



ARMORED CORE 3

FROM SOFTWARE



STORY

その世界は、ただ一つのものによって管理されていた。

あらゆる出来事は、そのものによって決定され、そこに住む人々は、管理されることを当然のものとして受け入れていた。

「管理者」の庇護の下、人々は約束された繁栄を続け、やがて、力をもつ者<企業>が生まれた。

企業はより大きな力を追い求め、やがて、互いに争いを始めた。だが、その争いすらも、管理者の掌の上の出来事であった。

全てが予定された世界。
だがそれは、徐々に狂いを生み始めていた。



ARMORED CORE 3

CONTENTS

STORY

I	各画面の見方と操作方法	002
II	ゲームの始め方	009
III	メインメニュー	011
	GARAGE	012
	AC CHANGE	012
	ASSEMBLY	012
	OPTIONAL PARTS	020
	SHOP	020
	PAINT	021
	COCKPIT	024
	NAME ENTRY	025
	AC TEST	025
	MISSION	026
	MAIL	030
	ARENA	030
	SYSTEM	031
IV	VERSUS	033
V	A.I. VS	037
VII	MODEM VS	038
	FAQ	042

このたびは“PlayStation 2”専用ソフト「ARMORED CORE 3」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、正しい使用方法でお楽しみ下さい。

解説書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。

※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。

このソフトに使用されているMPPEG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MPPEG1/2エンコーダ [TMPGEnc]



Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademark of Dolby Laboratories.

ゲーム画面

GAME VIEW

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)

L2ボタン

上を向く

L1ボタン

左平行移動

方向キー

上：前進

下：後退

左：左旋回

右：右旋回

SELECTボタン

MAP画面へ移る

L3ボタン (左スティック押し込み)

エクステンション使用のON・OFF

LED表示

STARTボタン

ミッション放棄画面の表示

L1+R1+L2+R2+L3ボタン エクステンションを捨てる

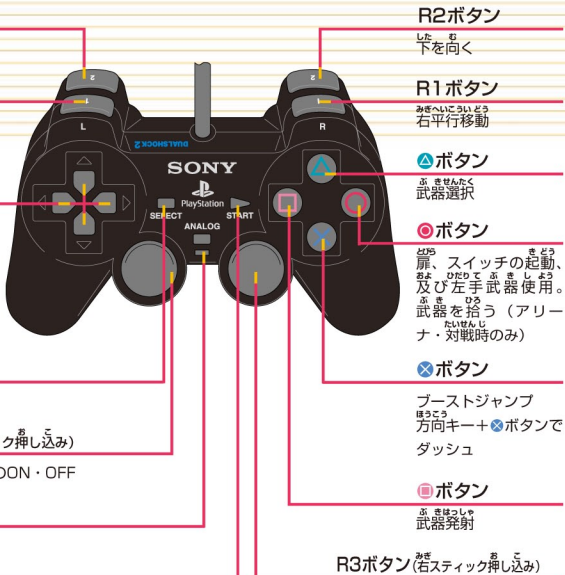
L1+R1+L2+R2+△ボタン 選択中の装備 (右手装備 / 背中肩装備 / インサイド) をはずす

L1+R1+L2+R2+○ボタン 左手武器を捨てる

本ソフトは、アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) の振動機能と、L3、R3ボタンに対応しています。LED表示は常に赤色 (アナログモード) の状態です。振動機能はメニュー画面のオプション設定の項目で振動機能のON/OFFを行うことができます。詳しくはP032を参照して下さい。またアナログコントローラ (DUALSHOCK) でも同様に動作いたします。

※ゲーム画面中にL2、R2ボタンを同時に押すと、視点が水平に戻ります。

※ゲーム画面でのコントローラの使い方は、任意の配置に変更することができます (→P032)。



R2ボタン

下を向く

R1ボタン

右平行移動

△ボタン

武器選択

○ボタン

扉、スイッチの起動、及び左手武器使用。武器を捨てる (アリーナ・対戦時のみ)

×ボタン

ブーストジャンプ
方向キー+×ボタンで
ダッシュ

□ボタン

武器発射

R3ボタン (右スティック押し込み)

オーバードブーストあるいはイクシードオービットの発動・停止

MAP画面

MAP VIEW

ゲーム中にSELECT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)

L1ボタン

縮小

方向キー

マップ回転

SELECTボタン

ゲーム画面に戻る

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。L1、R1ボタン同時押しで初期状態に戻ります。

メニュー画面

MENU VIEW

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)

L1,R1ボタン

GARAGE

ACチェンジ

ASSEMBLY SHOP

パーツ部類送り

COLOR EDIT

カラーリング箇所変更

ARENA, MAIL

一覧のページ送り

方向キー

項目の選択

SELECTボタン

HELP詳細表示

STARTボタン

MISSION 説明テキストのスキップ

メニュー画面中でSELECTボタンを押すとヘルプが表示されます。操作方法や簡単な説明が表示されます。ヘルプを閉じるには×ボタンを押して下さい。

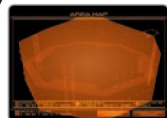


R1ボタン

拡大

○ボタン

十字方向キーでマップ移動



△ボタン

GARAGE

ACパフォーマンスの表示

ASSEMBLY SHOP ステータス表示

○ボタン

項目の選択

×ボタン

キャンセル

□ボタン

ASSEMBLY, OPTIONAL PARTS

パーツの売却



ゲーム画面の見方(標準)

G A M E V I E W

AP(ARMOR POINT)

プレイヤーの耐久値です。0になるとミッション失敗となり、メニュー画面に戻ります。

エネルギーゲージ

ブースタ及びエネルギー系武器を使用すると減少します。

ロックオンサイト

対象物をロックオンすると、サイトが赤色に変わります。武器によって広さが変化し、威力の高い兵器、あるいは長距離兵器になるほど狭くなります。

照準ロック

ロック中であることを知らせます。武器によっては、ロック数が表示されます。緑色の照準ロックは、間に遮蔽物があることを示します。

自機機体温度

現在の機体の温度を表示します。

方位計

現在のプレイヤーの向きを表しています。



領域離脱警告

作戦領域を外れそうなことを知らせるメッセージです。ミッションによっては作戦領域があるものとならないものがあります。作戦領域を外れると、ミッション失敗となります。

タイム

ミッションによって残り時間が表示されます。

レーダー

作戦領域及び敵を認識するためのレーダーです。敵は点で表示され、自機との高低差により色が変わります。



※味方機は緑色で表示されます。

敵はレーダー及び、レーダー機能付き頭部パーツ装備時のみ表示されます。

装備

現在装備している武器は黄色で、発射可能な武器はオレンジで表示されます。弾を打ち尽くし、使用不可能な武器は、赤色で表示されます。

メッセージエリア

警告メッセージ等が表示されます。(下記メッセージ一覧参照)

メッセージ一覧

MESSAGE

HIT	<<HIT>>
敵に攻撃が当たったことを知らせるメッセージです。	
DAMAGE	DAMAGED
敵の攻撃によりダメージを受けたことを知らせるメッセージです。	
ARMOR LOW	ARMOR LOW
プレイヤーのAPが低下していることを知らせるメッセージです。	
DESTROY	DESTROY
敵を破壊したことを知らせるメッセージです。	
GUARD	GUARD
エネルギーシールドで防衛されたときに表示されます。	

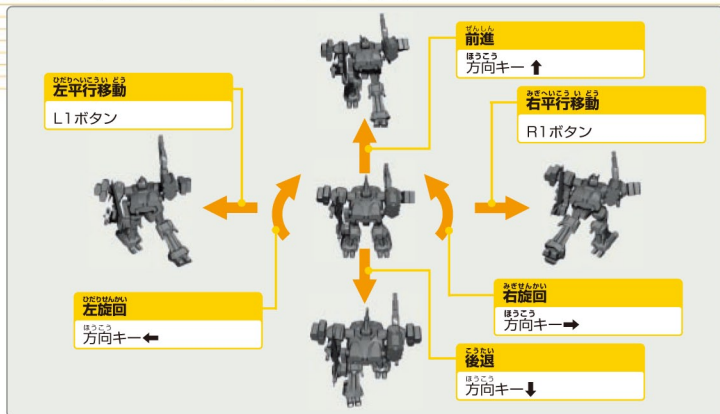
基本アクション説明

ボタンは初期状態です。

ACTION

基本移動

BASIC MOVEMENT



その他の基本操作

OTHER BASIC MOVEMENT

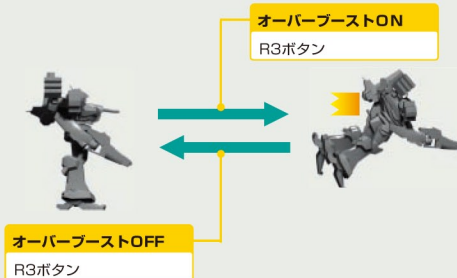
●視点の上下



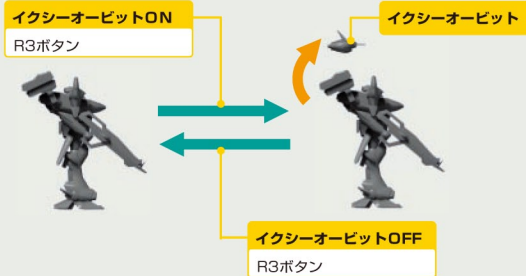
●オーバードブースト/イクシードオービット

どちらが使用できるかは、コアの製作会社によって異なります。

★オーバードブーストを使用する クレスト社のコアに装備された緊急移動用ブースターで、エネルギーゲージを多く消費する代わりに、通常のブーストタッシュより高速で移動ができます。

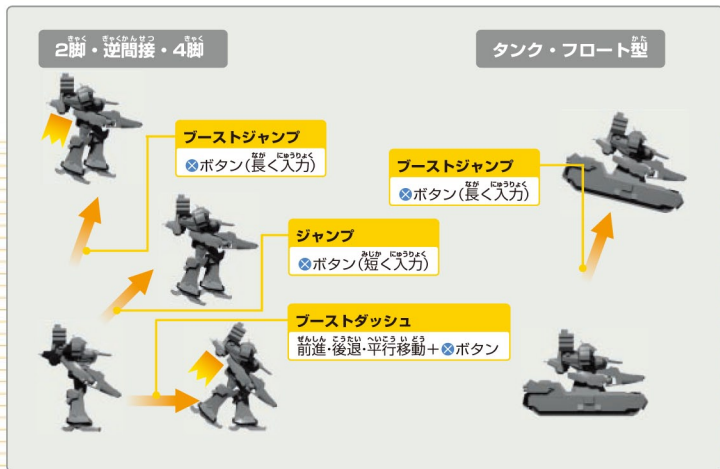


★イクシードオービットを使用する ミラージュ社のコアに装備された自立型の小型兵器で、自機の傍に boşし、付近の敵を攻撃します。



ブースト移動

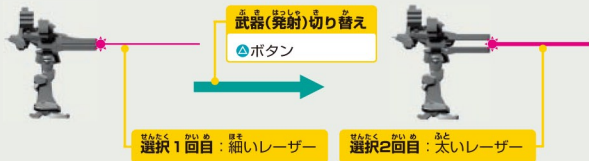
BOOST MOVEMENT



戦闘操作

BATTLE MOVEMENT

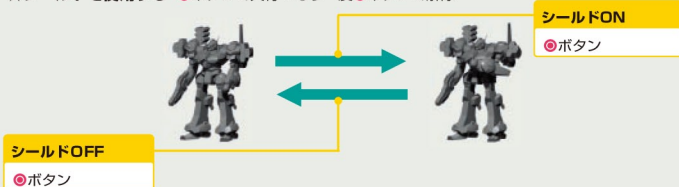
★武器腕の撃ちかえ 武器腕に限り、1回自と2回自の選択で攻撃が変化します。



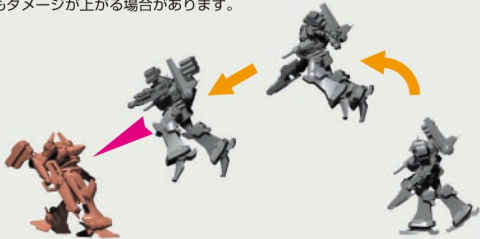
★構え武器の使用 2脚・逆関節・フロートのACは、キャノン系武器の使用の際に発射のための「構え」の態勢をとる必要があります。この間移動することはできません。



★シールドを使用する ●ボタンで実行→もう一度●ボタンで解除



★ジャンプ斬り ジャンプ・ブーストジャンプなど接地していない状態でブレッド攻撃を行うと地上での攻撃時よりもダメージが上がる場合があります。



起動方法

STARTING

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

M O D E

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揃え、自分だけのオリジナルACを作り上げてください。

LOAD GAME

P031

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。なお、本製品でセーブしたデータは、前々作「ARMORED CORE 2」および前作「ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE」では使用できません。

VERSUS

P033

対戦モードです。接続した“PlayStation 2”本体の台数によって対戦環境が変化します(1台でもプレイ可能です)。接続による対戦を行う場合には、2台～5台(最大4人)の“PlayStation 2”とテレビモニター、別売りのi.LINKケーブル、i.LINKハブ(3台以上の場合)が必要でです。

MODEM VS

P038

“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。

A.I. VS

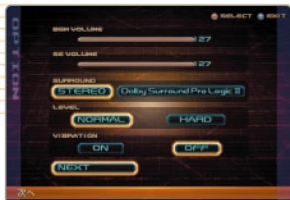
P037

プレイヤーがシナリオモードで作成したA.I.データを用いて(→P020参照)、A.I.同士を対戦させたり、プレイヤー自身がそのA.I.と対戦できます。僚機としても設定可能です。

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、およびアナログコントローラの振動設定を行います、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(→P032)と同様ですので参照して下さい。



プレイヤーは、数々の依頼やアリーナでの対戦をこなし、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。依頼を遂行し、アリーナで勝ち進むことで、ストーリーが進んでいきます。

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、失敗すると収支画面が表示されます。

SHOP

獲得した所持金で新たなパーツを購入することができます。

メインメニューは以下の5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。



GARAGEガレージ

P031

ACの組立やカラーの変更、パーツの売買はここで行います。



MISSIONミッション

P031

依頼はここで受けます。ここで出撃を選択するとゲーム画面へ移ります。



ARENAアリーナ

P031

グローバルコーテックスの他のレイヴンと試合を行います。勝つと報酬や新たなパーツを手に入れることができます。



MAILメール

P031

受信したメールを読むことができます。



SYSTEMシステム

P031

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。



GARAGE

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

この画面で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できます。また、ここで△ボタンを押すことによって、各ACのパフォーマンス（性能）表示に切り替えが可能です。



ステータス表示の説明

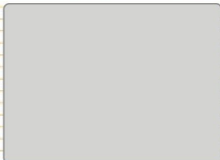
STATU S

SURPLUS EP	エネルギーの回復量	TURNING ABILITY	旋回性能
PRICE	全パーツの価格の合計値	RISING ABILITY	上昇性能
CORE TYPE	コアの機能	COOLING EFFICIENCY	冷却性能
OFFENSIVE POINT	攻撃力	SUPPORT SYSTEM	敵感知の性能
DEFENSIVE POINT	防御力	RADAR ABILITY	レーダー性能
STABILITY	安定性	SENSOR ABILITY	センサー性能
MOBILITY	機動性	FCS PERFORMANCE	FCSの性能
MOVING ABILITY	移動性能	GRADE	総合評価 (5段階)

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。L1ボタン・R1ボタンでパーツの部類送りをすることができます。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。△ボタンを押すと、価格、重量、消費エネルギー、攻撃力、防御力などの詳細表示へ切り替えることができます（ステータス一覧→P016参照）。AC組立時、消費エネルギーやパーツ重量の合計値が赤く表示された状態では、様々なペナルティが発生します（→P029参照）。できるだけ各パーツの基準値を超えないようパーツの組み替えを行ってください。



パーツの売却

SELL

パーツ選択中に□ボタンを押すことによってそのパーツを売却することができます。※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現在装備中のパーツの売却はできません。



表示ステータスの説明

STATU S

AP	ACのARMOR POINT（耐久値）を表示します。
WEIGHT	ACの総重量を表示します。
EP OUTPUT	ジェネレータ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。
LEGS WP	脚部パーツの積載重量を表示します。
OFFENSIVE POINT	ACの総攻撃力を表示します。
DEFENSIVE POINT	ACの総防御力を表示します。

警告メッセージの説明

WARNING

- 装備不完全** 出撃時最低限必要な頭部、脚部、腕部、ジェネレータ、ブースタ、FCS、ラジエータのいずれかが欠けています。
※この警告が表示されてもGARAGE画面に戻れますが、ミッションへの出撃はできません。
※以下の警告が、表示されてもGARAGE画面に戻りますが、それぞれペナルティが課せられます。
- 重量過多** 脚部パーツの最適積載重量より、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。このままでは出撃すると、機動力が著しく低下します。
- 腕部重量過多** コアパーツの最適積載重量より、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。このままでは出撃すると、武器の命中率が著しく低下します。
- 出力不足** ジェネレータの出力より、装備の出力消費値が上回っています。ジェネレータを交換するか、出力消費値内に収まるパーツで構成してください。このままでは出撃するとエネルギー（EN）回復率が著しく低下します。

GARAGE

GARAGE

パーツの説明

P A R T S

ACを形成するパーツは大きく分けて13種類あります。

HEAD 頭部パーツ

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。



CORE コアパーツ

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、ラジエータ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。



ARMS 腕部パーツ

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。



LEGS 脚部パーツ

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



BOOSTER ブースタ

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。



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。



GENERATOR ジェネレータ

ACのエネルギーゲージ、パーツの組立に影響します。



RADIATOR ラジエータ

上昇した機体温度を低下させる冷却装置です。



INSIDE インサイド

肩に内装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。



EXTENSION エクステンション

移動・攻撃等に様々な特殊効果を追加します。迎撃ミサイル等があります。



BACK UNIT L.R 肩装備

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備があります。



ARM UNIT R 右腕装備

単発で威力のあるライフル系の銃や、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。一部ブレードに近い性能のものもあります。



ARM UNIT L 左腕装備

レーザーブレードかエネルギーシールドを装備できます。双方とも使用の際、エネルギーゲージを使用します。また、一部補助的な銃器も装備できます。





GARAGE

GARAGE

ステータス一覧

STATUS

ここに挙げたステータスは、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

MANUFACTURER	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、腕部、腕部パーツ)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、出撃時の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、腕部装備武器)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。
RECOIL	弾薬発射時の衝撃力です。
USAGE DRAIN	エネルギー系の装備を使用した時の消費エネルギーです。

レーザーブレード固有ステータス

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。
RANGE RATING	ブレードの長さです。
WAVE RANGE	ブレード光波の射程距離です。

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 COVERAGE	シールドの防御範囲です。
DISCHARGE HEAT	シールドで防御した際の自己発熱量です。
USAGE DRAIN	シールド使用時の作動効率です。

ラジエータ固有ステータス

COOLING	ラジエータの放熱効率です。
FORCED COOLING	限界熱量を越えた時の緊急排熱効率です。

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 VOICE	コンピュータ音声の性別を表示します。 MALE :男性 FEMALE :女性
SYSTEM RECOVERY	システムエラーの修復性能です。
MAP TYPE	MAP表示のタイプです。 NO MEMORY :周囲のみ表示、 ARER MEMORY :マッピング機能、 ARER&PLACE NAME :マッピング機能と情報表示、の3種類があります。
ECM CANCELER	ロックオン妨害電波対抗装置の有無(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。
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。

コアパーツ固有ステータス

MAXIMUM WEIGHT	コアの許容積載量です。腕部パーツ、腕部装備武器、インサイド、エクステンションの重量が関係します。
VS-MG-RESPONSE	敵のミサイルを迎撃できる確率です。
VS-MG-RANGE	敵のミサイル迎撃を迎撃することができる範囲です。この範囲はRCの前方に広がります。
OPTION SLOTS	各コアのスロット数です。
CORE TYPE	コアに付属している機能(OB :オーバードブースト、 EO :イクシードオービット)を表示します。

MAIN MENU

MAIN MENU

GARAGE

GARAGE

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。
EO ATTACK POWER	イクシードオービットの攻撃力です。
EO NUMBER OF AMMO	イクシードオービットの弾数です。
EO AMMO TYPE	イクシードオービットの弾薬の系統 (ENERGY: エネルギー系) を表示します。
EO AMMO HEAT	イクシードオービット使用時の熱量です。
EO RELOAD TIME	イクシードオービットのリロード時間です。
EO USAGE DRAIN	イクシードオービット使用時のエネルギー消費量です。
EO RANGE	この数値が高いほどイクシードオービットの射程距離が長くなります。
EO RANGE	OBもしくはEO使用時に発生する熱量です。

腕部固有ステータス

ENERGY SUPPLY	左腕装備へのエネルギー供給量です。
RECOIL CONTROL	反動のある銃に対する制御性能です。
ACCURACY	ブレードを使用した時に相手を追尾する性能です。

脚部固有ステータス

MAXIMUM WEIGHT	許容積載量です。すべてのパーツの重量が関係します。
STATIONARY DRAIN	待機時のエネルギー消費値です。移動時 (ENERGY DRAIN) よりも少なくなります。
MOVING SPEED	この数値が高いほど通常時の移動速度が速くなります。
DEFENSIVE STABILITY	この数値が高いほど被弾時の反動が小さくなります。
JUMP ABILITY	ジャンプ性能の高さ (ジャンプ機能が無い場合はNONE) を表します。
LANDING STABILITY	着地時の機体安定性能です。
TURNING SPEED	旋回速度です。
BRAKING ABILITY	ダッシュ後のブレーキ性能です。

ジェネレータ固有ステータス

ENERGY OUTPUT	ジェネレータの総出力です。
MAXIMUM CHARGE	ミッション時、画面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 VALUE	一定時間での発熱量です。

ブースタ固有ステータス

BOOST POWER	ブースタの出力です。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値です。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。
GROUND ABILITY	ダッシュ (地上) でのブースタ性能です。
AERIAL ABILITY	空中でのブースタ性能です。

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
LOCK TYPE	ミサイルがロックする対象 (SINGLE: 単体、MULTI: 複数) を表示します。
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。
LOCK TIME	ロックにかかる時間です。
SIGHT RANGE	ロックオン可能距離です。
PRECISION	ロックオンの精度です。
BALLISTIC ESTIMATE	コアのミサイル迎撃機能の補正性能です。

エクステンション固有ステータス

RELECTRONIC FUNCTION	ステルス機能の有効時間です。
ENERGY RECOVERY	エネルギー回復装置の回復量です。
USED LIMIT	弾丸発射型以外のエクステンションの使用回数制限です。
DISCHARGE HEAT	追加装甲使用の際の発熱量です。

追加弾装固有ステータス

FANCTION ADD AMMO	追加する弾薬の増加割合です。
-------------------	----------------

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。形状のみで性能には変化はありません。
STANDARD	標準型
CIRCLE	円形型
OCTAGON	八角形型の3種類があります。
ECM COUNTER	ロックオン妨害電波無効装置の有無 (NONE: 無し、PROVIDED: 搭載) を表示します。
NOISE COUNTER	レーダー妨害電波無効装置の有無 (NONE: 無し、PROVIDED: 搭載) を表示します。
MISSILE SENSOR	ミサイル探知機能の有無 (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。
SCANNING INTERVAL	レーダーの情報処理性能です。
STEALTH SENCOR	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

GARAGE

オプションパーツの装備

OPTIONAL PARTS

機体の性能を上げるオプション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。装備はすすには、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。パーツ選択中に**○**ボタンを押すことによってそのパーツを売却することができます。オプションパーツは、コアに存在するスロットに装備します。コアによってスロット数は異なり、またオプションパーツによって必要とするスロット数も異なります。



SHOP

SHOP

パーツの購入が行えます。パーツのカテゴリ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→P016参照) **✕**ボタンで前メニューに戻ります。L1, R1 ボタンでパーツの部類送りができます。購入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。



A.I.

A.I.

A.I.(人工知能)によってプレイヤーが組んだ機体进行操作させ、対戦したり僚機として共に戦ったりすることができます。方向キー左右で項目を選択し、**○**ボタンで決定してください。



A.I.機体の登録

A.I. ENTRY

現在使用中の機体をA.I.機体として登録します。それまでのデータは上書きされてしまいますので、確認の上OKを選択し、**○**ボタンで決定してください。

A.I.のチェック

A.I. CHECK

「AC TEST」と同様の要領で、A.I.のチェックを行います。ここでA.I.機体の動きを見て、育成の度合いを確認してください。

A.I.名称入力

A.I. ENTRY

「NAME ENTRY」と同様の要領でA.I.に名前を付けることができます。入力の方法に関しては**Pを参照してください。

ACの装飾

PAINT

機体のカラーリングあるいはエンブレムの貼り付けを行います。方向キー左右で項目を選択し、**○**ボタンで決定してください。その後カラーリング、エンブレム双方とも、サンプルの選択と編集という流れとなります。(✕ボタンでGARAGEメニューに戻ります。)



ACのカラーリング

AC COLOR

機体のカラーリングを行います。方向キー左右で項目を選択し、**○**ボタンで決定してください。(✕ボタンで前画面に戻ります。)

SAMPLE COLORカラーサンプル選択

参考用の簡易カラーリングを呼び出すことができます。方向キー左右でサンプルを選択し、**○**ボタンで決定してください。(✕ボタンで前画面に戻ります。)



COLOR EDITカラーリング

5つのカテゴリ (BASE、AID、OPTIONAL、DETAIL、JOINT) ごとにカラーリングを変更します。L1ボタン、R1ボタンでカテゴリを切り替えます。また、カラーリングは全体の変更の他に、パーツ毎にも細かく設定することができます。パーツカテゴリ選択後、方向キー上下でR(赤)・G(緑)・B(青)を選択し、左右で色の配合を調整してください。



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で変更しようとする、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。

G A R A G E

GARAGE

エンブレム変更

EMBLEM

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。方向キー左右で項目を選択し、○ボタンで決定してください。(×ボタンで前画面に戻ります。)

SAMPLE EMBLEM サンプルエンブレム選択

参考用として用意されたエンブレムを呼び出すことができます。方向キーでサンプルを選択し、○ボタンで決定してください。(×ボタンで前画面に戻ります。)



EMBLEM EDIT 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、R1ボタンでカラーパレットに移動、L1ボタンでグリッド表示の切り替え、L2ボタン・R2ボタンでズームします。

※カラーパレットの左上の色は透明色で、実際のエンブレムには表示されません。色の調整をすると判別するために点滅します。



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Ψ (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

	パレット	カラーのエディットあるいは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。
	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。
	消しゴム	○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、描画を消去します。
	線	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。
	図形	正門または四角形が描けます。線が塗りつぶしかの選択も可能です。描き方は「線の描画」と同じです。
	コピー&ペースト	選択した範囲を別の場所にコピーします。○ボタンで始点を選択し、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。その後コピーしたい箇所にカーソルを移動させて○ボタンを押してください。線が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にカーソルを移動させ○ボタンを押してください。
	塗りつぶし	
	文字	文字を貼り付けます。使用したい文字を選択し、方向キーで描画したい箇所にカーソルを移動させ○ボタンを押してください。
	回転	選択された範囲の中を回転します。何度回転させるかを選択し、「コピー&ペースト」と同様に範囲を選択した後、方向キーで回転したい箇所にカーソルを移動させ○ボタンを押してください。
	反転	選択した範囲を上下左右に反転させます。「コピー&ペースト」と同様に範囲を選択した後、方向キーで反転させ、○ボタンを押してください。
	移動	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。
	全消去	ペイントスペースの内容をすべて消すことができます。

INDICATION POINT 表示箇所の移動

倍率変更をして2倍、4倍、8倍にした時、ペイントスペースの四方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。

MAIN MENU

MAIN MENU

GARAGE

GARAGE

画面表示の変更

C O C K P I T

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。方向キー左右で項目を選択し、**○**ボタンで決定してください。**⊗**ボタンで前画面に戻ります。



パネルの変更

C H A N G E P A N E L

方向キーの上下でパネルを選択し、**○**ボタンで表示のON・OFFを切り替えます。

色の変更

C H A N G E C O L O R

ゲージ類の色を変更できます。方向キーの左右でカラーを選択し、**○**ボタンで決定します。

非表示に出来ないもの

C H A N G E C O L O R

P004、P005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。

タイム	エネルギーゲージ	ロックサイト	レーダー
ほうい 方位	そうひ 装備武器	てき 敵からのロック	じ 自機のAP
じ 自機の温度	つうじょう 通常メッセージ	システムエラーメッセージ	

ひょうじ 表示物	ないよう 内容
ENEMY WEAPON	敵が選択している武器を表示します。
ENEMY HEAT	敵機体の温度を表示します。
ENEMY ENERGY	敵機体のエネルギー残量を表示します。
ENEMY DATA	敵の持つ武器とその残弾数を表示します。
EMNANTS ENEMY	残り敵勢力を表示します。
OUTER HEAT	外気温を表示します。
SPEEDOMETER	速度計を表示します。
ALTIMETER	高度計を表示します。

名称入力

N A M E E N T R Y

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上下で選択し、**○**ボタンを押して下さい。

□ボタンで一つ前の文字を消します。L1、R1ボタンで文字の種類を変更することができます。ENDで前画面に戻ります。

ギリシャ数字 (I~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

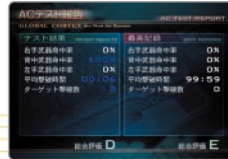
A C T E S T

操作の練習や、ACの動作、武器のチェックができます。テスト時は、弾薬費や修理費は差し引かれません。テストクリア後、結果のレポート画面が表示されます。残りAPや命中率、撃破時間などによってランクがつけられます。今までの最高記録も保存され、表示されます。



コントローラの使い方はP002を、画面表示はP004、P005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、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。



静止標的テスト

A C T E S T 1

動かないターゲットを一定時間内に破壊していく訓練です。

実戦テスト

A C T E S T 2

通常の敵同様に動き、攻撃してくるターゲットを破壊する訓練です。