月球以衛星加農炮和∀鋼彈、地球人類以Turn X鋼彈互相攻擊而再次遭受破壞。
  + 名字取材於和戰鬥裝甲Xabungle同名的星球
    - 原作的讀白提到「地球，被稱為佐拉星的，人們很早以前已遺忘佐拉原本的名字」。

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=10)

* 首部將機體武器統合成為一個改造單位
  + 移除自身命中率與機體運動性的連動
* 首部家用機作品有援護攻擊及援護防禦系統
* 最後一部有機體限界屬性的作品~~，在以後的作品王牌駕駛就算開雜兵機也能輕易的開無雙，開始可挑戰無改破關~~
* 收錄了大量新規台詞，包括特定角色援護、不同角色換乘大招、以及多得不可思議的DVE
* 主題曲「鋼の救世主」是機戰史上第一個有歌詞的主題曲；從本作開始的正統作都會請JAM Project編主題曲
* ~~乳搖鼻祖作~~
* 本作的理念方向是加強遊戲難度，就結果論是Buff超級系而nerf真實系
  + 相對於前作，下調了大部分單位的運動性和裝甲值
  + 提高了前作非常強勢的真實系駕駛員習得「新人類」「念動力」的等級，並且調整了MS系的地形武器適應值
  + 除了技量以外的駕駛員能力值全部設定了上限
  + 下調了部分精神的效果，廢除了捨身、復活、激鬥、挑撥等強力精神，而鐵壁從本作開始從裝甲值x2大幅強化成傷害/4
  + 大多數BOSS的HP在一定值一下會發生劇情使用大量的精神
  + 刪除了數值「反応」[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-9)換成現在耳熟能詳的「防禦」，強化了「底力」的效果
  + 配合運動屬性不與命中率連動而大幅強化了武器基礎命中，使得超級系在對抗小兵時不一定要必中常駐
  + 而眾多UC機體因空陸適性被下修成B，造成面對Macross系敵機的高迴避與運動性，使用集中後的命中與迴避也不甚理想，反倒是超級系利用必中與鐵壁更能週旋
* 引入可買賣機體和強化部件的「BS系統」及地圖寶箱
  + 部分雜兵機因為在改造段數和改造價格上有優勢，出現了錢花更少卻得到比專用機更強戰鬥力的情況

# **第2次α**[**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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=11)

* 2003年3月27日首發
* 宣傳標語為「是生存？還是滅絕？…掌握地球圈命運的會是誰？（生存か、絶滅か…地球圏の命運を握るのは誰だ）」
* 首次引入小隊系統，使用4機作一個單位
* 自本作起，玩家預設隊伍名稱為「αNumber」（αナンバーズ）

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=12)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰、☆為首次參戰α系列** | |
| --- | --- |
| [機動戰士鋼彈0083：星塵回憶](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%880083%EF%BC%9A%E6%98%9F%E5%A1%B5%E5%9B%9E%E6%86%B6)  [機動戰士Z鋼彈](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%ABZ%E9%8B%BC%E5%BD%88)  [機動戰士鋼彈ZZ](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88ZZ)  [機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88_%E9%80%86%E8%A5%B2%E7%9A%84%E5%A4%8F%E4%BA%9E)  [機動戰士鋼彈F91](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88F91)  機動戰士骷髏鋼彈  ★機動神腦  新機動戰記鋼彈W Endless Waltz  [無敵鋼人泰坦 3](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E7%B3%BB%E5%88%97)  [魔神Z](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E9%90%B5%E9%87%91%E5%89%9B) | 大魔神  [蓋特機器人](https://wiki.komica.org/%E8%93%8B%E7%89%B9%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA)  蓋特機器人G  真蓋特機器人（原作漫畫版）  ★鋼鐵吉克  [超電磁機器人 孔巴德拉V](https://wiki.komica.org/%E9%95%B7%E6%BF%B1%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E7%B3%BB%E5%88%97)  超電磁機器人 波魯吉斯V  ☆鬥將戴摩斯  ☆大空魔龍  ☆戰國魔神豪將軍  ★[勇者王我王凱牙](https://wiki.komica.org/%E5%8B%87%E8%80%85%E7%B3%BB%E5%88%97) |

* 另外雖然沒有標記在參戰名單，《機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞 貝托蒂嘉的子嗣》的機體也有參戰。
  + ~~畢竟(ry~~
* 首次有非映像化的作品（機動戰士骷髏鋼彈，原作只有漫畫）參戰
* 首部敵方擁有隱藏機設定的作品（只要達成條件，夏亞就會換乘夜鶯登場）
* [鋼彈前哨戰](https://wiki.komica.org/%E9%8B%BC%E5%BD%88%E5%89%8D%E5%93%A8%E6%88%B0)再次因為版權喬不定而參戰失敗，但在[未使用數據](https://wiki.komica.org/%E6%B2%A1%E3%83%87%E3%83%BC%E3%82%BF)裡可挖出包括最終Boss在內、除尼洛以外大部分本作的機體
* 有傳聞說本作原定以前作參戰的《機械巨神 地球靜止之日》的巴比倫二世（Big Fire）為最終頭目，因版權問題最終以鋼伊甸代替
  + 猜測依據是鋼伊甸的三隻守護獸和巴比倫二世的三僕人一樣分別是貓科、鳥和水中型

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=13)

* 封印戰爭
  + 本作一連串戰爭的統稱
* 巴拉爾（バラル）
  + 地球古代人創造、能構成封印結界的惑星防衛系統，位於阿拉伯半島的內夫得沙漠
  + 由鋼伊甸、攻擊兵器「バラルの塔」、守護兵器「神僕」クストース三者構成
  + 具有能把排除地球外生命體的全域掃蕩型念動雷射發射裝置

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=14)

* 像是被壓扁了一般的機體造型惹來部份玩家不滿，進而分出習慣本系列造型的α派和喜歡相對更等身造型的MX派~~，不過它還是繼續沿用到第3次α~~
* 本作存在分歧路線，於終盤可選擇是否和哈曼休戰，能改變終盤頭目決戰順序。
  + 正史路線為「拒絕休戰」
  + 「接受休戰」的話能入手包括哈曼在內不少強力機體單位
* 有4位原創主角可選擇，每位主角各自有獨自的劇情展開，跑的版權作品故事亦不同
  + 受前作α原創太過搶戲的批評，本作除了最終Boss「鋼伊甸」手下的AI之外完全沒有有組織的原創敵勢力，導致在OG裡4位角色還要靠其他原創人物來還原原作的劇情
  + 不過每個主角劇情都有共同模式的展開：在更換後繼機體的同時，駕駛員能力大幅強化；宿敵角色的加入（楠葉→布里德、阿拉德→潔歐拉、愛比絲→絲蕾）等、可是前卡例外
* 史上最無格調的原創反派角色
  + 前卡的對手ククル是被鋼鐵吉克中的邪魔大王國差遣的精兵，也是僅有的原創反派全程在版權反派手下打工的角色
  + 早期有加入我方的預定，因為各種原因沒有做出來而直接讓她被幹掉
  + 其影薄連寺田也曾經拿來開過玩笑
* ~~MOTTO MOTTO～~~

# **第3次α**[**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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=15)

* 2005年7月28日首發
* α系列最後一作，也是系列中惟一有副題「終焉的銀河（終焉の銀河へ）」
* 宣傳標語為「別了、超機機器人大戰α（さらば、スーパーロボット大戦α）」
* ~~因為參戰機體數目太多，繼續~~使用4機作一個單位
  + 但容量不足造成BGM劣化，尤其是聽了沿用前作的參戰作品BGM可以非常明顯的感受到這點

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=16)

| **參戰名單**  **標題帶★為首次參戰、☆為首次參戰α系列** | | |
| --- | --- | --- |
| [機動戰士鋼彈0083：星塵回憶](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%880083%EF%BC%9A%E6%98%9F%E5%A1%B5%E5%9B%9E%E6%86%B6)  [機動戰士Z鋼彈](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%ABZ%E9%8B%BC%E5%BD%88)  [機動戰士鋼彈ZZ](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88ZZ)  [機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞](https://wiki.komica.org/%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88_%E9%80%86%E8%A5%B2%E7%9A%84%E5%A4%8F%E4%BA%9E)  ★[機動戰士鋼彈SEED](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E6%A9%9F%E5%8B%95%E6%88%B0%E5%A3%AB%E9%8B%BC%E5%BD%88SEED&action=edit&redlink=1)  超時空要塞 可曾記起愛  超時空要塞 PLUS  ☆超時空要塞 7  [魔神Z](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E9%90%B5%E9%87%91%E5%89%9B)  大魔神 | [蓋特機器人](https://wiki.komica.org/%E8%93%8B%E7%89%B9%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA)  蓋特機器人G  真蓋特機器人（原作漫畫版）  鋼鐵吉克  超獸機神 斷空我  戰國魔神豪將軍  [無敵鋼人泰坦 3](https://wiki.komica.org/%E7%84%A1%E6%95%B5%E7%B3%BB%E5%88%97)  [勇者萊汀](https://wiki.komica.org/%E9%95%B7%E6%BF%B1%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E6%A9%9F%E5%99%A8%E4%BA%BA%E7%B3%BB%E5%88%97)  超電磁機器人 孔巴德拉V  超電磁機器人 波魯吉斯V | 鬥將戴摩斯  大空魔龍  [勇者王我王凱牙](https://wiki.komica.org/%E5%8B%87%E8%80%85%E7%B3%BB%E5%88%97)  ★勇者王我王凱牙FINAL  ☆傳說巨神伊甸王  勇往直前  [新世紀福音戰士](https://wiki.komica.org/%E6%96%B0%E4%B8%96%E7%B4%80%E7%A6%8F%E9%9F%B3%E6%88%B0%E5%A3%AB)  新世紀福音戰士 劇場版  ★電腦戰機Virtual On Oratorio Tangram  ★電腦戰機Virtual On Marz |

* 另外雖然沒有標記在參戰名單，《機動戰士鋼彈 逆襲的夏亞 貝托蒂嘉的子嗣》的機體也有參戰。
  + ~~畢(ry~~
* 第一部非日昇作品、SEGA的《電腦戰機Virtual-On MARZ》~~路過~~參戰
  + 因為原作沒有所謂的主角設定~~以方便玩家代入~~故參戰時原創了主角「士官長」，還請了《最後一戰》系列的[士官長](https://wiki.komica.org/John-117)日配谷昌樹為它配音~~玩梗~~
    - 其對白當中提到的「MARZ戰鬥教義指導要綱」在原作裡不存在
  + ~~為什麼角色頭像都是直接用機體大頭？（原作）沒有的東西就是沒有嘛~~
* 作為新參的種鋼，在世界觀融合上非常格格不入
  + 作為α三部曲外宇宙入侵→統合人類矛盾→向宇宙進發的主題順序，前作的設定是在經歷了阿克西斯墜落和鋼伊甸事件後，全人類已經達成和解共識並齊心抵抗來自外宇宙的威脅
  + 然後札夫特在這裡就突然跳出來，在銀河系級危機面前邊喊著「自然人之間的和解跟我們調整人沒關係」邊妨礙對抗外敵的軍事措施，一整個白目
    - 薩拉議長：「只要有了創世紀再加上月球的聖盾系統和BMⅢ，就算是宇宙怪獸也沒什麼可怕的！」~~所以說搞政治的都是智障~~
    - ~~更智障的是當攻略完創世紀後，碇源堂便在下一關發動人類補完計劃把全地球圈變回LCL，根本打心酸~~
  + 在2022年的《電擊Online》訪問中，寺田首次承認種鋼是被強行要求加入
* 勇者王上作只完結佐達篇，本作初盤~~便以極高速~~完結原種篇直接進入FINAL~~，代價是撃龍神沒有在本作登場~~
* 最強地圖炮伊甸王歸來
  + 和F完結篇一樣的扇形射程無限伊甸炮，雖然無法秒殺幾十萬血的BOSS但也足夠清場，加上本次不會像F完結篇般攻擊友軍，實用度大增
  + 因為伊甸炮的發射條件，為了快速發動而把自己家單位當炮灰直接打爆作祭品也變成家常便飯
* 存在隱藏Bad Ending路線，只要滿足一定條件[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-10)就  [會走劇場版伊甸王發動篇結局劇情](http://www.nicovideo.jp/watch/sm45497)
  + 另外自第53關起讓伊甸王被擊墜就會馬上Game Over，自動進入伊甸發動End

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=17)

* 銀河大戰
  + 本作一連串戰爭的統稱
* 無限力
  + 所有具有意志存在所持有的能量，按照善惡性質分為「無限力」和「負無限力」
  + 可以說是所有知性生命體的意志集合體，亦可稱為「命運」，具有操縱宇宙、影響平行世界、異次元、異世界等的能力。
  + 亦稱為「神之力」、「絕對命運」、「阿卡夏記錄」等等
  + 伊甸之力、蓋特線、ビムラー、THE Power、G石等亦歸類於無限力的一種
    - 而伊甸之力則是由「第一始祖文明」的地聚合而成的無限力
  + 來自《傳說巨神伊甸王》同名的存在
    - 原作中為第六文明人創造的生命與精神一體化系統、但最終吸收了他們創造者而誕生的伊甸之力
* 默示錄（アポカリュプシス）
  + 由「無限力」或是稱為「阿卡夏記錄」向銀河中所有文明下達的審判
  + 由伊甸之力主導，其目的是試煉其子孫的宇宙能否越過艱難成長和進化。然而在過去，數次導致銀河系生命體全滅
    - 而這些試煉失敗者的亡靈則聚集為反伊甸（負無限力）
  + 本作中提及，佐達、索魯11遊星主暴走、原始惡魔變質、使徒復活、出現來自異次元其他銀河敵人等等皆是默示錄操作
  + ~~有夠機掰的祖先~~
* Crossgate（クロスゲート）
  + 史前文明人「第一始祖民族」開發的ooPART，受無限力支配
  + 一度停止運作的系統在鋼伊甸覺醒並戰敗消失後，默示錄開始時，位於地球、鄰近伊卡洛斯基地的閘門再次起動
  + 先後將在α時期於雷王星破壞的艾克賽里翁、MARZ的搜查官們傳送到來
  + 按寺田所言，這是因主題和種鋼劇情不相容~~、為了讓我方能在打宇宙大戰中途回來處理自然人和調整者分爭，~~才想出來的應對手段
  + 故當時Crossgate並沒有考慮舖排伏筆，直到進入OG系列才大放異彩。
* 澤·巴魯馬帝國（ゼ・バルマリィ帝国）
  + 通稱巴魯馬
  + 以巴魯馬星系為中心星間帝國。奉行完全獨裁
  + α時期侵略地球的エアロゲイター為先行部隊
  + 不過~~因為大人的理由~~[~~[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-11)因曾統治的星球發生叛變、宇宙怪獸的襲擊等等，使勢力到第3次α時已急速衰退
  + 但靈帝ルアフ依然執意進行第二次地球圈侵略
* 地球安全評議會
  + 封印戰爭後為了地球圈安全和防衛而組成的最高決策機關。
  + 由前Macross艦長布魯諾・J・葛洛佛擔任議長，史古尼・卡特納將軍及莉莉娜·多利安亦有參加
  + 然而，隨著藍波斯菊的勢力在議會擴張，最後不得不向αNumber下達太陽系流放的處分

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=18)

* 名倉正博主導劇情的第一作
  + ~~終盤如果覺得某些橋段似曾相識的話，你的直覺沒有錯，因為就是把α終盤劇情用名倉的手法重新演一次~~
* 與第2次α同樣共有4位原創主角可選擇，每位主角的劇情分別對應上作主角的故事後續，並只在相應故事線出場
  + 除了前卡在4個主角線均有出現~~又是你嗎~~
    - 實際上只有S男路線是延續前作的前卡線，其他3線則是前卡剛從大地搖籃醒過來的平行設定
* 暫時擁有我方部隊最高血量單位（原創系列的「ナシム・ガンエデン」，血量30萬）
* 出於模仿古早機器人動畫的意圖，超級系駕駛員的對白會用回聲效果處理，而本作則把這個效果沿用到設定較新的原創超級系上引起部分玩家不滿，因此在OGS裡沒有沿用這效果
* 在十多年後，[カオスパロボ](https://wiki.komica.org/%E3%82%AB%E3%82%AA%E3%82%B9%E3%83%91%E3%83%AD%E3%83%9C)系列的製作人在本作裡發現了包括前作參戰的機動神腦專用名詞、動畫師資料及一些謎之關卡在内的debug room[[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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_note-12)
* JAM Project演唱的主題曲「GONG」有被收入ニコニコ組曲。

# **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=19)

* [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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=20)

[討論:超級機器人大戰/系列作介紹/α系列](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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97)

# **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&action=edit&section=21)

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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-1) 遊戲《SUNRISE英雄譚》系列的原創作品
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-2) 如讓孔巴特拉V分離成五台戰機，斷空我分離成機獸戰隊
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-3) 該作品中地球人對宇宙敵人稱為アストロゲーター
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-4) 有射程的武器在最大射程下作為命中與傷害的基準，目標越靠近機體則有越高的命中與傷害加成，以至於射擊機也需要像格鬥機一樣拼近距離或是零距離開砲，甚至掛載追加射程的零件也是讓同距離下能獲得更多的加成
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-5) 以往傷害顯示最多為目標當前的HP值，所以就算攻擊力破萬遇到只剩10點HP的目標傷害顯示也只會有10；本作除了達到系統上限的攻擊之外，不論目標剩餘HP有多少都會顯示實際的傷害數值
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-6) 命中+1擊落+4點，每累積20點射擊或格鬥實際數值+1
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-7) 村上龍（第三次Z的響~~少俠~~）、宮坂俊蔵（OGMD的GC主角，代役）、岡本寬志（第二次OG的英格）在接配有名角色前都是機戰系列常跓雜兵配音員；紅如中村悠一也在成名前在OGS裡配過雜兵
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-8) 配阿拉德的雞内一也是少數轉職（家族農業）後還願意繼續接配的聲優之一
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-9) 此屬性會影響命中迴避，甚至在之前的作品中二回行動條件也是看它
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-10) 2周目以後，終盤選擇「戦いを選ぶ」
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-11) 主要是版權問題導致劇情大幅改變路線
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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97#cite_ref-12)  [影片](http://www.nicovideo.jp/watch/sm33995546)（40:57左右開始）

取自 "[https://wiki.komica.org/index.php?title=超級機器人大戰/系列作介紹/α系列&oldid=385591](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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&oldid=385591)"

[最後編輯於 2022年4月28日 (週四) 11:32](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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97)

## **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/%CE%B1%E7%B3%BB%E5%88%97&mobileaction=toggle_view_desktop)