

ARMORED CORE

ANOTHER AGE



ARMORED CORE

FROM SOFTWARE

STORY

火星での騒乱から5年後。

地球政府は、騒乱の收拾とその後の復興に、多大な努力を割くことを余儀なくされた。有力な権力機構をことごとく失い、混沌の様相を強めていた火星世界の秩序の回復と維持のためには、強い指導力を発揮する必要があり、そのための軍事力の増強は避けられない状況であった。

軍事力の拡大を急務とした政府は、相対的に地上世界の開発に対して消極的にならざるを得ず、地下世界から地上への移住計画は明確な遅れを見せ始めた。

30年戦争の影響によって、住環境に致命的な打撃を受けていた多くの地下都市では、政府および企業体の姿勢を地下世界の住民を無視するものとして反発、各地で小規模な武装蜂起が頻発していた。

一方の当事者であった企業体は、政府の所有する軍事力の急激な増大に対し、自らの存在に対する強い危機感を覚え、火星社会復興のために動きの取れない政府を横目に、半ば公然と各々の軍備を強化させていた。

政府と企業体との関係は徐々に悪化し、情勢は混迷を深めていった・・・

このソフトにて使用されているMPEGムービーは以下のソフトウェアを利用して作成されています。
ソフトウェアMEPG1/2エンコーダ「TMPGEnc」



CONTENTS

STORY

I. 各画面の見方と操作方法 2
GAME VIEW & OPERATION

II. ゲームの始め方 6
HOW TO PLAY GAME

III. メインメニュー 8
MAIN MENU

- GARAGE 9
- ASSEMBLY 9
- DEPOSITORY 16
- OPTIONAL PARTS 16
- PERFORMANCE 16
- CHANGE COLOR 17
- COCKPIT ARRANGE 18
- EDIT EMBLEM 20
- NAME ENTRY 22
- RC TEST 22
- SHOP 22
- MISSION 23
- SYSTEM 26

IV. VS MISSION 28
VS MISSION

V. SPLIT-SCREEN VS 30
SPLIT-SCREEN VS

VI. LINKED VS 31
LINKED VS

VII. MODEM VS 32
MODEM VS

FAQ 19, 36

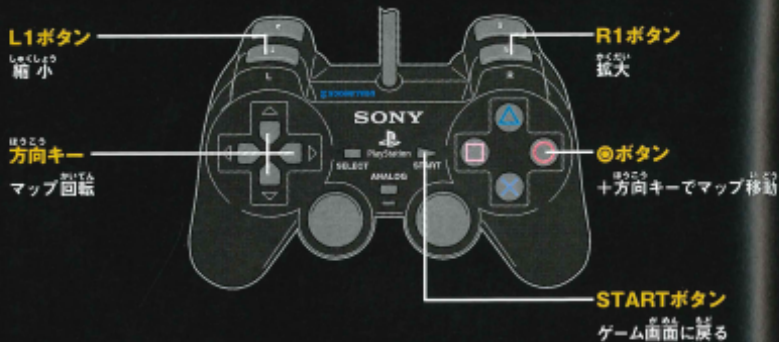
このたびは「PlayStation 2」専用ソフト「ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE」をお買いあげいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、注意などこの「解説書」をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみ下さい。

※DVD-ROMはキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

MAP画面

ゲーム中STARTボタンを押すとMAPが表示されます。

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

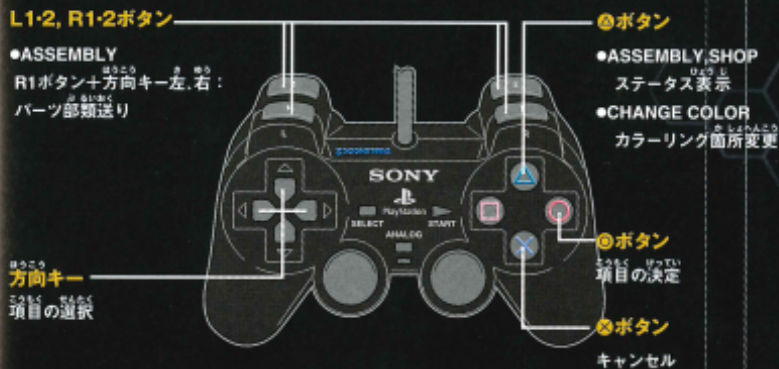


MAPを自由に回転させ、プレイヤーの現在位置や地形の確認ができます。MAPの表示方法は、装備する頭部パーツによって異なります。



メニュー画面

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)



GARAGEの「HELP」で様々な説明やヒントを読むことができます。



II ゲームの始め方

HOW TO PLAY GAME

起動方法

本体裏側にあるMAIN POWER (主電源) スイッチを入れ、ゲームDISCを“PlayStation 2”本体にセットし、(オン/スタンバイ)/RESETボタンを押してください。デモ画面終了後、またはデモ画面中にSTARTボタンか○ボタンを押すとタイトル画面が表示されます。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードメニューが表示されます。



モード説明

MODE

NEW GAME

依頼されたミッションを遂行していく、メインとなるモードです。成功報酬でパーツや武器を捕え、自分だけのオリジナルACを作り上げてください。

LOAD GAME

.....26P

シナリオモードのデータをロードし、ゲームを再開します。前作「ARMORED CORE 2」のデータをお持ちの方は、DATA LOAD選択時に表示される「DATA CONVERT (AC2)」を利用することで、パーツを持ち越してゲームを始めることができます。ただし所持金は1/10となります。なお本製品でセーブしたデータは、前作では使用できません。

VS MISSION

.....28P

画面を分割し、2人のプレイヤーで競うミッションモードです。

SPLIT-SCREEN VS

.....30P

画面を分割した対戦モードです。

LINKED VS

.....31P

LINKを使用した通信対戦モードです。通信対戦を行う場合には、2台の“PlayStation 2”とテレビモニター、別売りのLINKケーブルが必要です。詳細は31Pをご覧ください。

MODEM VS

.....32P

“PlayStation 2”モデムを利用した、電話回線を通じて行う通信対戦モードです。詳細は32Pをご覧ください。

ゲームの流れ

SCENARIO MODE

ゲームを新規開始するかセーブデータをロードするかを選択します。新規開始するときは、難易度と音声、およびコントローラの振動設定を行い、パイロット名の入力を行います。ロードする場合はSYSTEMのゲームデータのセーブ/ロード(→26P)と同様ですので参照して下さい。



プレイヤーは、ワールドマップ上の拠点を選択し、そこで提示される数々の依頼をこなし、得た報酬でパーツを購入し自分のACを強化していきます。依頼をこなしていくことで条件を満たすごとに、新たな拠点とミッションが現れます。

GARAGE

出撃前に自分のACを組み立てます。カラーリングの変更などもここでを行います。

MISSION

ここで依頼の内容を確認し、ミッションに出撃します。

成功 失敗

ミッションを成功した場合、収支画面が表示されます。

SHOP

所持金が増えたらパーツを買うことができます。

Ⅲ メインメニュー(ワールドマップ)

MAIN MENU WORLD MAP

メインメニューは以下の4つのメニューから構成されています。方向キー上、下で選択し、○ボタンで決定してください。MISSIONを選択して、○ボタンを押すと、ワールドマップの拠点選択画面になります。拠点で○ボタンを押すと、ミッション選択画面に入ります。拠点選択画面で○ボタンを押すと、メニュー選択に戻ります。



システム

SYSTEM

26P

ゲームデータのセーブ/ロードやゲームの設定の変更を行います。ここからタイトル画面へ戻ることができます。



ミッション

MISSION

23P

依頼を受けます。選択すると、拠点選択画面に移りますので、拠点を選択し、ミッションを選んでください。○ボタンを押すと、メインメニューに戻ります。依頼は、各拠点によって異なります。



ショップ

SHOP

22P

パーツの売買はここでを行います。



ガレージ

GARAGE

9P

ACの組立やカラーリングの変更はここでを行います。



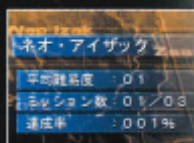
拠点情報

【拠点名】現在選択している拠点の名称です。

【平均難易度】その拠点で選択できるミッションの難易度の平均です。

【ミッション数】右の数字がそれまでに出現したミッションの数、左の数字がクリアしたミッションの数です。

【達成率】ゲーム全体の達成率です。



GARAGE

ここではACの組立やカラーリングの変更などを行います。

機体変更

AC CHANGE

ACの組立パターンを3体まで登録することが出来ます。L1、R1ボタンを押すと、登録パターンを変更することが出来ます。

AC組み上げ

ASSEMBLY

パーツや武器を組合せ、オリジナルのACを作ることができます。方向キー左、右でパーツや武器の種類を選択し、○ボタンで決定してください。パーツや武器のカテゴリの選択は、方向キー上、下で行います。総てのパーツ選択が終了したら、○ボタンでACの組み上げ終了となります。



EP OUTPUT 5358 / 6700
LEGS WP 4012 / 4010
CORE WP 1627 / 3910

AC組立時、左側の数値が赤く表示された状態ではミッションへの出撃ができませんので、右側の数値を超えないようパーツの組み替えを行ってください。

○ボタンを押すと、価格、重量、消費エネルギー、攻撃力、防御力などの詳細を見ることが出来ます。

(ステータス一覧→12P参照)



●表示ステータスの説明

STATUS

【EP OUTPUT】ジェネレーターの出力を表示します。

【CORE WP】コアパーツの積載重量を表示します。

【AP】ACのARMOR POINTを表示します。

【LEGS WP】脚部パーツの積載重量を表示します。

【WEIGHT】ACの総重量を表示します。

●警告メッセージの説明

WARNING

【装備不十分】出撃時最低限必要な頭部、脚部、胸部、ジェネレーター、ブースター、FCS、ラジエーターのいずれかが欠けています。

【脚部装備過多】コアパーツの積載重量より、装備するパーツの総重量が上回っています。コアを換えるか、軽いパーツで構成してください。

【重量過多】脚部パーツの積載重量より、装備の総重量が上回っています。脚部パーツを換えるか、軽いパーツで構成してください。

警告が表示されてもGARAGE画面に戻りますが、ミッションへの出撃はできません。

【出力不足】ジェネレーターの出力より、装備の出力消費値が上回っています。ジェネレーターを交換するか、出力消費値内に収まるパーツで構成して下さい。

GARAGE

●パーツの説明

ACを形成するパーツは大きく分けて13種類あります。

PARTS

コアパーツ

CORE

機体組み立ての基本となるパーツです。ジェネレーターやFCS、インサイド、ラジエーターはコアに装備されます。ミサイル迎撃機能を装備しているものもあります。



頭部パーツ

HEAD

生体センサーやレーダーなど特殊な機能が内蔵されています。コンピュータの情報もパーツにより変わります。



腕部パーツ

ARMS

銃やレーザーブレードなどを装備できる通常腕と、腕自体が武器となっている武器腕の2種類があります。



脚部パーツ

LEGS

2脚、逆関節、4脚ホバー、キャタピラ、フロート型の5種類があります。重装備系か機動系かがこのパーツにより決まってきます。



ジェネレーター

GENERATOR

ACのエネルギーゲージ、パーツの相立に影響します。



ブースター

BOOSTERS

ダッシュや空中飛行に影響します。出力が大きいほど、スピードの性能が上がります。



肩装備武器

BACK UNIT L.R

ミサイルやロケットなど重火器の他に、レーダーなどの補助装置があります。



右腕装備武器

ARM UNIT R

単発で威力のあるライフル系や、威力が低いが連射能力の優れたマシンガン系の武器などがあります。



左腕装備武器

ARM UNIT L

レーザーブレードかエネルギーシールドのどちらかを装備できます。双方とも使用の際、エネルギーゲージを使用します。



FCS

FCS

サイトの範囲やロック可能距離、ミサイルのロックオンの性能に影響します。



インサイド

INSIDE

コア内に内蔵される補助兵器です。相手のミサイルをかく乱させるデコイなどがあります。



エクステンション

EXTENSION

移動・攻撃等に様々な特殊効果を追加されます。迎撃ミサイル等があります。



ラジエーター

RADIATOR

ミッション中に上昇した機体温度を低下させます。



GARAGE

●ステータス一覧

ここに上げたステータスは、各パーツによって項目が異なります。

全パーツ共通ステータス

NAME	パーツの名称です。
ENTERPRISE	パーツの製造社名です。
WEIGHT	パーツの重量です。
ENERGY DRAIN	エネルギー消費値です。

外部パーツ(頭部、コア、胸部、脚部パーツ)共通ステータス

ARMOR POINT	パーツの耐久値です。この数値が高いほど、攻撃時のAPが高くなります。
DEF SHELL	対実弾系防御力です。 この数値が高いほど、実弾系のダメージが小さくなります。
DEF ENERGY	対エネルギー系防御力です。 この数値が高いほど、エネルギー系のダメージが小さくなります。
COOLING	パーツの放熱効率です。

武器パーツ(武器腕、肩装備武器、胸部装備武器)共通ステータス

TYPE	パーツの種類です。
WEAPON SIGHT	武器自体が持っているサイトのタイプです。 NO LOCKはロックサイトがありません。
ATTACK POWER	各武器の弾一発分の攻撃力です。
NUMBER OF AMMO	各武器の弾薬数です。一度に複数弾を発射する武器もあります。 エネルギー系の武器は発射可能数です。
AMMO TYPE	弾薬の系統 (SOLID: 実弾、ENERGY: エネルギー系) を表示します。
AMMO PRICE	弾薬一発分の金額です。エネルギー系の武器は弾薬費がかかりません。
AMMO HEAT	弾薬が起す熱量です。
RANGE	この数値が高いほど弾丸の射程距離が長くなります。
MAXIMUM LOCK	最大ロックオン数です。ミサイルは複数ロックすることができます。
RELOAD TIME	次の弾を発射するまでの時間です。 この数値が低いほど連射速度は早くなります。
DISCHARGE REACTION	弾薬発射時の衝撃力です。
USED DRAIN	エネルギー兵器使用時のエネルギー消費量です。

STATUS

左腕武器固有ステータス

ATTACK HEAT	命中時に与える熱量です。
DISCHARGE HEAT	使用時に発生する熱量です。
BLADE RANGE	この数値が高いほど相手を捉える距離が長くなります。

エネルギーシールド固有ステータス

SHIELD DEF SHELL	シールド使用時の対実弾系防御力です。
SHIELD DEF ENERGY	シールド使用時の対エネルギー系防御力です。
SHIELD COVER	シールドの防弾範囲です。
WORK EFFICIENCY	シールド使用時の作動効率です。

ラジエーター固有ステータス

COOLING	ラジエーターの放熱効率です。
FORCED COOLING	限界熱量を越えた時の排熱数です。

頭部パーツ固有ステータス

COMPUTER TYPE	コンピュータの種類です。ミッション中の状況説明の内容が変化します。 ROUGH: 旧式、STANDARD: 標準、DETAILED: 高性能の3種類があります。
COMPUTER SEX	コンピュータの性別を表示します。MALE: 男性 FEMALE: 女性。
SYSTEM CONTROL	システムエラーの修復性能です。
AUTO BALANCER	ACの安定性を削弱します。
HACKING FUNCTION	ハッキング性能です。この数値が高くないと開かない扉などがあります。
MAP TYPE	MAP表示のタイプです。NO MEMORY: 周曲のみ表示、AREA&PLACE NAME: マッピング機能と情報表示、AREA MEMORY: マッピング機能の3種類があります。
NOISE CANCELER	妨害電波無効装置の有無 (NONE: 無し、PROVIDED: 搭載) を表示します。
BIO SENSOR	生体反応センサーの有無 (NONE: 無し、PROVIDED: 搭載) を表示します。
SENSOR INTERVAL	AC起動後からセンサーが作動するまでの間隔です。
RADAR FUNCTION	レーダー装置搭載の有無 (NONE: 無し、PROVIDED: 搭載) を表示します。
SCANNING INTERVAL	レーダーの情報処理性能です。

GARAGE

コアパーツ固有ステータス

MAXIMUM WEIGHT	コアの最大積載量です。胸部パーツ、胸部装備武器の重量が関係します。
VS MG RESPONSE	敵のミサイルを迎撃する事ができる確率です。
VS MG RANGE	敵のミサイルを迎撃することができる範囲です。 この範囲はACの前方に広がります。
OPTION SLOTS	各コアのスロット数です。
OB POWER	オーバードブースト時の出力です。
OB ENERGY DRAIN	オーバードブースト使用時のエネルギー消費量です。
LIMIT TIME	???

胸部固有ステータス

EXTENSION TP	エクステンション装備の可否を表示します。
ENERGY SUPPLY	胸部装備武器へのエネルギー供給量です。
REACTION CONTROL	反動のある銃に対する制御性能です。
HOMING REACTION	ブレード使用時の追尾性能です。

脚部パーツ固有ステータス

MAXIMUM WEIGHT	最大積載量です。全てのパーツの重量が関係してきます。
MOVING SPEED	この数値が高いほど移動速度が速くなります。
REACTION RESTRAINT	着地時の機体安定性能です。
STABILITY	この数値が高いほど後弾時の反動が小さくなります。
TURNING SPEED	旋回速度です。
WAIT ENERGY	待機時のエネルギー消費量です。
JUMP FUNCTION	ジャンプ機能の有無 (NONE:無し、PROVIDE:搭載) を表します。
BRAKE	ダッシュ後のブレーキ性能です。

ジェネレーター固有ステータス

ENERGY OUTPUT	ジェネレーターの総出力です。 この数値を越えるパーツ構成ではミッションに出撃することができません。
MAXIMUM CHARGE	ミッション時、両側左側に表示されるエネルギーゲージの容量です。
REDZONE	エネルギーゲージのレッドゾーンの容量です。
CALORIFIC VALLE	一定時間での発熱量です。

ブースター固有ステータス

BOOST POWER	ブースターの出力です。この数値が高いほど上昇スピードが速くなります。
CHARGE DRAIN	エネルギーゲージ消費量です。 この数値が高いほど大幅にエネルギーゲージを消費します。
BOOST EFFICIENCY	ブースト使用効率です。

FCS固有ステータス

WEAPON SIGHT	各武器のサイトの形状を変化させるタイプを表示します。 STANDARD : 標準型 WIDE&SHALLOW : 広角だがロック可能距離が短い LENGTHWAY : 縦長 SIDEWAY : 横長 NARROW&DEEP : 幅は狭いがロック可能距離が長い
SIGHT RANGE	ロックオン可能距離です。
SIGHT ABILITY	サイトの基本性能です。
PRECISION	ロックオン精度です。
RETICLE MOVILITY	ロックマーカー(照準)の移動速度です。

レーダー固有ステータス

RADAR RANGE	レーダーの反応範囲です。この数値が高いほど広範囲の索敵ができます。
RADAR TYPE	レーダーの種類です。形状のみで性能に変化はありません。 STANDARD : 標準型、CIRCLE : 円形型、OCTAGON : 八角形型の3種類があります。
NOISE COUNTER	妨害電波無効装置の有無 (NONE:無し、PROVIDED:搭載) を表示します。
BIO SENSOR	生体反応センサーの有無 (NONE:無し、PROVIDED:搭載) を表示します。
STEALTH SENSOR	対ステルス用センサー搭載の有無 (NONE:無し、PROVIDED:搭載) を表示します。

頭部パーツにもレーダーパーツと同様のステータスが存在します。レーダー装備の頭部パーツと、肩装備のレーダーパーツを同時に装備した場合は、肩装備のレーダーの性能が優先されます。

GARAGE

表示パーツの選択

ASSEMBLYに表示させたいパーツだけを登録すること
が出来ます。方向キーの上、下でパーツを選択し、**○**ボタ
ンで登録ON・OFFを決定します。

(**○**ボタンでGARAGEメニューに戻ります。)

DEPOSITORY



特殊パーツの装備

機体の性能を上げる特殊パーツを選択します。方向キー
上、下で選択し、**○**ボタンで決定してください。装備を
はずすには、再び**○**ボタンを押してください。(**○**ボタン
でGARAGEメニューに戻ります。)特殊パーツはコアに
装備されます。双方にスロットがあり、コアのスロット
数分特殊パーツを複数装備することができます。

OPTIONAL PARTS



能力値確認

組み上げたACの性能がポイントとして表示されます。

(**○**ボタンでGARAGEメニューに戻ります。)

PERFORMANCE



ステータス表示の説明

STATUS

OFFENSIVE POINT 攻撃力
DEFENSIVE POINT 防御力
STABILITY 安定性
MOBILITY 機動性
MOVING SPEED 移動速度
TURNING SPEED 旋回性能
RISING ABILITY 上昇性能
OB ABILITY オーバードブースト性能

COOLING EFFICIENCY . ラジエーターの作動効率
SUPPORT SYSTEM オプションの性能
RADAR ABILITY レーダー性能
SENSOR ABILITY センサー系の性能
FCS PERFORMANCE FCSの性能
OVERALL 総合ポイント
GRADE 総合評価(5段階)

ACのカラーリング

CHANGE COLOR

機体のカラー変更を行います。方向キー上、下で項目を
選択し、**○**ボタンで決定してください。

(**○**ボタンでGARAGEメニューに戻ります。)

カラーパターンの決定

カラーリングの変更



CHANGE PATTERN

CHANGE PATTERN

カラーパターンを決定します。方向キー上、下でパター
ンを選択し、**○**ボタンで決定してください。(**○**ボタ
ンで前画面に戻ります。)



カラーリング

COLOR EDIT

カラーリングは、全体の変更の他にパーツ毎に細かく
設定することが出来ます。**○**ボタンでカラーリング箇
所がBASE、AID、OPTIONAL、DETAIL、JOINTと変更
できます。方向キー上、下でRGB(三原色)を選択し、
左、右で色を調整してください。**○**ボタンで決定、**○**
ボタンでキャンセルしカラーリングパーツ選択画面に
戻ります。

パーツ

RGB操作バー



カラーリング選択

全体

CUSTOMカラーリングの注意点

GENERAL (AC全体のカラー変更) はコアパーツに準じて変更され
ます。したがって、コアパーツのカラー変更後にGENERALを選択
すると、それまでにカラーリングしたパーツは、コアパーツで設定
したカラーに変わってしまうので注意してください。

GARAGE

画面表示の変更

ミッション中で表示するゲージ類と色の設定を行います。ゲージ類には、非表示にできないもの、対戦中のみ表示されるものがあります。

COCKPIT ARRANGE



●CHANGE COLOR

CHANGE COLOR

ゲージ類の色の設定を行います。方向キーの上、下でカラーを選択します。

●CHANGE PANEL

CHANGE PANEL

方向キーの上、下でゲージ類を選択し、●ボタンで登録ON・OFFを決定します。
(●ボタンでGARAGEメニューに戻ります。)

非表示に出来ないもの 3Pで説明している以下の項目は非表示にすることは出来ません。

タイマー	レーダー	自機のAP
エネルギーゲージ	方位	通常メッセージ
ロックサイト	装備武器	システムエラーメッセージ

表示物	内容
ENEMY WEAPON	現在敵が装備している武器を表示します。 (対戦時のみ表示)
ENEMY HEAT	敵の機体温度を表示します。 (対戦時のみ表示)
ENEMY ENERGY	敵のエネルギーを表示します。 (対戦時のみ表示)
ENEMY DATA	敵の推定弾数を表示します。 (対戦時のみ表示)
REMNANTS ENEMY	ミッション中に存在する敵の機数を%で表示します。
ANGLE ELEVATION	キャノン、ロケットの角度を表示します。
OUTER HEAT	外気の温度を表示します。
WAR POTENTIAL	敵との威力比を表示します。 (対戦時のみ表示)
WINNING%	現在の勝率を%で表示します。 (対戦時のみ表示)
SPEEDOMETER	ACの速度を表示します。
ALTIMETER	基準となる地点からの高度を表示します。

FAQ

アーマードコアシリーズを初めてプレイされる方から、よくある疑問・質問をまとめました。プレイの仕方がわからない、先に進めないという方は参考にしてください。

GARAGE編

出撃できない

GARAGE内で「装備不完全」、「重量過多(胸部重量過多)」、「出力不足」の警告メッセージが表示されている場合は出撃できません。「装備不完全」とは、機体を動かすために必要な最低限のパーツ(コア、脚など)が装備されていないということです。(一詳細9P) 装備されているパーツを確認してください。「重量過多(胸部重量過多)」とは、機体の重量が重過ぎるということです。装備できる最大重量は、脚パーツ(胸部の場合はコアパーツ)の「MAXIMUM WEIGHT(最大搭載量)」の値によって決まります。脚パーツ(コアパーツ)を交換するか、全体の装備を軽くしてください。「出力不足」とは、装備しているパーツの「ENERGY DRAIN(消費エネルギー)」が多過ぎるということです。装備できる最大エネルギーは、ジェネレータの「ENERGY OUTPUT(出力)」の値によって決まります。ジェネレータを交換するか、全体の装備を消費エネルギーの少ないものにしてください。

重量過多にならないためには

あれもこれもと欲張ると、あっという間に重量オーバーしてしまいます。まずは一番優先する項目を決めて、そこから順にパーツを決めていきましょう。切り捨てるところは切り捨てた方がよい場合もありますので、いろいろ試してみてください。

装備を決める基準が知りたい

各パーツには様々な数字や項目が設定されていますが、細部を気にしないのであれば重要なものはある程度絞られます。動きのすばやさを求めるのであれば、各パーツの「WEIGHT(重量)」、脚部の「MOVING ABILITY(移動性能)」、ブースターの「BOOST POWER(出力)」などが重要です。逆に防御力が高くなりやすい機体の場合は、耐久力を決める「AP(装甲)」と防御力を決める「DEF_SHELL(対実弾防御力)」、「DEF_ENERGY(対エネルギー弾防御力)」が重要になります。武器に関しては「ATTACK POWER(攻撃力)」、「NUMBER OF AMMO(弾数)」、「RANGE(射程距離)」の3つが基本です。機体の性能は「GARAGE」の「AC TEST」で試すことが出来ますので実際の戦闘に出る前に利用してください。まずは様々なタイプを試してみて、自分にあった機体を探してみましょう。

GARAGE

エンブレム作成

エンブレムの作成や修正ができます。作成したエンブレムはACに貼りつけられます。●ボタンで一つ前の操作を取り消し、○ボタンでカーソルがある場所の色をスポイトし、L1ボタン・R1ボタンで、カラーパレットに移動します。

カラーパレットの左端の色は透明色で、実際のエンブレムには表示されません。色の調整をするや判別するために減減します。

EDIT EMBLEM



USBマウスについて

エンブレムエディットはUSBマウスに対応しています。本体前面の□(USB)端子にUSBマウスを接続してください。

- 操作方法
 - マウス移動：カーソルの移動
 - 左クリック：決定
 - 右クリック：キャンセル
 - ホイール：コマンドの選択、ホイール押し込みでカラーの選択

● ツールの説明

TOOL

- RGB** カラー変更 EDIT COLOR (色の変更) あるいは GRADATION (グラデーション) を開きます。カラーパレット内の色を変更することができます。
- ズーム** ペイントスペースの表示を、2倍・4倍・8倍の中で変更ができます。方向キーの上、下で選択し、●ボタンで決定します。
- アンドゥ** 一つ前の手順を取り消すことができます。
- グリッド** ペイントスペースにグリッドを表示します。非表示・2倍・4倍・8倍の中で変更ができます。
- ペン** ●ボタンを押しながら、方向キーでカーソルを移動させると線が描けます。
- イレイサー** ●ボタンを押しながら、方向キーでカーソルを移動させるとカーソルの位置にあるものを消去します。

- ライン** 直線が描けます。●ボタンで始点を指定し、方向キーでカーソルを移動させ、○ボタンで決定してください。
- ペイント** 線で描かれた枠の中を塗りつぶします。使用したいカラーを選択し、方向キーで塗りたい箇所へカーソルを移動させ、●ボタンを押してください。
- ボックス** 四角枠 (NORMAL) または塗りつぶした四角形 (FILL) が描けます。描き方はラインと同じです。
- サークル** 円の枠 (NORMAL) または塗りつぶした円 (FILL) が描けます。描き方はラインと同じです。
- コピー** 選択した範囲を別の場所にコピーします。●ボタンで始点を指定し、カーソルを移動させてコピーしたい範囲を囲み、○ボタンを押します。そのほかコピーしたい箇所へカーソルを移動させて、●ボタンを押してください。
- スポイト** ペイントスペース上にあるカーソルがある場所の色を取得します。
- スクロール** ペイントスペース内に描かれたものを方向キーで移動させます。
- ミラー** 選択した範囲を左、右あるいは上、下反転させます。コピーツールと同様に範囲を選択した後、方向キーで反転させて、●ボタンを押してください。
- クリア** ペイントスペースの内容をすべて消すことができます。
- サンプル** すでに登録されているエンブレムを呼び出すことができます。方向キーで選択し、●ボタンで決定してください。

● 表示箇所の移動

INDICATION POINT

倍率変更をして4倍、8倍にした時、ペイントスペースの周曲にあるバーを使用することで表示箇所を移動させることができます。方向キーで移動させたい方向のバーにカーソルを移動させ、●ボタンを押してください。

GARAGE

名称入力

AC、パイロット名を変更することができます。変更したい項目を方向キーで選択し、**○**ボタンを押して下さい。漢字モードでは、L1、R1ボタンで送りします。**○**ボタンで一つの文字を消します。ENDでGARAGEメニューに戻ります。

ギリシャ数字(1~X)を使用した場合、「PlayStation 2」本体のブラウザ画面では※と表示されます。

AC動作チェック

ACの動作や武器のチェックが出来ます。テスト時は、弾薬費や修理費は差し引かれませんが、

コントローラの使い方は2Pを、画面表示は3Pをそれぞれ参照してください。なお、強制的にテストを終了したいときは、SELECTボタンを押した後、STARTボタンを押すと放棄確認メッセージが表示されますので、**○**ボタンを押してください。**○**ボタンでテストに戻ります。

A.C. TEST



SHOP

パーツの売買が行えます。パーツや武器を買う場合はBUY、売る場合はSELLを選択します。方向キー上下で選択し、**○**ボタンで決定してください。**○**ボタンを押すと、パーツのステータスの詳細をみることができます。(ステータス→12P参照) **○**ボタンで前メニューに戻ります。購入、売却するパーツを決定すると確認ウィンドウが表示されます。購入、売却するなら「OK」しないなら「CANCEL」を方向キー左、右で選択し、**○**ボタンで決定してください。**○**ボタンで「CANCEL」と同様です。

装備中のパーツや武器の売却も可能です。ただし所持金がマイナスの場合は左右腕武器及び、左右肩武器を除いた各カテゴリ最後のパーツの売却は出来ません。



MISSION

選択

拠点を選択すると、ミッション名と報酬が提示されます。方向キー上、下で選択し、**○**ボタンで決定してください。**○**ボタンで拠点選択画面に戻ります。

SELECT



MISSIONを選択 成功報酬

契約

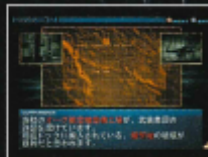
ミッションを選択すると、詳しいミッション内容が表示されます。右下のーは読みがあることを示していて、**○**ボタンで次の画面が表示されます。**○**ボタンでミッション一覧に戻ります。

上部に現れる絵は、フィールド(地形)、特別な目標物、主な敵キャラとなっています。内容はミッションによって異なります。

ミッションの内容がすべて表示されると、契約確認ウィンドウが表示されます。契約するなら「OK」しないなら「CANCEL」を方向キー左、右で選択し、**○**ボタンで決定してください。「CANCEL」でミッション一覧に戻り、**○**ボタンで契約確認ウィンドウが閉じます。

一度契約を結ぶと、他のミッションを選択し直したり、他のエリアを選択することは出来ません。

CONTRACT



契約が完了すると出撃確認ウィンドウが表示されます。出撃するなら「OK」しないなら「CANCEL」を方向キー左、右で選択し、**○**ボタンで決定してください。「OK」でゲーム画面が表示されミッション実行となります。「CANCEL」でメインメニューに戻り、**○**ボタンで出撃確認ウィンドウが閉じます。



MISSION

出撃

● 作戦領域

ミッションの中には作戦領域が設定されている場合があります。(レーダー上にふたつのラインが表示されます。黄色のラインより越えると警告音がなります。そのまま赤いラインより外へ出してしまうと、作戦放棄と見なされミッション失敗となります。



OPERATION TERRITORY

● ミッションの失敗と放棄

※自機AC大破 (耐久値0)

※作戦領域離脱 …など

様々な条件がありますが、作戦領域のないミッションの場合でもプレイヤー自身で放棄することもできます。

放棄したい場合は、SELECTボタンを押した後、STARTボタンを押すと放棄確認メッセージが現れ、○ボタンを押すとミッションを放棄します(この場合もミッションは失敗となります)。●ボタンでゲーム画面に戻ります。

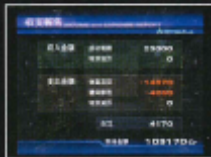


FAILURE

● ミッションの収支結果

ミッションに成功した場合、ミッション終了後に収支結果画面が表示されます。AC破損個所の修理費や、ミッション中使用された弾薬の費用は必要経費として所持金(報酬を含む)から差し引かれます。所持金から必要経費を差し引いた結果、所持金がマイナスになることがありますが、ゲームは続行できます。

※ミッションに失敗した場合は、そのままメニュー画面に戻ります。



INCOME AND EXPENSE

システムエラー

ミッション、対戦中に様々な原因でACに異常が起こることがあります。

それらの異常は一定時間経過すると回復します。

SYSTEM ERROR

OPTIMIZING	最適化	天候が変化しロック時間の補正を行うため、一定時間命中率が下がります。
RADAR ERROR	レーダー異常	レーダーに敵を表示することができなくなります。
FCS ERROR	ロックシステム異常	ロックオンが出来なくなります。
DANGER HEAT	危険温度警告	危険温度に近づく则表示されます。
OUT PUT DOWN	危険温度	APが減りつづけます。

SYSTEM

ゲームデータ、エンブレムのセーブ/ロードや、音量、キー配列の変更を行います。方向キー上、下で選択し、**○**ボタンで決定してください。**△**ボタンでメインメニューに戻ります。

ゲームデータ、エンブレムのセーブ/ロードを選択した場合、MEMORY CARD 差込口選択画面が表示されます。方向キー上、下で選択し、**○**ボタンで決定してください。**△**ボタンで前メニューに戻ります。



ゲームデータのセーブ/ロード

SAVE/LOAD

セーブまたはロードしたいデータを決定します。方向キー上、下で選択し、**○**ボタンで決定してください。新たにセーブする時はNEWを選択してください。また、セーブの際は"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に90KB以上の空きが必要です。すでにセーブされているデータを選択すると、現在の状態を上書きしてセーブします。**(△**ボタンで取り消します。)



※前作「ARMORED CORE 2」のゲームデータのコンバートを行う場合は、「DATA CONVERT (AC2)」を選択し、コンバートしたいデータを決定します。方向キー上、下で選択し、○**ボタンで決定してください。**

エンブレムのセーブ/ロード

SAVE/LOAD

セーブまたはロードしたいエンブレムを決定します。方向キーでセーブしたい箇所を選択し、**○**ボタンで決定してください。また、セーブの際はエンブレムひとつにつき"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に60KB以上の空きが必要です。すでにセーブされている箇所を選択すると、上書きしてセーブします。**(△**ボタンで取り消します。)



※前作「ARMORED CORE 2」のエンブレムデータのコンバートを行う場合は、「DATA CONVERT (AC2)」を選択し、コンバートしたいデータを決定します。方向キー上、下で選択し、○**ボタンで決定してください。**

OPTION

OPTION

項目の選択を方向キー上、下で行い、**○**ボタンで決定します。



MASTER VOLUME

MASTER VOLUME

ゲーム全体の音量を調整できます。方向キー左、右で音量を調整してください。

BGM VOLUME

BGM VOLUME

ゲーム中に流れるBGM音量を調整できます。方向キー左、右で音量を調整してください。

AUDIO

AUDIO

音声を日本語と英語とで切り換えます。

TEXT MESSAGE

TEXT MESSAGE

ゲーム中のメッセージテキストを表示する、表示しないを決定します。方向キーで「ON」「OFF」を選択してください。

VIBRATION

VIBRATION

アナログコントローラの振動機能のON/OFFの設定を行います。

KEY ASSIGN

KEY ASSIGN

ゲーム画面での操作方法を設定します。変更したいキーまたはボタンを方向キーで選択した後、振り分けたい項目を選択してください。DEFAULTを選択すると、初期状態に戻ります。



EXIT GAME

EXIT GAME

「OK」を選択するとタイトル画面へ移ります。**△**ボタンで前メニューに戻ります。

IV VS MISSION

VS MISSION

画面を分割して行う「2人でやるミッションモード」です。それぞれのプレイヤーに同時に依頼が提示され、そこで獲得した報酬額によって、どちらがより優れたレイヴンであるかを競います。単独に強い者が、より良い結果を出せるとは限らないので、より工夫を凝らした戦い方が要求されます。

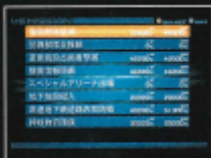
タイトル画面のモードメニュー選択で、VS MISSIONを選択すると、VS MISSION用メニューが表示されます。方向キー上、下で選択し、◎ボタンで決定してください。



MISSION SELECT

MISSION SELECT

ミッション選択画面に移行し、VS MISSION用のミッションが表示されます。方向キー上、下でミッションを選択し、◎ボタンで決定してください。



ミッションを選択し、決定すると、出撃選択画面が表示されます。



MISSION START

MISSION START

選択しているミッションを開始します。画面は左右に分割して表示され、左側がPLAYER 1、右側がPLAYER 2の画面になります。

PLAYER 1 BRIEFING

PLAYER 1 BRIEFING

PLAYER 2 BRIEFING

PLAYER 2 BRIEFING

それぞれのプレイヤーの依頼文を表示します。ミッションによっては同じ依頼文の時もありますが、依頼文の内容がそれぞれのプレイヤーで異なり、勝利条件が異なる場合もあります。

1P及び2P A.C.SETUP

1P/2P SET UP

ASSEMBLYやCHANGE COLORなどのセットアップメニューが表示されます。方向キー上、下で選択し、◎ボタン選択してください。機体の組み上げやSYSTEMは、それぞれGARAGE (-9P)、SYSTEM (-26P)を参照してください。シナリオモードでセーブしたデータを使用する際は、「SYSTEM」内の「DATA LOAD」でデータをロードしてください。セーブデータがない場合は、標準機体での対戦となります。



収支報告画面

INCOME AND EXPENSE

ミッションを終了すると、結果を示す収支報告画面が表示されます。◎ボタンを押すと、特別加算、特別減算の詳細レポートに切替ります。

収支報告	
PLAYER 1	PLAYER 2
収入額	収入額
0000	0000
支出額	支出額
0000	0000
合計	合計
0000	0000

収支報告	
PLAYER 1	PLAYER 2
収入額	収入額
0000	0000
支出額	支出額
0000	0000
合計	合計
0000	0000

収支報告	
PLAYER 1	PLAYER 2
収入額	収入額
0000	0000
支出額	支出額
0000	0000
合計	合計
0000	0000

V SPLIT-SCREEN VS

SPLIT-SCREEN VS

タイトル画面のモードメニュー選択で、SPLIT-SCREEN VSを選択すると、1画面対戦用メニューが表示されます。方向キー上、下で選択し、**○**ボタンで決定してください。



VS START

対戦を開始します。画面にお互いのステータスが表示されます。対戦終了後は、CONTINUEの確認があります。「YES」で同じMAPで対戦、「NO」で対戦メニュー画面に戻ります。



1P及び2P A.C.SETUP

ASSEMBLYやCHANGE COLORなどのセットアップメニューが表示されます。方向キー上、下で選択し、**○**ボタン選択してください。機体の組み上げやSYSTEMは、それぞれGARAGE(→10P)、SYSTEM(→26P)を参照してください。シナリオモードでセーブしたデータを使用する際は、「SYSTEM」内の「DATA LOAD」でデータをロードしてください。セーブデータがない場合は、標準機体での対戦となります。



SELECT MAP

VS FORMで「SELECT」を選択すると、対戦ステージを選ぶことができます。方向キー左、右で対戦ステージを選択してください。



VI LINKED VS

LINKED VS

i.LINKを使用した通信対戦モードです。通信対戦を行う場合には、2台の「PlayStation 2」とテレビモニター、別売りのi.LINKケーブルが必要です。「PlayStation 2」本体の電源を入れる前に、それぞれの「PlayStation 2」前面のIS400 (i.LINK) 端子にi.LINKケーブルを接続しておいてください。通信対戦ではそれぞれの「PlayStation 2」に「ANOTHER AGE」のDISCをセットして下さい。通信対戦中にi.LINKケーブルが抜けた場合は、必ずメインメニューに戻ってから接続し直してください。

タイトル画面のモードメニュー選択で、LINKED VSを選択すると、通信対戦メニューが表示されます。方向キー上、下で選択し、**○**ボタンで決定してください。VS STARTで対戦開始です。画面の見方は画面表示(→3P)を参照してください。相手のAPは、自機ACのAPの下側に表示されます。機体の組み上げやSYSTEMは、それぞれGARAGE(→10P)、SYSTEM(→26P)を参照してください。シナリオモードでセーブしたデータを使用する場合は、「SYSTEM」内の「DATA LOAD」でデータをロードしてください。セーブデータがない場合は標準機体での対戦となります。



VSオプション

VSオプションは、SPLIT-SCREEN VS、LINKED VS、共通です。

● VS FORM

VSモードでの対戦用MAPの選択方法を決定します。方向キーで「SELECT」「RANDOM」「TURN」を選択してください。

● TIME LIMIT

対戦時間を設定します。方向キーで選択し、**○**ボタンで決定して下さい。

● EXIT GAME

対戦を終了し、タイトル画面に戻ります。

リプレイ機能

1画面分割対戦、通信対戦終了後、「CONTINUE」が表示されている時にSTARTボタンを押すとリプレイモードに入り、先ほどの対戦を見ることができます。リプレイ中**○**ボタンでカメラを

切り替えることができます(1画面分割対戦以外)。リプレイ中に**○**ボタンを押すとリプレイが中断され、「CONTINUE」の確認メッセージに移ります。

VII MODEM VS

MODEM VS

本ソフトは、別売りの「PlayStation 2」用USBモデムを利用することで、電話回線に接続された本ソフトがセットされた「PlayStation 2」同士による、オンライン対戦が可能です。

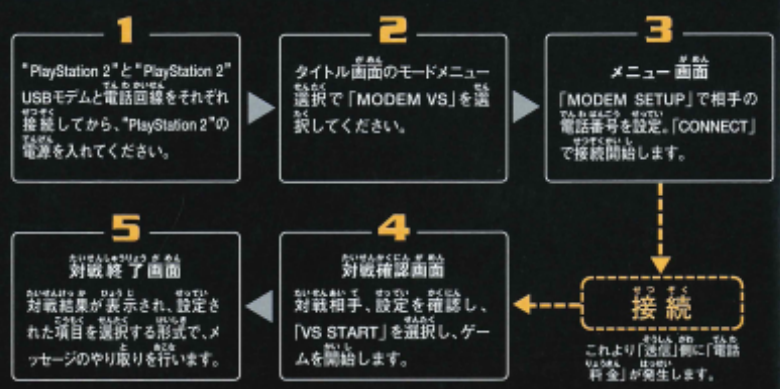
オンライン対戦を始める前に

オンライン対戦を行うためには、別売りの「PlayStation 2」用USBモデムが「PlayStation 2」に、またモデムに対して電話回線が接続されている必要があります。

※モデムの接続方法については、それぞれのモデムの説明書をご覧ください。オンライン対戦を行う際は35Pの「トラブルについて」と「注意事項」をよく確認するようにしてください。

対戦の流れ

MODEM VS



利用可能なモデムについて

「ARMOR CORE 2 ANOTEHR AGE」で利用可能なモデムで、動作確認の取れているモデムは以下の通りです。(メーカー五十音順)

- (株)アイ・オー・データ機器製「P2GATE」
- サン電子株式会社製「SUNTAC OnlineStation」

※2001年4月12日現在

●本ソフトはCUEのついているモデム(ゲーム中では「SmartUSB」と表示されます)で操作しますが、本ソフトの発売日以降に発売された機種によっては、通信の遅延などにより、オンライン対戦に一部不具合が生じる可能性があります。各モデムについてのお問い合わせは、モデムメーカーまでお願いいたします。お互いが違う種類のモデムを利用していても、オンライン対戦は可能です。

タイトル画面のモードメニューを選択で、MODEM VSを選択すると、オンライン対戦用メニューが表示されます。方向キー上、下で選択し、○ボタンで決定してください。

メニュー画面

- CONNECT
電話回線への接続を開始します。
- SET UP
ASSEMBLYやCHANGE COLORなどのセットアップメニューが表示されます。これは他の対戦モードのSET UPと同じものです。
- MODEM SET UP
モデムの設定を行ないます。

- SELECT MAP
- VS FORM
- TIME LIMIT
- EXIT GAME
上記の項目は31Pを参照してください



送受信画面

- SEND SIDE
SEND SIDEを選択した場合は、「送信」側となり、MODEM SETUPで設定した電話番号に電話をかけます。
※「送信」を選択したプレイヤー側に、相手側への「電話料金」が必要になります。

- RECEIVE SIDE
RECEIVE SIDEを選択した場合は「受信」側となり、対戦相手が「送信」を選択し、電話をかけてくるのを待ちます。



モデムセットアップ画面

- PHONE SET UP
電話番号を入力・設定します。
- LINE TYPE
回線の種類を「TONE (プッシュ回線)」 「PULSE (ダイヤル回線)」から選択します。
- REDIAL
接続失敗時にリダイヤルを行うかどうかを選択します。
- OUTSIDE LINE
外線発信番号を利用するかどうかを選択します。
※回線の種類および外線発信番号がご不明な場合はご利用の電話会社におたずねください。
※「受信」側は、LINE TYPE以外に設定する必要はありません。

●SELECT MODEM
その時に接続されているモデムに対応しているドライバが表示されます。モデムについては本ソフトが自動的に認識します。本ソフトに対応したモデムが接続されていない、もしくは本ソフトに対応していないモデムが接続されている場合は、この項は表示されません。



番号設定画面

対戦相手の電話番号を入力します。



VII MODEM VS

MODEM VS

本ソフトは、別売りの"PlayStation 2"用USBモデムを利用することで、電話回線に接続された本ソフトがセットされた"PlayStation 2"同士による、オンライン対戦が可能です。

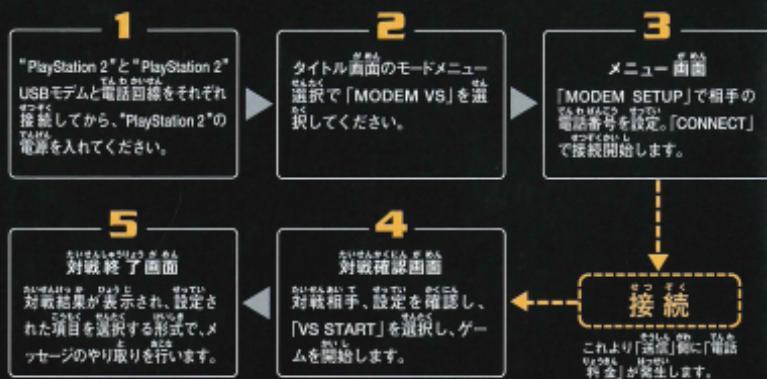
オンライン対戦を始める前に

オンライン対戦を行うためには、別売りの"PlayStation 2"用USBモデムが"PlayStation 2"に、またモデムに対して電話回線が接続されている必要があります。

*モデムの接続方法については、それぞれのモデムの説明書をご覧ください。オンライン対戦を行う際は35Pの「トラブルについて」と「注意事項」をよく確認するようにしてください。

対戦の流れ

MODEM VS



利用可能なモデムについて

「ARMORD CORE 2 ANOTEHR AGE」で利用可能なモデムで、動作確認の取れているモデムは以下の通りです。(メーカー五十音順)

- 株式会社アイ・オー・データ機器製「P2GATE」
- サン電子株式会社製「SUNTAC OnlineStation」

※2001年4月12日現在

●本ソフトは「SmartUSB」のついてるモデム(ゲーム中では「SmartUSB」と表示されます)で操作しますが、本ソフトの発売日以降に発売された機種によっては、通信の遅延などにより、オンライン対戦に一部不具合が生じる可能性があります。各モデムについてのお問い合わせは、モデムメーカーまでお願いいたします。お互いが違う種類のモデムを利用している場合でも、オンライン対戦は可能です。

タイトル画面のモードメニュー選択で、MODEM VSを選択すると、オンライン対戦用メニューが表示されます。方向キー上、下で選択し、◎ボタンで決定してください。

メニュー画面

●CONNECT

電話回線への接続を開始します。

●SET UP

ASSEMBLYやCHANGE COLORなどのセットアップメニューが表示されます。これは他の対戦モードのSET UPと同じものです。

●MODEM SET UP

モデムの設定を行ないます。

●SELECT MAP

●VS FORM

●TIME LIMIT

●EXIT GAME

上記の項目は31Pを参照してください



送受信画面

●SEND SIDE

SEND SIDEを選択した場合は、「送信」側となり、MODEM SETUPで設定した電話番号に電話をかけます。

*「送信」を選択したプレイヤー側に、相手側への「電話料金」が必要になります。

●RECEIVE SIDE

RECEIVE SIDEを選択した場合は「受信」側となり、対戦相手が「送信」を選択し、電話をかけてくるのを待ちます。



モデムセットアップ画面

●PHONE SET UP

電話番号を入力・設定します。

●LINE TYPE

回線の種類を「TONE (プッシュ回線)」 「PULSE (ダイヤル回線)」から選択します。

●REDIAL

接続失敗時にリダイヤルを行うかどうかを選択します。

●OUTSIDE LINE

外線発信番号を利用するかどうかを選択します。

*回線の種類および外線発信番号がご不明な場合はご利用の電話会社におたずねください。

※「受信」側は、LINE TYPE以外は特に設定する必要はありません。

●SELECT MODEM

その時に接続されているモデムに対応しているドライバが表示されます。モデムについては本ソフトが自動的に認識します。本ソフトに対応したモデムが接続されていない、もしくは本ソフトに対応していないモデムが接続されている場合は、この項は表示されません。

*電話回線の種類が間違っている場合、対戦相手に正しく接続できない場合がありますので、正しく設定してください。また、プッシュホンであっても、ダイヤル回線をご利用になっている場合があります。



番号設定画面

対戦相手の電話番号を入力します。



対戦確認画面

お互いのプレイヤー間で通信が成立すると、対戦前に「対戦マップ」「対戦時間」などの設定を、プレイヤー間で確認します。●ボタンを押すと、対戦開始の確認ウィンドウがでますので、●ボタンで同意し対戦を開始、●ボタンで対戦せずメニュー画面に戻ります。



対戦終了画面

オンライン対戦終了後、お互いに表示されます。相手に伝えたい項目を、方向キー上、下で選択し、●ボタンで決定します。



●REMATCH

設定を変更せずに、再戦を行うことを伝えます。

●RETURN MENU

対戦を終了し、メニュー画面に戻れることを伝えます。

●REPLAY

直前の対戦をリプレイすることを伝えます。

●EXIT GAME

対戦を終了し、タイトル画面に戻れることを伝えます。

上記の4項目を選択した場合、相手にはそれぞれのメッセージとそれへの返答が表示されます。相手が同意した場合はそのまま実行され、拒否した場合は対戦終了画面に戻ります。

●CHANGE AC

機体の変更希望を伝えます。

●CHANGE TIME

戦闘時間変更の希望を伝えます。

●CHANGE MAP

マップの変更希望を伝えます。

●REPLY

「YES」「NO」の意思を選択し伝えます。

●CHANGE FORM

マップ選択方式の変更希望を伝えます。

上記の5項目を選択した場合、相手にはメッセージのみが伝えられます。実際にマップや機体を変更する場合は、RETURN MENUを選択し、一度メニュー画面に戻って設定を変更した上で、再度接続してください。

トラブルについて

TROUBLE

オンライン対戦中にトラブルが起こった場合は、まずは以下のメッセージ対応一覧をご覧ください。それでもうまくいかない場合は、弊社ユーザーサポート、もしくは使用しているモデムメーカーにお問い合わせください。

対応しているモデムが接続されているか、モデムセットアップ画面で確認してください。

モデムの設定が正しく行われていない、またはモデムが外れている可能性があります。モデムの接続を確認した上で、モデムセットアップ画面で、設定が正しいかどうか確認してください。また本ソフトに対応しているモデムであるか、確認してください。

接続できませんでした。接続を中止します。

下記の理由などのために通信が成立しなかった可能性があります。「自分側がSEND SIDEを選択した時に、相手側がRECEIVE SIDEを選択していない」「相手の電話回線が使用中である」「電話番号が間違っている」「モデムの設定が間違っている」「電話回線が正しく繋がっていない」いずれもモデムの設定、接続を確認した上で、もう一度接続してみてください。

通信エラーです

オンライン対戦中のデータの送受信で、何らかのトラブルが発生した場合、または相手側が接続を中断した場合に表示されます。モデム、電話線の接続を確認した上で、再度メニュー画面からやり直してください。

タイムアウトしました。登録を切捨て、メニュー画面に戻ります。

接続後「対戦確認画面」または「対戦終了画面」で相手からの応答がない場合は、時間によって自動的に接続が切断されメニュー画面に戻ります。

注意事項

※NTTの「キャッチホン」をご利用の場合、通信中に電話がかかってくると、通信が中断され、回線が切断されることがあります。

※オンライン対戦には、使用時間に応じた相手先までの「電話料金」が必要です。

※間違ひ電話は相手の迷惑になりますので、電話の掛け間違いが無いように、必ず電話番号を確認するようにしてください。

※動作確認の取れているモデムを使用している場合でも、通信条件などによってはオンライン対戦がうまく行えない場合がありますので、ご了承ください。

※モデムは二つ以上接続しないようにしてください。動作に不具合が生じる可能性があります。

※3月末日以降に開始された各電話会社のサービス(マイラインなど)につきましては、オンライン対戦の動作に影響を与える可能性がありますので、あらかじめご了承ください。

FAQ

アーマードコアシリーズを初めてプレイされる方から、よくある疑問・質問をまとめました。プレイの仕方がわからない、先に進めないという方は参考にしてください。

ミッション編

敵を見つけれない／倒せない

レーダーを装備することをお勧めします。肩武器のレーダー、あるいは頭部パーツの「RADAR FUNCTION (レーダー機能)」が「PROVIDED」のものを装備するとレーダー機能が働きます。画面右上のレーダー内の、敵を示す▲が画面の上に来るように動けば、敵を正面に捉えることが出来ます。武器の射程距離内で、画面内の黄色の枠(ロックオンサイト)内に敵を捉えると、マーカーが表示されます。この状態を「ロックオンした」と言います。敵をロックオンした時が攻撃のチャンスです。序盤の敵は攻撃力も低いので、そう簡単にはやられません。敵の動きをよく見て、常にサイトの中に捉えておくことが重要です。

エリアオーバーしてしまう

多くのミッションには「作戦領域」が設定されており、その外に出ると強制的に作戦失敗になります。領域の端に来ると警告音が鳴りますので、とりあえず立ち止まってエリア内に戻ってください。エリアの範囲は画面右上のレーダーで確認しましょう。

ダッシュが出来なくなる

ダッシュは、画面左のエネルギーゲージを一定量消費します。ゲージが0になると回復するまで使用出来なくなるので、ゲージの残量に気をつけて必要な時のみ使うよう心がけましょう。また、「MAXIMUM CHARGE (容量)」の大きいジェネレーターを装備するとゲージの最大値が増加します。ブースターによってもゲージの消費量が異なりますので、装備面からもいろいろ工夫してみましょう。

弾が撃てなくなる

ほとんどの武器には「NUMBER OF AMMO (弾数)」が存在します。全ての弾を撃ち尽くすとその武器は使用できなくなります。常に敵をロックオンしたことを確認して、攻撃を行えば無駄弾を抑えることが出来ます。また、武器には大きく分けて「実弾系」と「エネルギー弾系」があります。エネルギー弾は弾代がかからないなどのメリットがありますが、発射するたびに画面左のエネルギーゲージを一定量消費します。ゲージが0になると、回復するまで使用出来なくなります。

敵の攻撃を避けるには

攻撃の種類にもよりますが、上手く避けるにはある程度、操作に慣れることが必要になります。武器によっては非常にクセのある動きをするものも多いので、特徴をつかむことが重要です。また、慣れないうちは避けることよりも、むしろ早く敵を倒すことを優先した方が良い場合もあります。防弾力の高い機体で、すばやく敵を倒すことを心がけましょう。

ディスクの収納・取り出し方法



PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。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。



ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外縁を、カチッと音がするまで押し込んでください。

メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の影り込みのある筋を上にして、端子側を左側のフックに斜めに差し込んでください。



2. メモリーカードの右側を押し込んでください。



3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメントシステム「PlayStation 2」専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機体などの故障の原因や耳や目などの身体に悪影響を与える場合がありますので絶対にやめください。●このディスクは「PS2」あるいは「FOR PS2 AND PS2 IN ALPHA ONLY」の表記のある日本国内仕様の「PlayStation 2」のみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」(安全のために)をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを「PlayStation 2」本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイのせてください。●直射日光があたる場所や加湿器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿度の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように扱ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみしないでください。●損傷やこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外縁部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは動作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押して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。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、箱を壊んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入らずに置かれたりなめ立てかけたりすると、ソリや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を意図的に挿入しないでください。傷けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に扱わないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お管轄の窓口より発生したケズ、電捕などに関しては精査いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●「PlayStation 2」本体を録音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)にはつながらないでください。映像現象(画面の焼き付き)が起こる場合があります。特に静止画を表示しているときは、映像現象が起こりやすくなります。ソフトウェアによっては「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)や「PocketStation」が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の影り込みのある筋を上にして、端子側をケース上側のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左側のフックに斜めに差し込み、右側を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対にやめください。

使用上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●痺れている時や疲労不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は音量を明るくするべくテレビ画面から聴いてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、感震を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に画面のけいれんや意識の喪失などの症状を起こすことがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず座席と相談していただき、プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔い似た症状などを感じられた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」(健康のためのご注意)をよく読んで正しくお使いください。