V

ARMORED CORE®

PLAYING MANUAL

dts
Digital Surround | 5.1
DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.

【お問い合わせ】
株式会社フロム・ソフトウェア ユーザーサポート http://www.fromsoftware.jp/

ゲームの攻略方法にはお答えしておりません。またそれ以外の質問でもお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

FROMSOFTWARE ©2012 NBGI ©1997-2012 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

BLJM 60378

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

3D映像、3D立体視ゲームについて

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。
http://www.jp.playstation.com/support/
なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。
※振動機能の入/切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

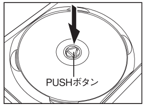
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

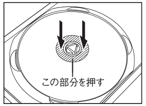
ブルーレイディスク™の取り出し/収納方法

ブルーレイディスク™を取り出し/収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。



取り出し

PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



収納方法

ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

"PS", "PlayStation", "PS3", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"XMB" and "クロスメディアバー" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association.

BLJM 60378

対応している映像出力方法について

『アーマード・コア V』では、以下の映像出力方法に対応しています。

使用するテレビの仕様や接続方法によって、使用できる出力方法は異なります。

NTSC/480p/720p

対応しているサウンド出力方法について

『アーマード・コア V』では、以下のサウンド出力方法に対応しています。

使用するテレビやAVアンプ(またはレシーバー)の仕様や接続方法によって、使用できる出力方法は異なります。

Analog 2ch/Dolby Digital 5.1ch/DTS Digital Surround 5.1ch/Linear PCM 2ch 48kHz/Linear PCM 5.1ch 48kHz

トロフィー機能について

『アーマード・コア V』では、プレイ内容によってトロフィーが手に入ります。

画面写真について

本解説書で使用している画面写真は、すべて開発中のものです。実際の画面とは異なる場合があります。

アップデートについて

本解説書の内容は、発売日現在のものです。アップデートによって、仕様が追加・変更されることがあります。

PlayStation®3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PlayStation®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation®3のアップデートを実行する

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。
アップデート中は、次の点にご注意ください。

- 電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ディスクを取り出さないでください。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか?
はい　いいえ

システムソフトウェアのバージョンを確かめるには

XMB™(クロスメディアバー)の[設定]⇒[本体設定]⇒[本体情報]を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。[システムソフトウェア]の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/
TEL　0570-000-929(PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-6733-0800)受付時間10:00～18:00

06 | STORY MISSION -PROLOGUE

06 | ORDER MISSION -PROLOGUE

08 | INTRODUCTION [はじめに]

ゲームの楽しみかた

10 | ONLINE PLAY [オンラインプレイについて]

オンラインプレイについて
サーバーメンテナンスについて
オフラインでの制限

12 | GETTING STARTED [ゲームの始めかた]

初めてプレイするとき
ようこそ画面
オートセーブ
ゲームの終了方法

14 | CONTROLS [操作方法]

ワイヤレスコントローラ
メニューの基本操作
機体の基本操作
ブーストドライブ［EN消費］
ハイブースト［EN消費］
グライドブースト［EN消費］
ブーストチャージ［EN消費］
武器の使用
ハンガーシフト
パージ
RECONの使用
メニュー
シングルプレイとポーズ
オーバード・ウェポン
モード切り替え
スキャンモード

20 | BATTLE SCREEN [戦闘画面]

戦闘モード
スキャンモード

22 | ASSEMBLE [アセンブル]

機体の構造
脚部の種類
攻撃属性
パーツの種類の表示

26 | OPERATOR [オペレータ]

オペレータとは
オペレータの操作
オペレータ専用画面

28 | MENU [メニュー]

メニューの種類
メンバータブ
簡易メンバーリスト
ボイスチャット
テキストチャット

30 | WORLD MENU [ワールドメニュー]

ワールドメニュー
ミッションの種類
ミッションのアイコン

32 | TEAM MENU [チームメニュー]

チームメニュー

34 | TERRITORY CUSTOMIZATION [領地カスタム]

領地カスタム
カスタマイズする領地を選ぶ
領地をカスタマイズする
カスタマイズ画面の操作方法
カスタマイズデータの保存・アップロード

36 | GARAGE MENU [ガレージメニュー]

ガレージメニュー

37 | ASSEMBLE [アセンブル]

アセンブルメニュー

38 | PAINT [ペイント]

カラーリング
エンブレム
デカール

41 | SHOP [ショップ]

パーツ購入
新着パーツ購入 / 人気パーツ購入
デカール購入
ガレージ購入
ガレージ拡張
パーツ売却
武器の流通

42 | GAME FLOW [ゲームの流れ]

ゲームの流れ
領地とシーズン制
領地
領地評価とランキング
チームに対する評価

44 | MISSION FLOW [ミッションの流れ]

領地ミッションについて
決戦ミッションについて
シーズンリセットと猶予期間
領地ミッション/決戦ミッションの流れ

48 | PRACTICE [模擬戦]

模擬戦の流れ

49 | FREE MATCH [フリー対戦]

フリー対戦の流れ

50 | MISSION FLOW [ミッションの流れ]

ストーリーミッションについて
ストーリーミッション/オーダーミッションの流れ

52 | MERCENARY [傭兵]

傭兵とは
傭兵としてプレイする
傭兵を雇う

ゲームの最新情報やよくある質問、プレイガイドなどは、「アーマード・コア V プレイヤーズサイト」で確認することができます。 http://www.armoredcore.net/players/acv/

STORY MISSION -PROLOGUE

かつての名は忘れ去られ、ただシティとのみ呼ばれる街。
その街の指導者である「代表」は、厳しい隔離政策による独裁的な支配体制を布いていた。

市街への居住を許されなかった、「存在しない人々」の住居である地下世界。
そこには、ただ絶望と諦念だけがあった。

代表の腹心であったその男は、いかなる咎の故か市街を追われ、地下へと追いやられていた。
いつしか彼は地下世界の人々の指導者となり、レジスタンス組織を築き上げると
代表の支配を打倒すべく、地上への反抗作戦を実行に移した。

しかし、その計画は事前に漏れていた。
クーデターは失敗に終わり、壊滅的な打撃を受けたレジスタンスたちは
再び地下へと逃げ延びるほか無かった。

一年後。
男の遺したレジスタンス組織は、その娘へと受け継がれていた。

ORDER MISSION -PROLOGUE

シティでの戦いののち、ロザリィの導きによって各地を放浪していたフランたち一行は、
再びシティ周辺へと帰還する。
さまざまな勢力が入り乱れる、群雄割拠の状態へと変貌を遂げたシティを舞台に、
主人公たちは新たな戦いへと、その身を投じていく。

主人公	反抗作戦ののち、レジスタンスに雇われた傭兵。
フラン	反抗作戦で死亡したリーダーの一人娘。 父親の遺志を受け継ぎ、レジスタンスグループの新たなリーダーを務める。
レオン	死亡したリーダーの腹心として活躍した、地下世界の住人。 リーダーの死後は、後継者となったフランの補佐を務めている。
ロザリィ	レジスタンスグループに協力するミグラント。 レジスタンスに物資を提供すると共に、彼らが撃破した機体の残骸を回収し、他の地域に売りさばいている。
シティ	物語の主な舞台となる街。以前は明確な統制者がおらず、住民グループ間での略奪や武力衝突が頻発していたが、現在は「代表」と呼ばれる人物によって支配されている。
企業（きぎょう）	ミグラントの一種といえる集団であるが、物資ではなく自らの「戦闘能力」そのものを、商品として扱うことで知られ、戦闘行為を請け負うことで報酬を得ている。現在は代表と契約関係にあり、シティに部隊を駐留させている。名称の由来は、世界の荒廃以前に存在した「企業」という組織体の様態を模しているためである。
レジスタンス	シティの地下にある最下層民住居に住む地下住民によって組織された武装グループ。かつては代表の腹心であった男によって結成された。代表の支配を打破すべく、一大反抗作戦を決行するが失敗。リーダーであった男も死亡する。現在はリーダーの娘を後継者として活動しているが、かつての規模は失われている。
ミグラント	各地を行き来し、交易を生業とする「運び屋」たちの総称。各種の生活必需品を運ぶ行商人としての役割を担う一方、武器や弾薬などを扱う死の商人でもある。
MoH（エムオーエイチ）	複数のミグラントが相互の利益や安全の確保のために連合している集団のうち、最大の規模を持つと言われる集団。

ゲームの楽しみかた

『アーマード・コア V』は、さまざまなパーツを組み合わせて、自分だけのメカを作り戦うゲームです。1人で、あるいは仲間を集めてチームで戦うなど、自分にあった楽しみかたでプレイしてみてください。

チームに所属して戦う

『アーマード・コア V』の世界には、たくさんのチームが存在しています。すべてのプレイヤーは、チーム（1人〜最大20人）に所属します。プレイヤーは、チームの仲間とともに、領地の争奪戦に挑んだり、さまざまなミッションをプレイしたりできます。

チームメンバーとのコミュニケーション

ゲームプレイ中、さまざまな場面で、チームメンバーとコミュニケーションをとることができます。ヘッドセットを使って、音声で会話するボイスチャットと、文字で会話するテキストチャットがあります（→P.29）。なお、ヘッドセットの種類によっては、ボイスチャットを行えない場合もあります。

ミッションを楽しむ

ミッションとは、ゲーム中で遂行する任務のことです。プレイヤーはミッションを遂行することでゲーム中に必要なお金やポイントを稼ぐことができます。オンラインでプレイしていると、すべてのミッションで協力プレイを楽しむことができます。

戦場の指揮官となって戦う →P.26

『アーマード・コア V』では、最大5人対5人のチーム戦を楽しむことができます。チーム戦では、戦場で戦闘するメンバーに加え、直接戦闘には参加しない形で、指揮官（オペレータ）となって参戦することができます。オペレータの素早い状況判断と的確な指示でチームの勝利に貢献するという新たな戦闘スタイルも楽しむことができます。

傭兵として生きる →P.52

『アーマード・コア V』では、傭兵となって、ほかのプレイヤーの依頼を受けてミッションの遂行に協力したり、チーム戦に参戦して報酬を受け取ることができます。ひとりのフリーランスの傭兵としてこの世界で生きる、それもプレイヤーの自由です。

チームと傭兵

自分のチームに所属した状態でも、傭兵として、ほかのチームの戦闘に参加することもできます。

ランキングトップを目指す

『アーマード・コア V』の世界には、さまざまなランキングが存在します。己の腕を磨き、そしてチームとして成長していき、個人であるいはチームで、この世界のトップを目指す、あるいは1人の傭兵として名声を上げていくことを目指すなど、楽しみかたはさまざまです。

個性を追求する

『アーマード・コア V』では、プレイヤーのオリジナリティを追求できるよう、カスタマイズのバリエーションが豊富です。自分の機体デザインだけでなく、ガレージもカスタマイズすることができます。個人でも、チームでも、ほかのプレイヤーの目をひく個性的な機体、戦い方を追求していくのも楽しみのひとつです。

オンラインプレイについて

『アーマード・コア V』は、1人でプレイする場合も、基本的にPlayStation®3本体をネットワークに接続して、オンラインでプレイすることを推奨しています。

オンラインでプレイするには、以下の機器や環境が必要です。各機器を使用する際には、それぞれの機器の取扱説明書をよく読み、正しく使用してください。
ネットワークに接続する前に、必要なすべての機器を正しく接続して、必要であれば機器の設定を行ってください。

PlayStation®Networkのアカウント

『アーマード・コア V』をプレイするユーザーが使用できるPlayStation®Networkアカウントを使用して、サインインする必要があります。

ブロードバンドネットワーク回線

PlayStation®3のネットワーク機能に対応した、ADSL回線やCATVインターネット回線、FTTH回線などのネットワーク回線とブロードバンドネットワーク回線に接続するための周辺機器が必要です。回線を使用するためには、別途、インターネットサービスプロバイダーとの契約が必要です。

パソコンなど

ネットワーク機器を設定するために、パソコンなどの機器が必要になることがあります。具体的な設定方法や設定内容については、使用するネットワーク機器の取扱説明書を参照してください。

オンラインプレイが正常にできない場合は、XMB™の「設定」から「ネットワーク設定」にある「設定内容と接続状態の一覧」を選択いただき、「NATタイプ」をご確認ください。タイプ3の場合、他の"PS3"と通信できず、またAVチャットや、オンラインゲームの通信機能が制限される場合があります。ネットワーク環境に関して不明な場合は、インターネットサービスプロバイダーの資料や、使用するネットワーク機器の取扱説明書を参照してください。

サーバーメンテナンスについて

『アーマード・コア V』のサーバーがメンテナンス中のときは、PlayStation®3本体をネットワークに接続していても、フリー対戦以外のオンライン機能を使用できません。メンテナンスの予定や状況については、『アーマード・コア V』公式サイト（http://www.armoredcore.net/acv/）でご確認ください。

オフラインでの制限

PlayStation®3本体をネットワークに接続せずにオフラインでプレイする場合は、ネットワークコンテンツの利用が制限されます。また、『アーマード・コア V』のサーバーに接続しないでプレイされる場合も、一部ネットワークコンテンツの利用が制限されます。

- オンラインチームへ参加できない（オフラインの場合は、専用のチームを作成）
- 領地ミッションや模擬戦などチーム戦がプレイできない
- ほかのプレイヤーチームとの決戦ミッションができない
- 協力プレイができない
- 傭兵の登録/雇用ができない
- ショップの一部項目を選択できない
- データのやりとりなど、チーム固有の機能が利用できない
- フリー対戦をプレイできない（※オンライン状態でサーバー未使用の場合は可能）

所持金やパーツ、ペイントデータなどのセーブデータは、オンライン・オフラインで共通です。チームに関連する各要素や、領地などのオンラインだけの要素については、オンライン・オフラインでセーブデータの扱いが異なります。

初めてプレイするとき

『アーマード・コア V』を初めてプレイするときは、以下のように進めてください。

1 PlayStationⓇNetworkにサインインする（任意）

PlayStationⓇNetworkにサインインしていない場合は、サインイン画面が表示されます。オンラインプレイ（→P.10）を楽しむには、PlayStationⓇNetworkにサインインする必要があります。

2 ゲームデータをインストールする

自動的にゲームデータ（→P.13）がインストールされます。

3 オンラインサービス利用規約に同意する

画面に表示される利用規約をスクロールして最後まで読み、[同意する]を選択してください。利用規約を最後まで表示しないと[同意する]を選択できず、同意できない時はオフラインになります。

4 プレイヤー情報を設定する

使用するエンブレムやパイロット名、活動拠点、言語、スタンスをすべて設定後（設定項目は、オンライン時/オフライン時で異なります）、[SETUP]を選択してください。[設定]（→P.36）を選択するとゲームに関する設定を変更できます。

5 プロローグミッションをプレイする

プレイヤー情報を設定すると、プロローグミッションが始まります。基本的な操作方法を練習しながら、ステージを進んでください。

6 チームに入隊する

新規チームを作成するか、既存のチームを検索して入隊してください。新規チームの場合は、チームのエンブレムやチーム名、活動拠点などを入力してください（設定項目はオンライン時/オフライン時で異なります）。チーム名は、一度決定すると変更できないので注意してください。チームを検索する場合は、検索条件を設定して検索後、希望のチームを選択して入隊申請をします。チームによっては、承認を必要とするところ、あるいはパスワードを求められるなど、入隊方式が決められています。チームによっては、フリーで入隊できる場合もあります。

ダウンロードコンテンツカタログについて

『アーマード・コア V』をサーバーに接続してオンラインプレイをするには、最新の「ダウンロードコンテンツカタログ」をダウンロードする必要があります。このカタログデータがない場合、一部ネットワークコンテンツの利用が制限されます。最新の「ダウンロードコンテンツカタログ」は、PlayStationⓇStoreで無料でダウンロードできます。詳しい情報は、『アーマード・コア V』公式サイト（http://www.armoredcore.net/acv/）でご確認ください。

ようこそ画面

『アーマード・コア V』では、プレイを開始するときに「ようこそ画面」が表示されます。この画面では、サーバーメンテナンス情報や最新のお知らせなど、重要な情報がありますので、必ず確認してください。

オートセーブ

『アーマード・コア V』では、プレイ中にゲーム進行データなどが自動的に保存されます。データのセーブ/ロード/通信中は、画面右下に、右のアイコンが表示されます。アイコン表示中は、ゲームを終了したり、PlayStationⓇ3本体の電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。

保存されるデータ容量

『アーマード・コア V』をプレイするには、PlayStationⓇ3本体のハードディスクドライブに3,600MB以上の空き容量が必要です。

保存されるデータ

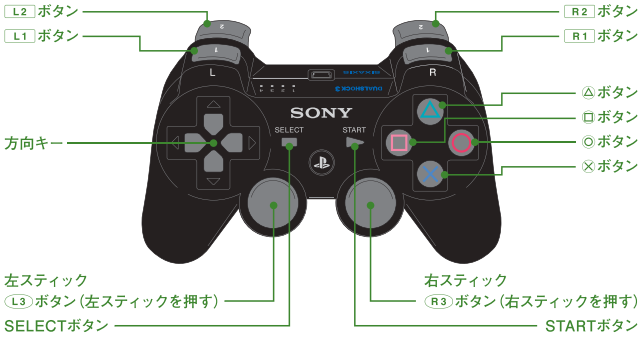
ゲーム進行データ	ゲームの進行状況や設定内容などが保存されます。
機体データ	機体のカスタマイズデータが保存されます。最大50個まで保存できます。
ペイントデータ	エンブレムやデカールなどの情報が保存されます。保存できるデータ数には上限があります。
領地カスタムデータ	領地カスタム（P.34）で、カスタマイズした領地の内容が保存されます。最大50個まで保存できます。
作戦ファイルデータ	領地ミッションと決戦ミッション終了時に自動的に記録される「作戦ファイル」が保存されます。作戦ファイルは一定数以上になると古いデータから削除されます。残したい場合は、チームメニューの[作戦ファイル]（P.33）でプロテクトできます。最大25個まで保存できます。
インストールデータ（ゲームデータ）	初回起動時に保存されます。1台のPlayStationⓇ3にひとつのみ保存され、全ユーザーが同じデータを利用します。

ゲームの終了方法

プレイを終了するときは、PSボタンを押して、XMBTMから[ゲームを終了する]を選択してください。画面右下に上記のアイコンが表示されているときは、ゲームを終了しないでください。

ワイヤレスコントローラ

ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK®3）を使用すると、振動機能を楽しむことができます。振動機能の強さやON/OFFは、ガレージメニューの設定変更（→P.36）で変更できます。



メニューの基本操作

メニューの基本操作は、以下の通りです。

各メニューの詳しい操作方法は、メニュー右上のガイド表示やSTARTボタンを押すと表示されるキーガイドを参照してください。

カーソル移動	方向キー または 左スティック
決定	○ボタン
戻る	×ボタン
メニュー切り替え	L1 ボタン または R1 ボタン

メンバーリスト	R2 ボタン
テキストチャット	L2 ボタン
項目ヘルプ※	SELECTボタン
キーガイド表示	STARTボタン

※ガレージメニューなどで、用語などの項目について、詳しい説明を表示させることができます。

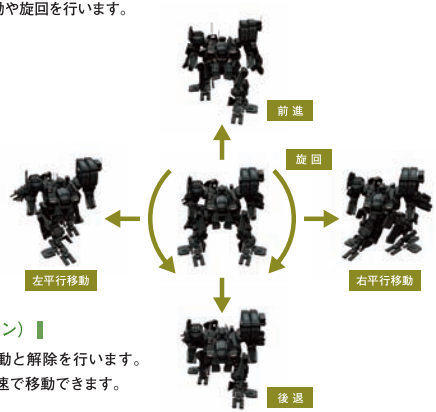
機体の基本操作

機体の操作方法は、設定（→P.36）で変更できます。本解説書では、初期設定の操作方法について説明しています。

移動（左スティック）/ 旋回・視点の移動（右スティック）

左スティックと右スティックで移動や旋回を行います。

前進	左スティック⇧
左平行移動	左スティック⇦
右平行移動	左スティック⇨
後退	左スティック⇩
右旋回	右スティック⇨
左旋回	右スティック⇦



ブーストの起動（L1 ボタン）

ブーストボタンで、ブースタの起動と解除を行います。
ブースト起動中は、通常よりも高速で移動できます。

ジャンプ（×ボタン）

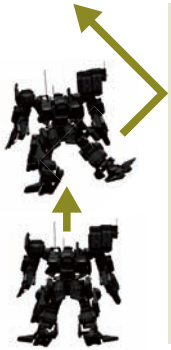
×ボタンを押すと、機体がジャンプします。ジャンプすると、自動的にブーストが起動します。左スティックを倒しながらジャンプすると、倒した方向にジャンプします。ブーストの自動起動は、設定（→P.36）でOFFにすることも可能です。

APとEN

APとは機体の耐久値のことで、被弾などによって減少し、0になると戦闘不能になります。APの値は、搭載パーツによって変化します。ENは、エネルギーのことで、ハイブーストやグライドブーストなどのアクションや、特定の武器を使用すると消費します。消費したENは時間経過で回復しますが、機体の「EN回復力」によって回復速度が変化します。

ブーストドライブ（⊗ボタン）［EN消費］

空中で壁に向かってジャンプボタンを押すと、ブーストドライブで再度ジャンプできます。連続してジャンプすることで建物の上に上がったり、急激な方向転換を行って敵の視界外や上空へ移動できます。



ハイブースト（□ボタン）［EN消費］

ハイブーストを使用すると、前後左右に瞬間的にダッシュできます。敵の視界外に移動したり、攻撃を避けたりすることができます。ミサイルなどの回避しづらい攻撃を受けた場合は、引きつけてからハイブーストで避けるのが有効です。

グライドブースト（L3ボタン）［EN消費］

ブースタ起動中に、グライドブーストを使うと、ブースタの移動よりも、さらに高速で移動できます。地上でしか使用することができず、グライド中に左スティックを操作することで、ある程度移動方向を変化させられます。

ブーストチャージ（□ボタン＋HOLD）［EN消費］

ブーストチャージは、高速で相手に突進してダメージを与える攻撃方法です。
機体の重量と移動速度で、攻撃力が変化します。

テクニック

ブースト移動中にブースタを解除し、そのまま素早く旋回するとドリフトを行い、高速で機体を旋回させることができます。旋回する角度は、機体の重量とドリフト時の速度に依存し、軽く・高速であるほど、大きく旋回します。ドリフトは空中では使うことができません。

武器の使用（R2/L2/R1ボタン）

左右の腕とハンガー、肩に最大5種類のユニットを装備できます。

右腕武器の使用	R2ボタン
左腕武器の使用	L2ボタン
肩部武器の使用	R1ボタン

ロックオン

画面中央のロックオンサイト（→P.20）に敵を捉えるとロックオンし、ロックオンして攻撃すると、命中しやすくなります。中には、ロックオンしていないと射出できない武器もあります。

ハンガーシフト（△ボタン＋R2/L2ボタン）

ハンガーシフトを行うと、ハンガーにセットした武器と、腕部にセットした武器を持ち替えることができます。特定のカテゴリのパーツは、ハンガーに搭載することができません。

右腕武器のハンガーシフト	△ボタン+R2ボタン	左腕武器のハンガーシフト	△ボタン+L2ボタン

パージ（方向キー↓＋R2/L2ボタン）

方向キー↓とR2ボタンで選択中の右腕武器を、方向キー↓とL2ボタンで選択中の左腕武器を、パージ（武装解除）することができます。パージするとその分機体が軽くなります。初期設定では、弾数が0になった武器は自動的にパージされます。ガレージメニューの設定変更（→P.36）で変更することができます。

右腕武器のパージ	方向キー↓+R2ボタン	左腕武器のパージ	方向キー↓+L2ボタン

武器のカテゴリとハンガーシフト

ハンガーに搭載できない武器を、腕部に搭載している場合は、ハンガーシフトは行えません。腕部の武器をパージすると、ハンガーの武器に持ち替えます。

RECONの使用（◎ボタン）

RECONは周辺の索敵を行う、小型の偵察装置です。戦闘中、◎ボタンを押すと射出し、周囲の敵の数を探知できます。RECONのタイプによって、挙動が異なります。

オペレータへの情報提供

チーム戦で、フィールドにいるプレイヤーが、RECONを射出すると、オペレータは、その周辺の敵の存在を把握できます。

メニュー（SELECTボタン）

ミッションをプレイ中に、SELECTボタンを押すと、メニューが表示されます。ミッションを途中でリタイアしたり、そのミッション内のサブクエストを確認することができます。メニュー表示中も、ゲームは一時停止せず、進行しています。

シングルプレイとポーズ（STARTボタン）

ストーリー・オーダーミッションを1人でプレイしている場合は、ミッション中にSTARTボタンを押すとポーズ（一時停止）できます。領地ミッション、決戦ミッション、模擬戦の1人プレイではポーズできません。

オーバード・ウェポン

△ボタンを押し続けると、オーバード・ウェポンを装着します。装着完了後、R2ボタンを押しっぱなしでチャージを開始します。チャージ中はチャージゲージ（画面中央のリングの外側に出る赤いリング）が貯まっていきます。ゲージがいっぱいの状態で、R2ボタンを離すと、攻撃します。
画面上部のLIMITゲージが0になると、オーバード・ウェポンは自動的に解除されます。手動で解除することはできません。

モード切り替え（R3ボタン）

R3ボタンを押すと、「戦闘モード」（→P.20）と「スキャンモード」（→P.21）の切り替えを行います。状況に応じて使い分けてうまく戦いましょう。

スキャンモード →P.21

スキャンモードでは、マップや敵を解析しさまざまな情報を取得できます。RECONと併用することで有効に活用できます。

スキャン（R2ボタン）

敵をサイト内に捉えてR2ボタンを押すと、敵のステータスを解析することができます。

スキャンモードとRECONの併用

RECONを射出し、スキャンモードを使用すると、RECONが感知している敵を障害物越しに視認できます。

スポット（L2ボタン）

スキャンモードで、敵をサイト内に捉えてL2ボタンを押すと、敵をスポット（敵に印をつける）することができます。敵へのスポットは、全チームメンバーからも、スキャンモードで見ることができますので、攻撃対象や警戒対象の指定などに使用できます。

ストーリーミッションでのスキャンモード →P.51

ストーリーミッションでは、スキャンモード中に、ガレージポイントが表示されることがあります。ガレージポイント（→P.51）では、弾薬の補給や修理、装備の換装が行えます。ただし、利用費用が発生します。

スキャンモードの特長

スキャンモード時には攻撃を行うことができません。その代わり、ENゲージの回復が戦闘モードよりも早くなるため偵察などに適しています。

戦闘モード

戦闘モードでは、画面に以下のような項目が表示されます。

1 残弾ゲージ
搭載している武器の残弾を示すゲージ。左が L ARM UNIT 右が R ARM UNIT、右の外側が SHOULDER UNITを示す。武器を使用している間は、数値が表示される。

2 APゲージ
機体の現在のAPを示すゲージ。

3 ENゲージ
機体の現在のEN量を示すゲージ。

4 各種ステータス・警告表示
攻撃やダメージなどの状態を表示。
- ▶ HIT（攻撃が命中している）
- ▶ DAMAGE（機体がダメージを受けている）
- ▶ INEFFECTIVE（攻撃が跳弾している）
- ▶ BOOSTER（ブースタ起動中に表示）
- ▶ OUT OF AREA（作戦領域を逸脱している）

5 ロックオンサイト
敵をロックオンする範囲。

6 エラー表示
機体に発生しているエラー（機能異常）を表示。
- ▶ MOVEMENT（機動力低下）
- ▶ STAGGER（反動による停止状態）
- ▶ FCS（FCSの機能低下）
- ▶ ENERGY（エネルギーが低下）

7 機能強化表示
機体に発生している付加効果を表示。左から
- ▶ リコンに探知されない状態にある　▶ FCSの性能が向上している
- ▶ TE武器の威力が向上している

8 味方機表示
周辺にいる味方機の位置を表示。

9 撃破対象・報酬額
撃破した敵の名称と、獲得した報酬額を表示。

10 RECON残数
RECONの残数、使用時のみ表示。

11 RECONの感知した敵の数
RECONの感知している敵の数。感知中は赤、感知していない場合は青で表示。（RECONの種類によって表示位置が異なる）

12 チームメンバー表示
オペレータを含む、出撃中のチームメンバーの表示。撃破されると表示が消える。

13 ミッション情報表示
制限時間、残ターゲット数などのミッション情報を表示。

跳弾について	報酬について
敵の防御力によっては、攻撃が弾かれる（跳弾する）場合があります。跳弾が発生すると、ダメージが激減します。	全てのミッションにおいて、報酬は原則として撃破した敵に対して支払われます。ミッションをクリアしても、倒した敵が少なかったり、設定額の低い敵しか倒していないと獲得できる報酬額は少なくなります。

スキャンモード

スキャンモードでは、画面に以下のような項目が表示されます。

1 スキャンサイト
サイト内の敵をスキャン可能。

2 敵基本パラメータ表示
スキャンした敵の基本のパラメータを表示。

3 搭載武器
スキャンした敵が搭載している武器を表示。

4 攻撃効果グラフ
搭載している武器で攻撃した場合の推定ダメージ。

5 スポット
敵に対して設置可能な目印。

6 ガイドルート
ミッションの次の目的地までの順路表示。

7 機体情報
スキャンモード時は画面右下に表示。

8 爆発オブジェクト
攻撃によって爆発を発生するオブジェクト。

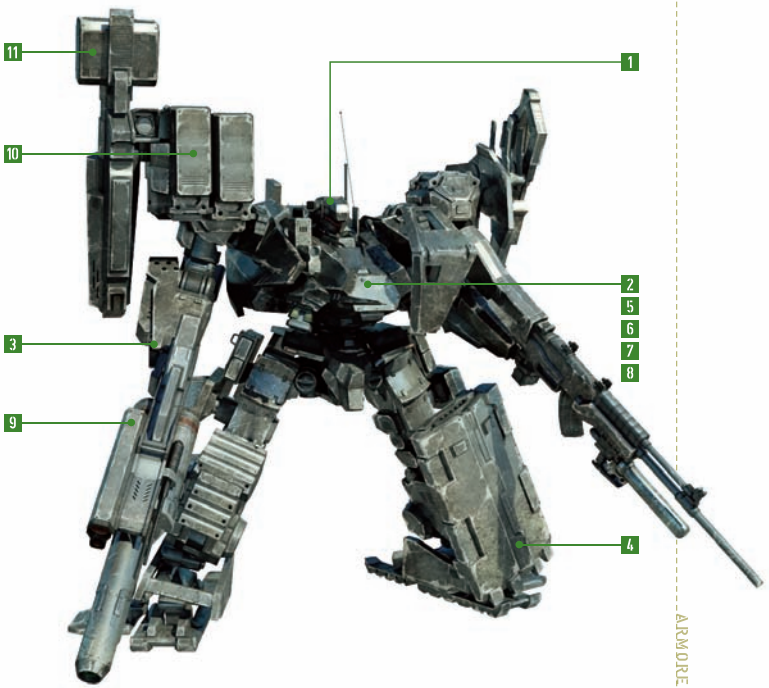
9 敵シルエット表示
RECONで感知している敵は、スキャンモード中には障害物ごしでも視覚化されます。

10 ガレージポイント
マップ内のガレージポイントの表示。

11 マーカー
ブリーフィングで設置したマーカー。

機体の構造

ACは、以下のような部位に分かれています。



1 [HEAD] 頭部
機体の頭部を構成するパーツです。機体の挙動や索敵性能を補完し、被弾・着地時の安定性や、スキャンモードの性能に影響を及ぼします。

2 [CORE] コア
機体の胴体部を構成するパーツです。APや防御力が大きく、機体全体の耐久値に比較的大きな影響を及ぼします。また内蔵されるGENERATORの性能を補完したり、搭載可能なRECONの数を規定します。

3 [ARMS] 腕部
機体の腕部を構成するパーツです。使用する武器の性能に影響を与え、特に射撃時に生じる反動を制御します。SHOULDER UNITを肩部分に内蔵することができますが、パーツによって、搭載可能な部位や量は異なります。

4 [LEGS] 脚部
機体の脚部を構成するパーツです。搭載可能なパーツの総重量や、機体の移動速度を規定します。脚部には、二脚、逆関節、四脚、タンクの4つのタイプがあり、このパーツによって機体の移動特性が決まります。

5 [FCS(Fire Control System)] 火器管制装置
攻撃時のロックオンを制御するパーツです。ロックオンが可能になる距離や時間、ロックオンサイトの基本的な大きさなどを規定します。

6 [GENERATOR] ジェネレータ
機体に使用されるエネルギーを供給するパーツです。搭載可能なパーツの総消費ENや、戦闘時のエネルギーゲージの量などを規定します。

7 [BOOSTER] ブースタ
機体の移動を加速させるパーツです。ブースト移動時の加速や、最大速度を規定します。

8 [RECON UNIT] リコンユニット
周辺の索敵を行う、小型の偵察装置です。スキャンモードと併用することで、障害物越しに敵の位置を把握できるなどの機能を備えています。

9 [R ARM UNIT / L ARM UNIT] 右腕ユニット / 左腕ユニット
腕部に搭載する武器です。ライフルやブレードなど、さまざまな種類があります。武器の中には、使用時に構え動作を必要とするものがあります。

10 [SHOULDER UNIT] 肩部ユニット
肩の格納部に収納される武器です。ミサイルやロケットなど、ARM UNITとは異なる特性の武器があります。また機体の性能を補助するタイプのパーツもあります。

11 [R HANGER UNIT / L HANGER UNIT] ハンガーユニット
予備のARM UNITを機体の左右側面に搭載できます。戦闘中に任意のタイミングで持ち替えることが可能です。

[OVERED WEAPON] オーバード・ウェポン
AC本来の規格を無視して製造された、イレギュラーパーツです。莫大な攻撃力を備えていますが、使用にはいくつかの制限やデメリットが発生します。

▼メリット	▼デメリット
規格外の攻撃力を備えている。	一度の戦闘で一回しか起動できず、また使用に制限時間がある。
起動すると、エネルギーゲージの最大値が大きく増加する。	攻撃には一定のチャージ時間が必要。
起動中は、敵の攻撃による反動が大幅に低減する。	起動中に、機体がダメージが生じる。
	ハンガーユニットとの併用およびパージ不可。

脚部の種類

脚部は、使用する種類によって、機体の性格が決まる重要なパーツです。

二脚

オーソドックスな挙動が可能で平均的な性能を備えたタイプです。構え武器使用時に盾を展開し、防御力が上昇します。

逆関節

ジャンプ力と安定性を備え、高所からの狙撃に適したタイプです。ブースト使用時には、脚部の補助ブースタが起動し、ジャンプ力が向上します。

四脚

高い安定性を備え、重火器での狙撃に適したタイプです。
構え武器の使用時には姿勢が変化し、安定性が向上します。

タンク

極めて高い防御力と積載量を備え、高火力な武装を搭載可能なタイプです。すべての武装を構えなしで使用することが可能で、停止時には旋回速度が向上します。

構え武器

一部のARM UNITは、使用時に「武器を構える動作」が発生します。構え動作中は、視点が主観視点に切り替わり、移動ができなくなります。また構え武器に属するARM UNITは、ハンガーに搭載することができません。

※ 脚部がタンクの場合は、構え武器を通常のARM UNITと同様に使用できます。

攻撃属性

武器には以下の属性があります。パーツによって各属性に対する防御力が異なるため、相手の防御力に応じた武器を使用することで、より効果的な攻撃となります。

KE属性(Kinetic Energy)	物理的な衝撃を利用した武器
CE属性(Chemical Energy)	化学反応によって生じるエネルギーを利用した武器
TE属性(Thermal Energy)	熱エネルギーを利用した武器。ENを消費する。

パーツの種類の表示

パーツの種類の表示には以下のようなタイプがあります。

JUNK	性能が劣化しているパーツ	PERFORMANCE	性能が変化するパーツ
FIXED	性能が変化しないパーツ		

PERFORMANCEパーツ

腕部(右腕/左腕)に装備する武器(一部例外のパーツがあります)は、その武器を装備した状態で戦闘に参加することで、武器の性能が少しずつ変化していきます。どの程度変化が進んでいるかは、武器スペックの「PERFORMANCE」ゲージで確認できます。「PERFORMANCE」ゲージがいっぱいになると、それ以上変化しません。

変化タイプと個体差

腕部(右腕/左腕)に装備する武器を購入する際に、性能の変化傾向を選択することができます(→P.40)。どのような能力に重点をおくか考えて選択しましょう。なお、性能の変化量には個体差があり、最終的な能力はパーツごとに異なります。

武器の流通

性能変化するパーツは、売却することでほかのプレイヤーが購入できるようになります。武器の流通については、P.41を参照してください。

オペレータとは

領地ミッションや決戦ミッションでは最大1名のメンバーをオペレータとして参加させることができます。オペレータは、直接戦闘に参加するのではなく、戦場のマップを見ながら敵の情報収集や味方プレイヤーへの指揮を行う、特別なプレイヤーです。

- オペレータだけで出撃はできない
- オペレータがいなくても出撃はできる
- 傭兵はオペレータになれない

オペレータの操作

オペレータは、「オペレータ専用画面」を見ながらプレイします。詳しい操作方法は、STARTボタンを押すと表示されるキーガイドを参照してください。右スティックでカーソルを移動しアクションをしたい対象にあわせて、以下のような操作を行うことができます。

RECON（L3ボタン）

L3ボタンを押すと、カーソルの位置にRECONを射出し、探知範囲内にいる敵を表示します。RECONにはリロード時間が設定されており、連続して使用することはできません。

スキャン（R2ボタン）

表示されている敵にカーソルをあわせてR2ボタンを押すと、その敵をスキャンし、性能や状態を解析できます。スキャンが完了するまでは一定の時間が必要で、その間R2ボタンを押し続ける必要があります。スキャンした情報は、ボイスチャットなどでメンバーに伝達してあげましょう。

ビーコン（○×△□）

○ボタン/×ボタン/△ボタン/□ボタンを押すと、マップ上にビーコンを設置できます。設置したビーコンは、戦闘中のメンバーからも見ることができるので、目標物やルートを指定する際の目印として利用できます。

スポット（L2ボタン）

表示されている敵にカーソルをあわせてL2ボタンを押すと、その敵をスポットすることができます。敵へのスポットは、戦闘中のメンバーからも見ることができるので、攻撃対象や警戒対象の指定などの目印として利用できます。

リンクビュー（R3ボタン）

指定したACにカーソルにあわせて、R3ボタンを押すと、そのプレイヤーの画面を表示することができます。

オペレータ専用画面

オペレータ専用画面では、マップの上に以下のような項目が表示されます。
詳しい操作方法は、STARTボタンを押すと表示されるキーガイドを参照してください。

1 カーソル
オペレータが操作するカーソル。

2 敵パラメータ表示
スキャンした敵のパラメータを表示。

3 RECON索敵範囲
使用したRECONの索敵範囲を表示、範囲内に捉えた敵はマップ上に表示される。使用から一定時間経過すると消える。

4 RECONリロードゲージ
RECON使用後に表示、ゲージがいっぱいになるまで、RECONは使用できない。

5 ビーコン
戦闘中にマップ上に配置できる目印。戦闘メンバーからも見ることができる。

6 味方AC
味方のACは青でIDが表示される。

7 敵AC
味方のACは赤でIDが表示される。

8 スポット
敵に設置する目印。

9 マーカー
ブリーフィングで設置したマーカー。

10 リンクビュー
表示されている敵・味方の画面を表示。全画面表示にすると、マップと表示を入れ替えることができる。

11 ターゲットアイコン
ミッションの目標物を表示。

メニューの種類

メニューには、大きく分けてワールドメニュー、チームメニュー、ガレージメニューがあり、それぞれの画面をL1ボタン/R1ボタンで行き来できます。

各メニュー画面での操作法方法は、メニューごとに多少異なります。画面右上のガイド表示やSTART ボタンを押すと表示されるキーガイド表示を参照してください。

ワールドメニュー →P.30

ミッションの出撃や出撃準備中の部隊への合流、傭兵登録、フリー対戦などを行うメニューです。画面中央の全体マップには、現在の戦況や、各エリアでの上位チームのエンブレム表示、自チームの領地状況などが表示されます。

チームメニュー →P.32

主にチームに関するデータの管理や、プレイヤー個人に関するデータの管理を行うメニューです。獲得した領地のカスタマイズや、メンバー間でデータのやりとりを行うこともできます。

ガレージメニュー →P.36

主に使用する機体をカスタマイズするためのメニューです。新しいパーツの入手をしたり、ガレージをカスタマイズすることもできます。

メンバータブ

ワールドメニュー/チームメニューの画面右側には、同じチームに所属しているメンバーのエンブレムとIDが表示されます。

明	ログイン中	赤点滅	出撃準備中
暗	ログオフ	赤	出撃中
点滅	音声チャットの発信者		

簡易メンバーリスト

ワールドメニュー/チームメニューで、R2ボタンを押すと、メンバーリストを表示することができます。メンバーの現在の情報を確認したり、自分のステータスの変更をすることができます。

ボイスチャット

ヘッドセットを使って、ログインしているチームメンバーと、声でコミュニケーションをとりながら遊ぶことができます。戦闘中は、声で連携をとりながら戦うことができます。

テキストチャット

ワールドメニュー/チームメニュー/ガレージメニューで、L2ボタンを押すと、テキストチャット画面が開きます。テキストチャットを使うと、チームメンバーの画面上に、メッセージが流れ、ほかのメンバーと簡単なコミュニケーションをとることができます。戦闘中も使用可能です。

フリーチャット

チームメニューの[フリーチャット]を選択すると自由な文章を入力することができます。また、チームメニューの[チャット編集]（→P.33）で、あらかじめ内容を編集しておけばそれを送ることもできます。

ワールドメニュー

機能の詳細は、画面下にヘルプ表示され、各メニューの操作方法はSTARTボタンで表示されるキーガイドで確認できます。

ミッション出撃

部隊を編成して、ストーリーミッションやオーダーミッション、領地ミッションに出撃します。

部隊合流

出撃準備中の部隊に合流して、ストーリーミッションやオーダーミッション、領地ミッションに参加します。

模擬戦 →P.48

条件を設定して、チームメンバーと模擬戦（実戦演習）を行います。

チームニュース

チームに関するニュースを閲覧できます。重要な情報があるので必ず確認してください。

傭兵登録 →P.52

自分を傭兵として登録し、ほかのチームに雇用される形で共同ミッションをプレイします。

フリー対戦 →P.49

所属するチームとは無関係に、ほかのプレイヤーと対戦を行います。

ランキング

以下のランキングを確認できます。

チームランキング	所有している領地の領地評価によるチームのランキングです。エリア別にランキングされています。
傭兵ランキング	傭兵として獲得した報酬のトータル額による個人のランキングです。
フリーランキング	フリー対戦のランクマッチの戦績による個人のランキングです。

エクストラ

オープニングムービーとスタッフクレジットを閲覧できます。

決戦ミッション →P.45

領地の所有権を賭け、ほかチームとの対戦を行います。

ミッションの種類

ミッションには、以下の種類があります。それぞれのミッションの流れは、P.44～P.51を参照してください。

領地ミッション →P.44

ほかのチームの領地を侵攻したり、自分の領地を防衛するミッションです。侵攻に成功すると、チームポイントが手に入り、その領地の耐久値が下がります。防衛に成功すると、チームポイントが手に入り、領地評価が上がります。耐久値は回復しません。

決戦ミッション →P.45

領地の所有権とチームポイントを賭けて、チーム同士が直接対戦するミッションです。

ストーリーミッション →P.50

ミッション中に作戦目標や展開が変化していく、長編ミッションです。クリアすると、チームポイントとお金のほか、パーツなどが手に入ることがあります。

オーダーミッション →P.50

多彩な任務を短時間に手軽に楽しめる短編ミッションです。クリアすると、チームポイントとお金などが入ります。

ミッションのアイコン

ワールドメニューで［ミッション出撃］を選択すると、各エリアで出撃できるミッションがアイコン表示されます。それぞれのアイコンの意味は、以下の通りです。

	領地ミッション	NEW!	新規ミッション
	ストーリーミッション	STORY ORDER	まだ攻略していないミッションで、最も若い番号のミッションに表示されます。
	オーダーミッション		
	チュートリアルミッション		

チームメニュー

チームメニューには、以下の項目があります。

チームデータ

チーム全体の設定やプロフィールを設定できます。
チーム名は変更できません。リーダー以外のメンバーは下記メニューを選択することができません。

チームコメント編集	チーム検索の際に表示されるコメントを設定します。 チームの特徴などを記載して、気の合うメンバーを集めましょう。
報酬分配	ミッションで獲得した報酬を分配する際のルールを設定します。 ●均等分配 獲得した報酬をそのまま均等に分割して支給します。 ●経費を支給して均等分配 発生した修理費・弾薬費などを支給し、残額を均等に分割して支給します。
入隊方式	チームに入隊する際の条件を設定します。 ●フリー 特に条件を設けず、自由に入隊を許可します。 ●審査型 入隊希望者に対して、メンバーの許可を必要とする方式です。チームリーダーまたはメンバーの過半数が許可すると、入隊することができます。 ●パスワード型 あらかじめパスワード（4文字）を設定し、入隊時に入力を求める方式です。 ●募集しない 新しいメンバーを募集しません。チーム検索の検索対象からも外れます。

メンバーリスト

チームに所属しているメンバーの情報を確認できます。チームメニュー内のメンバーリストでは、ほかのメンバーに所持金やパーツを送ったり、メンバーをブラックリストに登録することができます。またチームリーダーの場合のみ、ほかのメンバーにリーダー権を譲渡することができます。

ブラックリスト

リーダーあるいはチームメンバーの過半数が、特定のメンバーをブラックリストに登録するとそのメンバーをチームから強制的に脱退させることができます。

トレードルーム

チームのメンバーと機体データやイメージ、領地カスタムデータ、作戦ファイルをトレードします。新しいトレードルームを作成するか、すでにあるトレードルームに入室後、トレードしたいデータを選択してください。トレードしたデータは、相手にコピーされ、手元からもなくなりません。

個人データ

自分のプロフィールを設定できます。
［ステータス］を変更すると、チームメンバーに自分の状況やメッセージを伝えることができます。

領地カスタム →P.34

チームが所有している領地を管理できます。

作戦ファイル →P.13

保存されている作戦ファイルの閲覧や削除、コメントの編集・設定などを行えます。

チャット編集

メニューや戦闘中に使用するテキストチャットのメッセージを編集できます。［自動チャット］とは、メンバーの行動に応じて自動送信されるメッセージのことで、この内容を編集することもできます。

入隊管理

入隊希望者の審査や、チームの移籍、チームからの脱退などを行えます。

データ認証

『アーマード・コア V』公式サイト「アーマード・コア オフィシャルパートナーシップ」とゲーム情報を同期させる手続きを行います。手続きには、「アーマード・コア オフィシャルパートナーシップ」のIDとパスワードが必要です。詳しくは、「アーマード・コア オフィシャルパートナーシップ」（http://www2.fromsoftware.jp/p/acop/）を参照してください。

領地カスタム

チームメニューの［領地カスタム］で、領地をカスタマイズできます。所有している領地は、常にほかのチームからの侵攻を受けます。砲台などの防衛装置を配置し、ほかのチームが攻略しづらくなるように、カスタマイズしましょう。

カスタマイズする領地を選ぶ

チームメニューの［領地カスタム］を選択し、リストからカスタマイズしたい領地を選択します。新しくカスタマイズデータを作成する場合は［新規作成］、現在適用されているカスタマイズデータを変更する場合は［サーバーからロード］、保存されているカスタマイズデータをもとにする場合は［ロード］をそれぞれ選択します。

領地をカスタマイズする

領地ミッションにはさまざまなルールが存在します。あらゆるルールや敵の作戦を想定しながら防衛装置を配置しましょう。

防衛装置を配置する

防衛装置は、マップに配置されている四角い台座に対して配置することができます。L2 / R2 ボタンで画面下のスロットに設定されている防衛装置を選択し、左スティックで配置したい台座にカーソルをあわせます。◎ボタンを押すと防衛装置が設置されます。配置時には、青い扇型で攻撃範囲が表示されます。左スティックで向きを変更し、再度◎ボタンを押すと配置が完了します。台座は2種類存在し、大きい台座には大型の防衛装置のみ配置可能です。

スロットに防衛装置を設置する

△ボタンを押すと、防衛装置の選択画面に移行します。使用可能な防衛装置は、領地ごとに異なります。方向キー/左スティック⇦⇨でカテゴリの選択、方向キー/左スティック⇧⇩で防衛装置の選択を行います。◎ボタンを押すと、選択されているスロットに防衛装置を設定します。設定済みのスロットに再度設定すると、防衛装置を入れ替えることができ、□ボタンを押すと設定されている防衛装置を削除して、スロットをあけることができます。

防衛装置の選択画面でSELECTボタンを押すと、ヘルプカーソルが表示され、パラメータの説明を見ることができます。

初期配置の防衛装置について

スロットが赤く表示されている防衛装置は、あらかじめ領地に配置されているもので、削除することはできません。マップ上に配置済みの砲台を選択して、向きを調整することは可能です。

消費電力について

領地には供給可能な［電力］が設定されています。防衛装置の［消費電力］の合計値が、領地の電力を超えている場合は、それ以上配置できません。

カスタマイズ画面の操作方法

カーソル移動	左スティック
防衛装置の配置	◎ボタン
戻る	×ボタン
防衛装置の削除	□ボタン
防衛装置の選択画面へ	△ボタン
アイコンメニューの表示	R1 ボタン

マップの表示倍率の変更	方向キー⇧
防衛装置の切り替え	L2 / R2 ボタン

防衛装置の選択画面の操作

防衛装置カテゴリの選択	方向キー⇦⇨
防衛装置の選択	方向キー⇧⇩
決定	◎ボタン
戻る	×ボタン
防衛装置の削除	□ボタン
スペック表示の切替	△ボタン

項目ヘルプ	SELECTボタン
防衛装置の切り替え	L2 / R2 ボタン

カスタマイズデータの保存・アップロード

領地カスタム画面で、×ボタンを押すと、「メニュー」が開きます。編集したカスタマイズを領地に適用するには、メニューの［アップロード］を選択して、適用してください。アップロードをしないと、カスタマイズが領地に適用されず、編集前の状態でほかのチームの侵攻を受けることになります。

GARAGE MENU

［ ガレージメニュー ］

ガレージメニュー

ガレージメニューには、以下の項目があります。

アセンブル →P.37

所有しているパーツを組み合わせて、機体をカスタマイズします。新しいパーツは、［ショップ］（→P.40）で購入できます。

ペイント →P.38

機体のカラーリングやエンブレムの設定などを行います。
機体に貼るエンブレムやデカールに使用するピースは、［ショップ］（→P.40）で購入できます。

機体名変更

機体の名称を変更できます。最初は、名称が決まっていないため、空欄になっています。

機体データ

現在の機体データを保存したり、保存してある機体データを読み込んだりできます。

ショップ →P.40

パーツやデカールなどのアイテムを購入・売却できます。
チームレベルが上がると、購入できるアイテムが増えていきます。

ACテスト

状況を設定した専用マップに出撃して、機体の性能テストを行います。
機体をカスタマイズしたら必ずACテストを行って、機体や武器の特性をチェックしておきましょう。

ガレージカスタム

ガレージの見た目をカスタマイズします。
ガレージに配置できるパーツは、［ショップ］（→P.40）で購入できます。

設定変更

各種ゲーム設定の変更を行います。

ビューモード

ガレージメニューで、SELECTボタンを押すと、ビューモードになります。ビューモードでは、メカの挙動を見ることができ、自分の機体をいろいろな角度で観賞することができます。

ASSEMBLE

［ アセンブル ］

SELECTボタンを押すと、ヘルプカーソルが表示され、カーソル位置の項目の説明を参照できます。パーツの性能を確認するときに活用してください。

アセンブルメニュー

アセンブルメニューでは、以下のように機体の組み替えや、武器の変更を行います。

1 変更したいカテゴリを選択

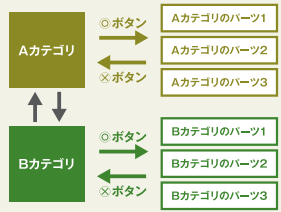
変更したいカテゴリを、方向キー/左スティックの⇦⇨で選択します。

2 変更したいパーツを選択する

方向キー/左スティック⇧⇩で、パーツリストから選択します。◎ボタンを押すと、そのパーツを装備します。△ボタン押すと、さまざまなスペックを表示させることができます。

カテゴリとサブカテゴリ

ひとつのパーツのカテゴリ内には、複数のサブカテゴリがあります。カテゴリを選択すると、サブカテゴリ内の現在搭載しているパーツにカーソルがジャンプします。別のサブカテゴリのパーツを参照する場合は、✕ボタンでサブカテゴリ選択の画面を表示し、方向キー/左スティック⇧⇩で参照したいサブカテゴリを選択します。また、パーツが表示されている状態で、R2 ボタンを押すとカテゴリ内のパーツを全て表示することができます。



カラーリング

機体の配色を行うことができます。

1 機体の配色

方向キー/左スティック⇦⇨で配色をしたいパーツを選択します。

2 配色の仕方を選択

カラーセット	設定された色の組み合わせを選択して配色を行います。
パターン	迷彩などのパターンを選択します
各部位ごとに配色を行う	[メイン][サブ1][サブ2][グロー]それぞれの色を細かく設定することができます。 色の設定方法には以下の種類があり、△ボタンを押して切り替えることができます。

RGB

R(赤)、G(緑)、B(青)のスライダを動かして、色を設定します。

HSV

H(色相)、S(彩度)、V(明度)のスライダを動かして、色を設定します。Hで基本となる色を決め、Sで鮮やかさ、Vで明るさを決めます。

PRESET COLOR/USER COLOR

あらかじめ決められた色(PRESET)やプレイヤーが保存した色(USER)から選択します。

カラーセットのセーブ

カラーリング画面で□ボタンを押すと、[メイン][サブ1][サブ2][グロー]に設定されている配色をUSER COLORSETに保存することができます。

エンブレム

エンブレムとは、自分やチームの存在をアピールする目印のことです。
チームのエンブレムは、ゲーム内の各所でチームを象徴するアイコンとして表示され、自分のエンブレムは、機体の左肩に貼られます。

エンブレム設定

あらかじめ用意されているエンブレムから、使用するエンブレムを選択します。

エンブレム作成

新しいエンブレムを作成します。まずは、作成するエンブレムを保存する場所を選んで[イメージの編集]を選択すると、エンブレムを編集できます。保存済みのエンブレムをコピーしたり、削除することもできます。
エンブレムは、「レイヤー」と呼ばれる層ごとに図形や文字を重ねていって作成します。

デカール

デカールとは、機体に貼り付ける装飾用のピースのことです。
パーツの各所に自由に貼り付けることができます。

デカール貼付

貼り付けるデカールを選び、レイヤーと位置を決めると、正面からまっすぐ投影される形で機体に貼り付きます。

デカール作成

[エンブレム作成]と同じように、「レイヤー」と呼ばれる層ごとに図形や文字を重ねて新しいデカールを作成できます。

パーツ購入

アセンブルメニュー（→P.37）と同じように部位やカテゴリを選んで、パーツを選択して購入できます。
◎ボタンを押すと、購入画面に進みます。

ARM UNITの性能変化

性能が変化するARM UNITは、購入時に変化傾向を選択することができます。変化傾向を選択すると、画面右側のグラフが変化します。各パラメータの最終的な値は、レーダーチャートの示す最大値と最小値の間の、どこかに終着します。

※ 緑色の六角形は、購入時の値を示しています。
※ 一部のARM UNITは、性能が変化しません。

新着パーツ購入/人気パーツ購入

ほかのプレイヤーが売却したARM UNITを購入できます。刻印や成長タイプは、変更できません。

デカール購入

デカール作成時に使用できるピース（部品）を購入できます。

ガレージ購入

ガレージのタイプ、配置パーツを購入できます。購入したガレージをカスタマイズするには、ガレージメニューの［ガレージカスタム］（→P.36）で行います。

ガレージ拡張

ガレージを拡張して、パーツの最大所持数を増やすことができます。

パーツ売却

持っているパーツを売却できます。装備中のパーツは売却できません。また、初めから所持している「JUNK」と表示されているパーツは売却できません。

パーツの最大所持数

初期のガレージには、あらかじめ所持できるパーツの所持数が決められています。所持パーツ数がこの数値を超えると、新たにパーツを所持することができません。
この所持数は、［ガレージ拡張］で増やすことができます。

武器の流通

性能変化する腕部武器を売却すると、ショップに流通します。
［新着パーツ購入］では最近売却されたパーツ、［人気パーツ購入］ではプレイヤーからの人気の高いパーツから購入するパーツを選択できます。
ほかのプレイヤーが売却した武器の中には、思わぬ性能に変化しているものもあるかもしれません。まめにチェックしてみましょう。
なお、売却した武器をほかのプレイヤーが購入しても、売却元のプレイヤーには代金は入らず、性能や人気によって価格が変化することもありません。

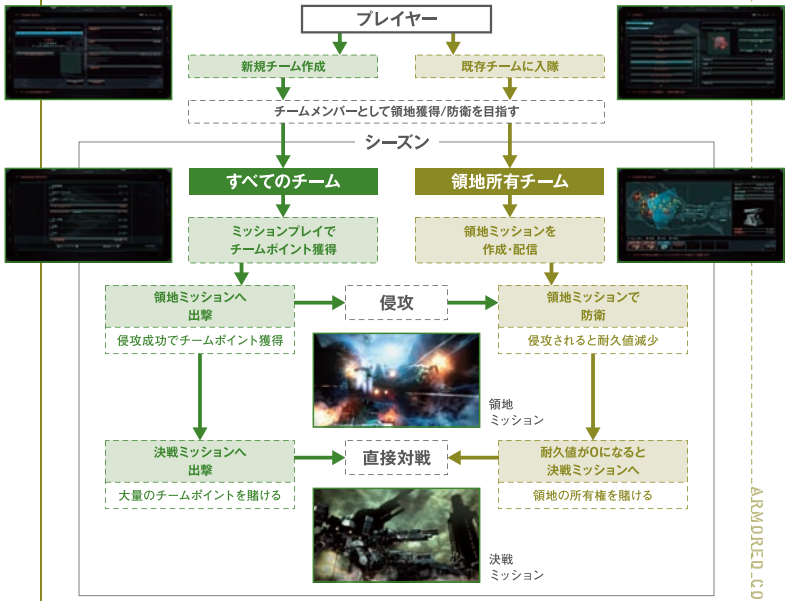
GAME FLOW

ゲームの流れ

『アーマード・コア V』では、プレイヤーはチーム（1人〜20人）に所属して戦います。自分の機体をカスタマイズしながら、さまざまなミッションに挑みます。

領地とシーズン制

領地の争奪戦は、一定期間のシーズン内で行われます。プレイヤーは、その期間内に、領地の所有権を賭けて、ほかのチームと戦いを繰り広げます。
シーズンの期間については、ゲーム内（ようこそ画面→P.13）や、アーマード・コア V プレイヤーズサイト（http://www.armoredcore.net/playsers/acv/）にてお知らせします。



領地

『アーマード・コア V』の世界は、いくつかのエリアに分かれていて、エリア内には無数の「領地」が存在します。プレイヤーは、領地の獲得を目指して戦います。領地を手に入れると、領地をカスタマイズして、ほかのプレイヤーの侵攻を阻止します。

領地評価とランキング

ほかのチームからの侵攻を阻止すると、領地の評価が上がっていきます。多くの領地を手に入れて、領地評価を上げていき、ランキング上位を目指しましょう。

チームに対する評価

チームには、以下のような評価があります。

チームポイント

ミッションをプレイすることで獲得できるポイントです。獲得したポイントは、所属チームのポイントとなります。チームポイントは、決戦ミッションで侵攻ミッションをプレイするときに必要となります。侵攻側が賭けるチームポイントの量は、チーム評価によって決まります。

チームレベル

獲得したチームポイントの累計によってチームレベルが上がっていきます。チームレベルが上がると、ショップに並ぶ機体のパーツが増えていきます。

チーム評価

チーム評価は、チームの強さを表し、所持している領地とチームレベルによって決まります。

領地ミッションについて

ほかのチームの領地を侵攻したり、自チームの領地を防衛するミッションです。[ミッション出撃]から、出撃するエリアを選択し、領地ミッションにカーソルをあわせて◎ボタンを押すと出撃できます。

侵攻ミッション

侵攻ミッションとは、ほかのチームが所有する領地を攻略するミッションです。侵攻に成功すると、チームポイントを獲得することができ、対象の領地の耐久値が低下します。出撃する際は、ミッションのルールを選択し、マッチング対象となる領地の領地評価を設定します。評価の高い領地に侵攻するには、一定のチーム評価が必要です。侵攻した領地には、所有者であるチームメンバーがあらかじめ待ち構えている場合があります。相手チームがいるかいないかは、出撃するまでわかりません。十分に注意してください。

防衛ミッション

所有する領地に出撃し、侵攻してくるチームを撃退します。防衛ミッションは、必ず対戦形式になります。相手チームの侵攻から、領地を防衛するとチームポイントを獲得することができます。(防衛に成功しても、領地の耐久値は変化しません)

ルール

領地ミッションでは、侵攻・防衛側とも、以下のルールを選択することができます。対戦相手がいる場合は、どのルールでも相手メンバーを全滅させると勝利になります。防衛側は任意のルールに設定することもできます。その場合は、マッチングした侵攻側の設定ルールが適用されます。

電撃戦	[侵攻側]	作戦時間内に、領域内の大型ヘリをすべて撃破すると勝利
	[防衛側]	作戦時間経過まで、領域内の大型ヘリを防衛すると勝利
制圧戦	[侵攻側]	作戦時間内に、領域内の迎撃装置をすべて撃破すると勝利
	[防衛側]	作戦時間経過まで、領域内の迎撃装置を防衛すると勝利
妨害作戦	[侵攻側]	作戦時間内に、防衛側に一定以上の損害を与えると勝利 (防衛側のACも対象に含みます)
	[防衛側]	作戦時間経過時に、損害を一定以下に抑えると勝利
データ回収作戦	[侵攻側]	作戦時間内に、領域内のデータポストから一定値以上のデータを収集すると勝利
	[防衛側]	作戦時間経過時に、強奪されたデータを一定値以下に抑えると勝利

全ルールで相手のチームのACを全滅させると勝利

決戦ミッションについて

決戦ミッションとは、領地を所有するチームがその所有権を賭けて戦うミッションです。
領地の耐久値は、決戦ミッションで勝利することでしか回復しません。必ず対戦形式になり、領地ミッションの「電撃戦」ルールが適用されます。
侵攻側チームが勝利すると、領地の所有権を獲得できます。防衛側チームが勝利すると、領地の耐久値を最大値まで回復させることができます。

領地ミッションを選択した際に、侵攻側でチームポイントが大量にあると、それが決戦ミッションとなり、対戦が始まることがあります。

侵攻ミッション

決戦ミッションの侵攻側チームは、チーム評価に応じた一定のチームポイントを賭ける必要があります。勝利すると領地を獲得できますが、敗北すると賭けたチームポイントが全て没収されます。

防衛ミッション

決戦ミッションの防衛側チームは、所有する領地を賭ける必要があります。勝利すると領地の耐久値が回復し、さらに侵攻側チームが賭けたチームポイントが与えられますが、敗北すると領地の所有権を奪われます。

シーズンリセットと猶予期間

シーズンリセット

領地の没収は、右記の2つがあります。没収された領地は、再分配されます。その際、各エリアのランキングの高いチームに分配されます。耐久値が残っていれば、次シーズン開始時に100%回復します。

領地の没収	
シーズン終了時に耐久値0	耐久値0で一定期間放置

猶予期間

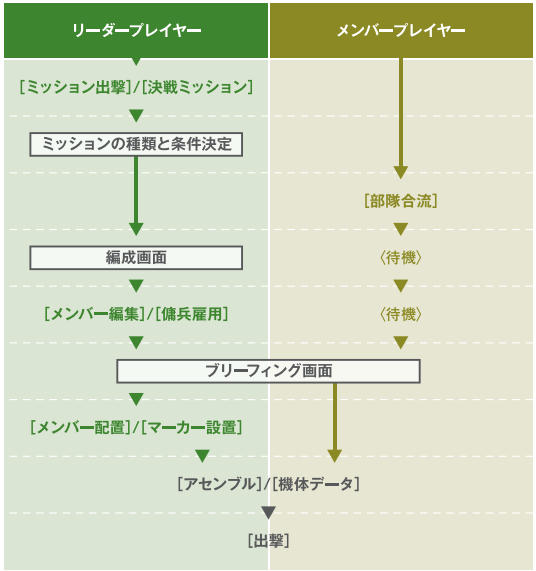
シーズン終了からシーズンリセットまでのあいだには、一定期間、領地の耐久値が変化しない猶予期間があります。

猶予期間中は、領地の耐久値は変化しません。猶予期間開始時に耐久値が残っていれば、その領地は次のシーズンまで持ち越されます。

耐久値が0の場合は、猶予期間内に決戦ミッションを行って、勝利することで耐久値を回復することができます。

領地ミッション/決戦ミッションの流れ

領地ミッションと決戦ミッションは、以下のように進めていきます。
部隊を編成するプレイヤーを「リーダー」、編成された部隊に参加するプレイヤーを「メンバー」と呼びます。



リーダープレイヤー

ワールドメニューの[ミッション出撃]からエリアを選択して領地ミッションを選択するか、ワールドメニューで[決戦ミッション]を選択します。いずれの場合も、侵攻ミッションか防衛ミッションを選択します。防衛するには領地を所有している必要があります。領地への侵攻ミッションの場合は、領地ミッションのルールと侵攻する領地の領地評価を選択します。侵攻する領地の領地評価によって、出撃に必要なチーム評価が設定されています。ミッションを決定すると、部隊を結成し、編成画面に進みます。

編成画面	編成画面では、ほかのメンバーが合流するのを待つことができるほか、傭兵を雇ったり、メンバーを除外したりできます。部隊メンバーが揃ったら[ブリーフィング開始]を選択して、ブリーフィング画面に進んでください。
ブリーフィング画面	ブリーフィング画面では、機体のアセンブルや機体データのロードを行えます。 リーダープレイヤーは、部隊メンバーを配置したり、オペレータを指名したりできるほか、マップ上に部隊メンバー全員の目印となるマーカーを置くことができます。 部隊メンバー全員が[出撃]を選択するか、ブリーフィングの残り時間が0になると、ミッションが始まります。 領地/防衛ミッションの場合は、相手とマッチングする必要があり、相手が来るまで対戦は始まりません。

メンバープレイヤー

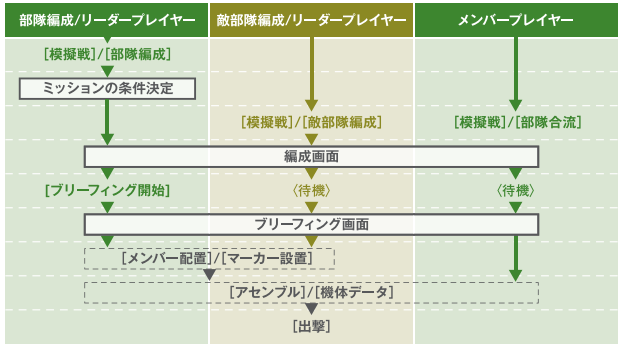
ワールドメニューで[部隊合流]を選択してミッションを選び、ほかのメンバーが編成した部隊に合流します。リーダープレイヤーが部隊を決定すると、ブリーフィング画面に進みます。ブリーフィング画面では、チームメンバー間で、作戦を確認しましょう。また、機体のアセンブル、機体データのロードなどを行うことができます。準備ができたら[出撃]を選択し、出撃待機となります。

傭兵を雇う

チームメンバーが足りない場合、[傭兵を雇用]/[簡易雇用]を選択し、傭兵(→P.52)を雇ってミッションをプレイすることができます。傭兵とは直接のコミュニケーションをとることはできません。

模擬戦の流れ

模擬戦は、以下のように進めていきます。
なお、模擬戦では、結果にかかわらず、チームポイントやチームレベル、領地評価は変動しません。



部隊編成/リーダープレイヤー

ワールドメニューの［模擬戦］から［部隊編成］を選択し、模擬戦のルールを設定します。メンバーの合流を待って、領地ミッションと同じようにブリーフィング、出撃へと進みます。

自領地の使用

あらかじめ用意されたマップのほかに、領地カスタムした領地マップを模擬戦の戦場とすることができます。

敵部隊編成/リーダープレイヤー

［敵部隊編成］を選択すると、一覧から作成済みの模擬戦部隊を選択して、対戦相手となる別の部隊を編成することができます。作成済みの部隊がない場合は、部隊を作成することはできません。

メンバープレイヤー

［部隊合流］を選択すると、一覧から作成済みの模擬戦部隊を選択することで、部隊に合流することができます。作成済みの部隊がない場合は、合流することはできません。

フリー対戦の流れ

チームではなく、ひとりのプレイヤーとしてほかのプレイヤーと対戦します。ランクマッチでは、ランキング用のフリーポイントが獲得できます。

1 マッチの種類を選択する

ワールドメニューで［フリー対戦］を選択し、マッチの種類を選択します。
マッチには、以下の種類があります。

ランクマッチ	ランキングの対象となる対戦をプレイします。ランクマッチでは、ルール以外の対戦条件を変更したり、チームメンバーやフレンドを招待したりすることはできません。
プレイヤーマッチ	ランキングの対象とならない対戦をプレイします。プレイヤーマッチでは、ルールのほか、対戦時間やマップを選択したり、チームメンバーやフレンドを招待していっしょに対戦したりできます。

2 ルームを作成・検索する

対戦を行うルームを作成、または既に作成されているルームを検索します。

クイックマッチ	自動的に対戦ルームに進み、すぐに対戦を始められます。条件を指定したり、設定することはできません。
カスタムマッチ	指定した条件にあう対戦ルームを検索して、対戦します。
クリエイトマッチ	条件を設定して対戦ルームを作成します。ほかのプレイヤーが対戦ルームに入室してくると、対戦を始めることができます。

ストーリーミッションについて

ミッション中に作戦目標や展開が変化していきます。通信内容をよく聞き、また「ルート表示」によって示される次の目標を確認してミッションを遂行しましょう。

ガレージポイント

ガレージポイントとは、ミッション中に弾薬の補給や修理、装備の換装を行うことができる補給ポイントです。

ガレージポイントの使用

ガレージポイントの位置は、スキャンモードで確認することができます。表示されたガレージポイント上で、R2ボタンを押すとヘリを呼ぶことができます。ガレージポイントは、スキャンモード中でしか利用できません。

ガレージポイントを使用する際には、使用料金が発生します。また繰り返し使用すると、料金は増額されます。所持金が不足している場合は利用できません。

周囲に敵がいる場合は、ガレージポイントを使用することができません。

ガレージポイントを使用するだけで、APと弾薬は復活します。

セーブポイントについて

ストーリーミッションの中間ポイントでは、画面右上に「DATA SAVED」と表示され、進行状況がセーブされます。再出撃する場合は、最後のセーブポイントから再開することができ、その際のAP・弾数は初期の状態、サブクエストはセーブ時の状態になります。ミッションを終了すると、そのミッションの中断セーブデータは破棄されます。

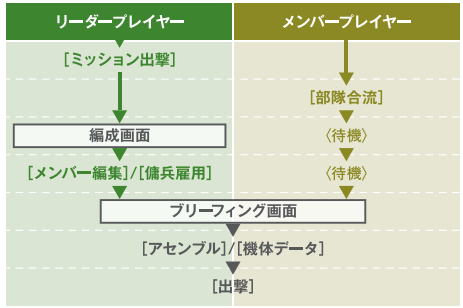
協力プレイ

協力プレイの際、どちらかのプレイヤーの進行具合によって、もう一方のプレイヤーが自動的に移動する場合があります。

ガレージポイントは、メンバー全員がガレージポイントにいないと利用できません。

ストーリーミッション/オーダーミッションの流れ

ストーリーミッションとオーダーミッションは、以下のように進めていきます。
新しく部隊を編成したプレイヤーを「リーダー」、編成された部隊に参加するプレイヤーを「メンバー」と呼びます。



リーダープレイヤー

ワールドメニューの[ミッション出撃]からエリアを選択して、ストーリーミッションかオーダーミッションを選択します。ミッションの条件を確認して◎ボタンを押すと、編成画面に進みます。
編成画面では、ほかのメンバーが合流するのを待つことができるほか、[傭兵を雇用]や[簡易雇用]で傭兵(→P.52)を雇ったり、[メンバー編集]で出撃部隊からメンバーを除外したりできます。
部隊メンバーが揃ったら[ブリーフィング開始]を選択して、ブリーフィング画面に進んでください。

メンバープレイヤー

チームのほかのメンバーが出撃部隊を編成済みの場合には、[部隊合流]でその部隊に合流することができます。部隊合流したメンバーは、リーダープレイヤーが各種設定を終わらせるまで待機します。

ブリーフィング画面

ストーリーミッション/オーダーミッションは、最大2名まで出撃できます。チームメンバーと協力プレイをするか、[傭兵を雇用]/[簡易雇用]を選択し、傭兵(→P.52)を雇ってミッションをプレイすることができます。傭兵とは直接のコミュニケーションをとることはできません。

傭兵とは

傭兵とは、所属チーム以外のチームやプレイヤーに一時的に雇用されて、ひとつのミッションのあいだのみ雇用先の部隊の一員として戦闘に参加するプレイヤーのことです。傭兵には、右記の制限があります。

- ほかのメンバーとボイス・テキストチャットを行うことができない
- オペレータにはなれない
- チームポイントを手に入れることができない

傭兵としてプレイする

傭兵としてほかチームの戦闘に参加するには、登録をする必要があります。

傭兵登録

1	ワールドメニューの［傭兵登録］で、得意のプレイスタイルや戦術など、コメントの編集や設定を行い、傭兵として登録します。
2	設定する機体のカメラアングルを設定します。ここで設定した写真が、機体タイプやプロフィールとともに公開されます。
3	アセンブルは、傭兵登録した後では行うことができません。登録前に行なっておきましょう。
4	傭兵登録をすると、ほかチームからの依頼を待つあいだ、専用マップに出撃し、機体の性能テストを行うことができます。
5	登録を解除するには、専用マップから×ボタンを押して、傭兵登録画面に戻ります。

オファー

ほかのプレイヤーやチームからオファー（依頼）が来たら、その内容を確認して、［契約する］か［拒否する］か選択してください。契約すると、部隊に合流します。

報酬

ミッション終了後に報酬を受け取ります。報酬を受け取るには、以下の２つの条件を満たす必要があります。

1. 雇用先のチームが勝利する
2. 戦闘終了時に自分が生存している

傭兵ランク

傭兵として実績を積むと、傭兵ランクが上がり、ランクに応じて成功したときの報酬額がアップします。失敗すると下がります。

JOINT STRUGGLE

JOINT STRUGGLEは、そのプレイヤーと過去に共闘したことがあるかどうかを表示しています。星マークが多いほど、共闘回数が多いことを示しています。

傭兵を雇う

各ミッションの編成画面で［傭兵雇用］または［簡易雇用］を選択すると、傭兵を雇うことができます。雇用できる傭兵の人数の上限は、ミッションの種類ごとに決まっています。

傭兵を雇用	登録されているプロフィールを検索・参照し、ほかチームのプレイヤーを雇用します。遂行するミッションの種類や、戦術に即した傭兵を検索して依頼を出してみましょう。
簡易雇用	条件を指定しないで、傭兵を雇用します。登録されていて雇用可能な傭兵がいれば、雇用することができます。

傭兵への報酬

傭兵を雇用して出撃すると、ミッションの成否に関わらず、また傭兵の生死に関わらず、費用が発生します。

ミッション終了後

ミッション終了後には、あらかじめ設定されたメッセージを送信することができます。お礼、戦いぶりへの賛辞、自チームへの勧誘などメッセージを送ってみましょう。メッセージを送ることができるのは、リーダーだけです。

傭兵へのメッセージ

傭兵に送られたメッセージは、［傭兵登録］の［メッセージ］で確認することができます。

ストーリーミッションやオーダーミッション

ストーリーミッションやオーダーミッションでも傭兵を雇うことができます。難易度の高いミッションは、傭兵の力を借りて攻略してみましょう。

本規約は、本ソフト発売時のものです。最新の規約は、公式WEBサイト（http://www.armoredcore.net/acv/）をご確認ください。

「アーマード・コア Ⅴ　オンラインサービス」利用規約

この利用規約（以下「本規約」といいます）は、本規約に定義される「プレイヤー」と株式会社フロム・ソフトウェア（以下「当社」といいます）との間の、当社が開発したゲーム・ソフトウェア「アーマード・コア Ⅴ」（以下「本ソフト」といいます）のオンラインサービス（以下「本サービス」といいます）の利用に係わる一切の関係に適用します。プレイヤーは本規約に従い、本サービスをご利用いただくものとします。なお、本規約に同意されない場合には、本サービスをご利用いただくことができません。また、本サービスを利用された時点で本規約に同意されたものとみなします。

第1条（本規約の範囲及び変更）

1. 当社は、本規約に加え、当社が運営する公式ＷＥＢサイト（以下、「本サイト」といいます）上への掲示、その他の手段を通じて、必要に応じてプレイヤーに対して別途の利用条件・注意事項・ガイドライン等（以下「個別規約」といいます）を通知することがあります。個別規約は、本規約の一部を構成するものであり、個別規約の内容と本規約の内容が異なる場合には、個別規約の内容が本規約の内容に優先して適用されます。
2. 当社は、必要に応じて、随時、本規約及び個別規約を変更・改定することができるものとし、この場合には、本サイトへの掲示、その他当社が合理的と考える方法によりプレイヤーに通知することができるものとします。
3. 本規約及び個別規約の内容の変更・改定についてご承諾いただけない場合は、当社は、本サービスの利用を取り消しまたは一時停止することができるものとします。
4. 本規約に変更・改定がなされたことが1項のいずれかの手法により通知された後に、プレイヤーが本サービスの利用を継続した場合は、本規約の変更・改定を承諾したものとみなします。
5. プレイヤーは、本サービスの利用にあたっては、PlayStationⓇNetworkの利用条件の全体が適用されるものとします。

第2条（プレイヤーの定義）

プレイヤーとは、本規約にご承諾いただいたお客様をいいます。プレイヤーの方が20歳未満の場合は、本規約への同意により、保護者もしくは親権者の同意を得たものとみなします。

第3条（自己責任の原則）

1. プレイヤーは、本サービスの利用を自己責任で行うものとし、また、この利用に際して他者または当社に対して損害を与えた場合、自己の責任と費用をもって当該損害を賠償するものとします。
2. プレイヤーは、本サービスを通じて当社以外の第三者との間で情報・サービスの授受を行った場合、それに付随した行為・内容について一切の責任を負うものとします。この授受に際して他者または当社に対して損害を与えた場合、自己の責任と費用をもって当該損害を賠償するものとします。
3. プレイヤーは、本サービスを通じて当社以外の第三者との間で問題が生じた場合には、自己の責任と費用において処理解決を行うものとします。当社は、当該問題について、仲裁・処理・補償・賠償等の義務・責任を一切負いません。

第4条（費用負担）

1. 本サービスの利用料は無料です。ただし、プレイヤーは、本サービスを利用するために必要なハードウェア、回線その他の一切を、自己の責任と費用をもって準備するものとします。
2. プレイヤーは、前項の他、電話代等の通信費用、インターネットへの接続費用、電気代、その他本サービスを利用するために必要な費用がかかることを了承し、これを負担するものとします。

第5条（オフィシャルパートナーシップの利用に関して）

1. 当社は、本サービスの利用にあたりプレイヤーが当社の会員制ＷＥＢサイト「オフィシャルパートナーシップ」（以下「ACOP」といいます）に登録を行った場合、登録した情報のうち、プレイヤー個人を識別できる情報（以下「個人情報」といいます）に関しては、当社の「プライバシーポリシー」ならびに個人情報保護法に基づき、適切に取り扱うものとします。
2. 第7条に定める記録データの一部、およびゲームプレイに関する情報の一部は、本サービス内での他のプレイヤーからの閲覧可能な範囲において、ACOP内でも閲覧可能とします。
3. 前項に関して、本サービスを利用していないACOPの登録者からも閲覧可能になるものとします。

第6条（個人情報の管理）

1. プレイヤーは、個人情報保護の為、本サービスの利用にあたり本サービスを通じて掲載・開示した情報に関しては、個人の特定に繋がる情報が含まれないようにしてください。
2. 当社は、本サービス内で掲載・開示された情報については保護しません。

7条（情報の閲覧・削除）

1. 当社は、プレイヤーが本サービスを通じて掲載・提供・開示した情報、プレイヤー同士で送受信・交換した情報（チャットの内容も含みます。以下「記録データ」といいます）の内容を、当社はいつでも閲覧することができます。
2. 当社は、次のいずれかの場合、プレイヤーに事前に通知することなく、記録データを任意に削除、変更または移動することができるものとします。
   ① データ容量の制限を超えた場合、または、データの保存期間を過ぎた場合
   ② 記録データの内容が本規約または個別規約に違反している場合
   ③ 当社が本サービスの運営及び保守管理上必要であると判断した場合
   ④ 記録データが、当社または他のプレイヤーに何らかの不利益・迷惑等を及ぼすものであると当社が判断した場合
   ⑤ 法令・行政機関等の指示・命令があった場合
3. 当社は、本条に定める記録データの削除、変更及び移動について何ら義務を負うものではなく、また、削除、変更及び移動の判断・結果について何ら責任を負うものでもありません。

第8条（権利帰属）

1. 本ソフトおよび本サービスの知的財産権を含む一切の権利（特許権・実用新案権・商標権・意匠権・ノウハウ・営業機密・著作権等を含むが、これらに限定されないあらゆる権利）は、当社もしくは特定の第三者に帰属するものとします。
2. プレイヤーは、本ソフトおよび本サービスに含まれるすべての情報（画像・映像・キャラクター・シナリオ・プロット・プログラム・ソフトウェア・アイディア等を含むが、これらに限定されないあらゆるもの）を、当社の事前の承認を得ることなく、改変・翻案・複製・編集・転載・頒布・送信・出版することはできないものとします。
3. プレイヤーは、記録データについて、いかなる知的財産権または請求権も有しないものとし、また、それらを複製・編集・頒布する権利を当社または当社の指定する第三者に与えるものとします
4. プレイヤーが記録データについて当社が損害を被った場合には、当該プレイヤーは、当社の請求に基づき、当社に対して損害賠償責任を負うものとします。

第9条（本サービス運営の委託）

当社は、本サービスの運営に関する権利、義務の全部もしくは一部（それに伴う個人情報を含む）を他者に譲渡し、または本サービスの運営もしくは一部を他者に委託することができるものとします。

第10条（本サービスの一時的な中断）

1. 当社は、以下の各号に該当する場合には、プレイヤーに事前に連絡することなく、一時的に本サービスの一部または全部を中断することができるものとします。
   ① システム(通信回線や電源、それらを収容する建築物などを含む)の保守、点検、修理、変更を定期的にまたは緊急に行う場合
   ② 火災、停電等により本サービスの提供ができなくなった場合
   ③ 地震・噴火・洪水・津波等の天災により本サービスの提供ができなくなった場合
   ④ 戦争、動乱、暴動、労働争議等の不測の事態により本サービスの提供ができなくなった場合
   ⑤ 法令・行政機関等の指示・命令に基づき、本サービスの提供ができなくなった場合
   ⑥ その他、運用上、技術上、当社が本サービスの一時的な中断を必要と判断した場合
2. 前項各号に掲げる事由により、本サービスの提供の遅延または中断が発生し、これに起因してプレイヤーまたは他の第三者が損害を被った場合についても、当社は一切の責任を負わないものとします。

第11条（本サービスの提供中止）

1. 当社は、いつでも、プレイヤーに事前の終了告知を行うことにより、本サービスの全部または一部の提供を中止することができるものとします。この場合には、本サイトへの掲載、電子メール、その他当社が合理的と考える方法によりプレイヤーに告知するものとします。なお、終了告知は、本サイトへの掲載を開始後、30日が経過した時点でプレイヤーすべてに当該告知が到達したものとみなします。
2. 当社は、本サービスの提供中止に伴ってプレイヤーまたは他の第三者に生じた損害について、一切の責任を負わないものとします。

第12条（内容の不保証）

1. 当社は、プレイヤーが登録する情報について、その完全性・正確性・有用性・適用性等の一切につき、いかなる保証・責任も負わないものとします。
2. 当社はプレイヤーを含む第三者から本サービスへ提供された原稿、画像、音声などの情報等を編集、再構成できる権利を持つものとし、編集、再構成の方法及び結果については当社に一任されたものとしますが、提供された情報に起因する損害（身体的、精神的、財産的損害を含む）がプレイヤーに発生した場合でも、当社は一切の責任を負いません。

第13条（禁止事項）

1. プレイヤーは、プレイヤーとして有する一切の権利を他者に譲渡、移転、売買、名義変更、質権その他の担保に供する等の行為をできないものとします。
2. プレイヤーは、本サービスを利用した営業活動及び営利目的もしくはその準備を目的としてサービスを利用することができないものとします。
3. その他、プレイヤーは本サービス上で以下の行為を行ってはならないものとします。
   - ① 当社もしくは他者の著作権、商標権等の知的所有権を侵害する行為、または侵害する恐れのある行為
   - ② 他者の財産、プライバシーもしくは肖像権を侵害する行為、または侵害する恐れのある行為
   - ③ 他者を差別、侮辱もしくは誹謗中傷し、または他者の名誉もしくは信用を毀損し、または他者に不快感を抱かせる行為
   - ④ 詐欺等の犯罪に結びつく、または結びつく恐れのある行為
   - ⑤ わいせつ、児童ポルノもしくは児童虐待に相当する画像、文章等を送信または表示する行為
   - ⑥ 無限連鎖講を開設し、またはこれを勧誘する行為
   - ⑦ アクセス可能な当社または他者の情報を改竄、消去する行為
   - ⑧ 自分以外の他者になりすまして、本サービスを利用する行為
   - ⑨ 自分以外の他者の情報を利用・流用・盗用してプレイヤー登録する行為
   - ⑩ 当社の役員または社員になりすます行為
   - ⑪ 選挙の事前運動、選挙運動またはこれらに類似する行為及び公職選挙法に抵触する行為
   - ⑫ 宗教活動、これらに類似する行為、宗教団体への勧誘行為
   - ⑬ 政治活動、これらに類似する行為、政治団体への勧誘行為
   - ⑭ 他者に対する広告、宣伝、勧誘行為または他者による情報の送受信を妨害する行為
   - ⑮ チェーンメールの転送行為、転送の依頼行為または依頼に応じた転送行為
   - ⑯ 他者の設備または本サービス提供のために用意した設備への不正アクセス等、本サービスの運営に支障を与える行為
   - ⑰ ウィルス等の有害なコンピュータプログラムもしくは迷惑メールを送信し、または他者が受信可能な状態にしておく行為
   - ⑱ プログラム等の改変、リバースエンジニアリング、解析、ユーティリティの作成、頒布等の行為
   - ⑲ 他者または当社との信頼関係を破壊するような行為
   - ⑳ 法令に基づいた監督官庁への届け出もしくは許認可の取得等、手続きが義務付けられている場合に、当該手続きを履行せず、その他当該法令に違反する、または違反する恐れのある行為
   - ㉑ 本人の同意を得ることなく、または詐欺的な手段により、他者の個人情報を収集する行為
   - ㉒ 上記各号の他、法令、本規約もしくは公序良俗に違反する行為、当社の信用を毀損しもしくは当社の財産を侵害する行為、他者もしくは当社に不利益を与える行為、またはこれらの恐れのある行為
   - ㉓ 上記各号のいずれかに該当する行為が行われているデータ等へ当該行為を助長する目的でリンクを張る行為

第14条（損害賠償）

1. 当社は、プレイヤーに対し、本サービスの利用により発生した一切の損害について、いかなる責任も負わないものとし、当該損害の賠償をする義務も有しないものとします。
2. プレイヤーが本サービスの利用によって他のプレイヤーや第三者に対して損害を与えた場合、プレイヤーは自己の責任と費用をもって解決し、当社に損害を与えないものとします。
3. プレイヤーが本規約に反した行為、または不正もしくは違法な行為によって当社に損害を与えた場合、当社は当該プレイヤーに対して損害賠償の請求を行うことができるものとします。
4. 当社が、プレイヤーの記録データを削除し、プレイヤー登録を停止・抹消し、本サービスの利用を停止・中断・中止等したことについて、当社は事由のいかんを問わず一切の損害賠償義務を負わないものとします。

第15条（免責事項）

1. プレイヤーは、本サービス利用に伴い、当該プレイヤーに対して他者から問い合わせ、クレーム等がある場合、または他者の行為に対する要望、疑問もしくはクレーム等がある場合、自己の責任と費用をもって処理解決するものとし、当社は一切の責任・義務を負わないものとします。
2. プレイヤーは、自己の判断により、健全な生活環境を乱すような過度の利用を避けるように心がけるものとします。それを逸脱することにより生じた社会的、精神的、肉体的損害に関して、当社は一切の責任を負わないものとします。
3. プレイヤーの本サービス利用に伴い発生する、プレイヤー間の利害対立あるいはトラブルについて、当社は一切の責任を負わないものとします。
4. 本サービスは、本サービスの性質上、プレイヤー個々の環境によっては利用出来ない可能性があるため、当社は本サービスがいかなる環境でも利用可能であることを保証しないものとします。
5. 当社は、本サービス上のエラーや、ウィルス侵入がないこと、その他安全なゲーム進行に関して一切保証しないものとします。
6. 当社は、本サービス利用により発生したプレイヤーまたは他者の損害に対して、原則としていかなる責任も負わないものとし、当該損害を賠償する等の義務はないものとします。
7. 当社は、電気通信事業者、電気事業者その他の事業者の都合により生じるプレイヤーの不利益について、一切の責任を負わないものとします。
8. 当社は、プレイヤーが本サービスにおいて、日本国または他国の法令に違反した場合、一切責任を負わないものとします。

第16条（準拠法・紛争解決）

本規約は、成立、効力、解釈及び履行を含め、全ての事項について日本国法令に従うものとします。プレイヤーと当社の間で、本サービスに関連して何らかの問題・紛争・トラブル等が生じた場合には、当事者間で信義誠実の原則に則って協議解決を図るものとし、協議により解決に至らなかった場合、東京地方裁判所を当該当事者間の第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

附則

本規約は本ソフトの発売と同時に実施するものとします。
本規約は随時変更されるものとします。
最新情報は、随時本サイト上に掲載し、プレイヤーが参照できるものとします。

以上

[The Loki Library] Copyright © 2001 Andrei Alexandrescu / Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

[NKF] Copyright © 1987, FUJITSU LTD. (Ichikawa),2000 S. Kono, COW / Copyright © 2002-2008 Kono, Furukawa, Naruse, mastodon / Copyright © The nkf Project, http://sourceforge.jp/projects/nkf/

[zlib] zlib version 1.2.3, July 18th, 2005 / Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

[Lua] Copyright © 1994-2011 Lua.org, PUC-Rio. / Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.
THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLEFOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

[Squish] Copyright © 2006 Simon Brown / si@sjbrown.co.uk / Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

[メルセンヌツイスター] A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/2/10. Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto. This is a faster version by taking Shawn Cokus's optimization, Matthe Bellew's simplification, Isaku Wada's real version. Before using, initialize the state by using init_genrand(seed) or init_by_array(init_key, key_length).Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FORA PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[MD5] Copyright © 1999, 2000, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

[AES (Brian Gladman作)] Copyright © 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved. / LICENSE TERMS The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:
1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission. / DISCLAIMER This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

[Open SSL] Copyright © 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved. / Redistribution and use in source and binary forms, with or witho modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with thedistribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission, For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:"This product includes software developed by the OpenSSL Projector use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)" / THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT ``AS IS'' AND ANY
EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULARPURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. /
This product includes cryptographic software written by Eric Young(eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

[SSLeay] Copyright © 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved. / This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL. / This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheased to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com). / Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package. / Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)" The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library being used are not cryptographic related -).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)" / THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. / The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence[including the GNU Public Licence.]

[FMOD Sound System] FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2011.

[Simplygon] Uses Simplygon ®, Copyright © 2010 Donya® Labs AB

DynaFont は、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

ARMORED CORE
OFFICIAL
PARTNERSHIP

オフィシャル パートナーシップ

**「アーマード・コア オフィシャルパートナーシップ」は、
プレイヤー同士のコミュニケーションを行える登録制のWEBサイトです。
また、「アーマード・コア V」と連動したコンテンツもご利用いただけます。**

チームメンバー探しに活用

プロフィール登録や、BBSなど、このサイトを使って交流を深めよう! 全国傭兵マップを利用して同じ都道府県で活動しているプレイヤーを見つけよう!

連動機能

チームメンバーの状態が、ACOPでもACVでも一目でわかる!

http://www2.fromsoftware.jp/p/acop/

※ご利用時にはフロム・ソフトウェア メンバーズへの登録が必要となります。

アーマード・コア V プレイヤーズサイト

アーマード・コア V プレイヤーズサイトではゲームをより充実して楽しめるよう最新情報やよくある質問、プレイガイドなど様々な情報を掲載しています。

ARMORED CORE V

http://www.armoredcore.net/players/acv/