

ARMORED CORE NEXUS PLAYING MANUAL

ARMORED CORE

N E X U S
アーマード・コア ネクス

株式会社 フロム・ソフトウェア

オフィシャルホームページ <http://www.fromsoftware.co.jp/>

© 1997- 2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

SLPS 25338~9

FROM SOFTWARE

目次 CONTENTS

01 起動方法・ゲーム概要	P.1
02 コントローラの使い方	P.2
03 ゲーム画面の見方	P.4
04 ゲームの流れ	P.6
05 DISC1～EVOLUTION DISC	P.7
06 DISC2～REVOLUTION DISC	P.9
07 ゲーム設定の変更	P.11
08 ガレージ	P.12
09 データを保存する	P.16
10 対戦する	P.17

この度は【PlayStation 2】専用ソフト「ARMORED CORE NEXUS」をお買い上げ頂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。また、全ての操作方法説明はゲーム開始初期状態のものとなります。

※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。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパン・フォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントも作成、使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

 Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.

ARMORED CORE NEXUS PLAYING MANUAL 01

01 起動方法・ゲーム概要 OPERATION GAME

起動方法

“PlayStation 2”本体裏側にあるMAIN POWER（主電源）スイッチを入れて、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。

始めに、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）をコントローラ端子1に接続してください。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。その後、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。

ゲーム概要説明

本作品は主に下記の3つの要素で構成されています。

DISC1 EVOLUTION DISC

あなたはACを操る傭兵（＝レイヴン）となり、各企業から依頼される様々なミッションをこなしつつ、他のレイヴンたちと腕を競い合い、アリーナランキング1位を目指します。初めて遊ぶ方はまずこのDISCから始めましょう。

DISC2 REVOLUTION DISC

歴代のACシリーズからリメイクされたMISSIONを遊ぶDISCです。ある条件を満たすことで歴代のACのCGムービーやBGMなどを入手できます。入手したムービーなどは「ARCHIVE（アーカイブ）」にて閲覧できます。※このDISCではMISSIONをプレイした際に所持金額の増減はありません。DISC1で遊び、パーツを集めたデータを使用してプレイすることをおすすめします。

VERSUS 対戦

DISC1・DISC2でカスタマイズしたACを使って、他のプレイヤーやコンピュータと対戦を行うモードです。最大4人まで同時に対戦することが可能です。DISC1、DISC2どちらのDISCを使用してもプレイすることができます。

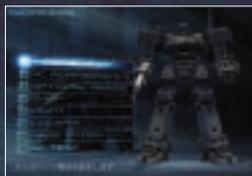
02 コントローラの使い方

HOW TO CONTROL

メニュー画面

MENU VIEW

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。方向キーでカーソルを移動させると、その項目の説明を見ることができます。ヘルプを閉じるには○ボタンを押してください。



アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



全メニュー画面共通操作

項目の選択	方向キー 左スティック	キャンセル	○ボタン
項目の決定	●ボタン	HELP詳細表示	SELECTボタン
		キーガイド表示	STARTボタン

その他特殊な操作

ガレージ GARAGE	オプションパーツ OPTIONAL PARTS
メイン機体の変更	L1・R1 ボタン
アセンブリ ASSEMBLY	
パーツ、機体の詳細スペック表示 ON/OFF	●ボタン
選択中のパーツをチューンアップ	●ボタン
パーツカテゴリの切替	L1・R1 ボタン
格納中パーツの表示 ON/OFF	L2 ボタン
パーツの格納／パーツ取り出し (格納中パーツの表示 ONの場合のみ)	R2 ボタン
ショップ SHOP	
表示項目の詳細説明	SELECTボタン
パーツカテゴリの切替	L1・R1 ボタン
カラーエディット COLOR EDIT	
カラーリングカテゴリの選択	L1・R1 ボタン
ランキング RANKING	
ランカー評価画面の表示	●ボタン
プレイヤーの詳細評価表示 (プレイヤー評価画面表示時のみ) ※DISC1のみ	△ボタン

※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ON/OFFを切り替えることができます。
 ※アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) でも同様に動作します。

ゲーム画面

GAME VIEW

※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。なお、キー配置によっては装備解除ができなくなることもありますのでご注意ください。



基本操作

移動の操作方法

自機の左右並行移動	左スティック左右
前進・後退	左スティック上下
視点の左右移動	右スティック左右
視点の上下移動	右スティック上下
視点のリセット	●ボタン
ブーストジャンプ	L2 ボタン (ボタンを押す長さにより飛距離が変化)
ブースト移動	L2 ボタン+左スティック

装備の使用方法

左腕装備 (ブレード、シールドなど) の使用、扉のロック解除・スイッチの起動	L1 ボタン
右腕装備の使用、肩装備 (ミサイル、キャノン) の構え・使用 ※肩装備は装備の種類によって「発射」を行なう前に「構え」動作を行ないます。「構え」の状態でも再度L1ボタンを押すことで発射することができます。	R1 ボタン
装備切替	R2 ボタン
エクステンション ON/OFF	L3ボタン
インサイドの使用	●ボタン
オーバードブースト・イクシードオービット ON/OFF	R3ボタン
※コアのタイプにより使用できない場合もあります。	
格納武器への換装 (格納武器装備時のみ)	左右腕装備の解除により自動的に換装。

特殊操作

選択中の武器 (右手武器 / 肩武器 / インサイド) の装備解除	△ボタン+R1 ボタン
左腕装備の解除	●ボタン+L1 ボタン
エクステンションの装備解除	△ボタン+L3ボタン
その他	
ポーズ・ミッション放棄画面表示	STARTボタン
MAP画面表示 ON/OFF	SELECTボタン

MAP画面

MAP VIEW

ゲーム中SELECTボタンを押すとMAP画面が表示されます。MAP画面では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をすることができます。MAPの表示方法・内容は、高性能な装備ほど広範囲・詳細となります。



MAP画面での操作方法

MAP画面表示 ON/OFF	SELECTボタン
マップ回転	左スティック
マップ移動	●ボタン+方向キー
マップ縮小表示	L1 ボタン
マップ拡大表示	R1 ボタン
マップ表示初期化	L1 ボタン+R1 ボタン

システムエラー

SYSTEM
ERROR

状況によってACには機能の異常(システムエラー)が発生することがあります。各種エラーは「エネルギーの使いすぎ」や「バランスの悪いパーツ構成」、ミッション中の「敵の攻撃」「地形」など様々な要因によって発生します。エラーに合わせた対応を行い、自分のACがベストの状態に動くようにすることが目標達成への近道です。

CHARGING CHARGING エネルギー充填中

エネルギーを使い切ったときに表示され、一定時間ブースタ及びエネルギー系武器の使用ができなくなる状態を表します。

FCS ERROR FCS ERROR ロックオン異常

命中率の低下や、ロックオンができなくなる状態を表します。

DANGER HEAT DANGER HEAT 危険温度警告

ACが危険温度に近づいている状態を表します。この状態で危険温度を超えるとAPが減少する「OUT PUT DOWN」状態となります。

OUT PUT DOWN OUT PUT DOWN 危険温度

機体温度が通常温度に戻るまでAPが減少する状態を表します。

RADAR ERROR 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る状態を表します。

SHORTAGE EN SHORTAGE EN 出力不足

エネルギーの回復量が低下している状態を表します。

OVER HEIGHT OVER WEIGHT 重量過多

パーツ構成の総重量が脚部パーツの最大積載量を超えている状態を表します。移動速度及びブースト能力が低下します。

A OVER HEIGHT A OVER WEIGHT 腕部重量過多

腕部パーツの最大積載量に対して腕部パーツ(左右武器、インサイド、エクステンション)の総重量が超えている状態を表します。武器の命中率が低下します。



1 AP (ARMOR POINT)

ACの耐久値です。0になると機体が破壊され、ミッション失敗や敗北となります。また、APの右下には現在の機体の温度(C)が表示されています。

2 エネルギーゲージ

エネルギーの供給状態です。ブースタ及びエネルギー系兵器を使用すると減少し、0になると一定時間それらを使用することができなくなります。

3 ロックオンサイト

選択中の武器の捕捉可能範囲です。対象物をロックオンするとサイトが赤色に変わります。武器やFCSによって広さや形が変化します。

4 方位計

現在のプレイヤーの向きを表しています。

5 リロードゲージ

弾の装填状況を表し、このゲージが溜まりきると次の弾を発射することができます。リロードタイムは武器によって変化します。

6 照準ロック

ロック中であることを知らせます。FCSと武器の組み合わせによっては、ロック数が表示されます。色によって状態が異なり、**オレンジ色**は対象をロックした直後の状態で、そのままロックし続けると**赤色**に変わり、攻撃の際に命中率が向上します。**緑色**はロック対象との間に遮蔽物がある場合に表示されます。

7 タイム

ミッションや対戦の設定によって、制限時間が表示されます。

8 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。*敵はレーダー及び、レーダー機能付き頭部(パーツ破壊時のみ)が表示されます。

……作戦限界領域を表します。**赤色**の線を越えてしまうと作戦失敗となります。

▲▲▲……敵を表します。自機との高低差により色が変化し、自機と同じ高度の敵は**赤色**、自機より高度が低い敵は**黄色**、高度が高い敵は**青色**で表示されます。

●……味方機を表します。

9 装備

装備している種類と弾数が表示されます。装備している武器は**オレンジ色**、現在選択している武器は**緑色**、使用不可能な武器は**赤色**で表示されます

10 メッセージ一覧

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 DAMAGE

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

シールドで防御されたことを知らせるメッセージです。

04 ゲームの流れ (disc1・disc2共通)

GAME

「ARMORED CORE NEXUS」では下記のような流れでゲームが進行します。

- 1 DISC1の場合:ワールドマップ画面に表示されている「○」を選択。
DISC2の場合:メインメニュー表示画面から「MISSION」メニュー選択。
- 2 依頼を受けるミッションのエリアを選択後、一覧の中からミッションの契約を結ぶ。
※一度契約を結ぶと、他の契約を結ぶことはできません。
- 3 ミッション内容にあわせて自機のカスタマイズ
- 4 ミッションに出撃
- 5 ミッションの目標達成。報奨金入手。
※DISC2では報奨金は得られません。
※失敗した場合、依頼主から契約を破棄されてしまい、そのミッションには再度出撃できなくなることがあります。

1～5を繰り返し、DISC1ではアリーナランキング1位を、DISC2では全MISSIONクリアを目指しましょう

MISSION ミッションの成功と失敗について

MISSION

▶ ミッションの成功

ミッションのクリア条件は「敵勢力の全滅」や「味方機の護衛」など様々です。ミッションによっては、ある条件を満たすことで報酬が変化することもありますので色々試してみましょう。

▶ ミッションの失敗

ミッションの失敗には、主に次のような場合があります。

自機AC大破

AP(アーマーポイント)が0になると、ACが大破し作戦失敗となります。

作戦領域離脱

ミッションには作戦範囲が設定されており、自機がその範囲を越えてしまうと作戦失敗となります。画面右上のレーダー表示に注意してミッションを遂行して下さい。また、高度が高すぎる・低すぎる場合も作戦領域離脱となる場合がありますので注意しましょう。



ミッション放棄

ゲーム画面中にSTARTボタンを押すことでミッションを放棄することができます。



MISSION 収支結果画面

MISSION

DISC1では、ミッション終了後に収支結果が表示されます。ミッション成功時には報酬を受け取ることができます。ミッション失敗時には機体修理費はかかりませんが、弾薬費は引かれますので注意してください。また、ミッションでのあなたの成績を表す「レイヴンランク」が表示されます。



05 DISC1 EVOLUTION DISC

DISC1

各種メニュー画面について

MENU

ここではDISC1 EVOLUTION DISCのメニュー画面について説明します。



タイトル画面

TITLE

▶ ニューゲーム NEW GAME

レイヴンとなって、依頼されたミッションを遂行し、アリーナと呼ばれるランキングで1位となることを目指すモードです。初めて遊ぶ方はまずこのDISCから始めましょう

▶ ロードゲーム LOAD GAME

シナリオモードのデータをロードし、ゲームを再開するモードです。

▶ 対戦 VERSUS

シナリオモードで作り上げたACを使って、他のプレイヤーやコンピュータと対戦を行うモードです。最大4人まで同時に対戦することが可能です。

▶ ギャラリー GALLERY

弊社が今後発売予定のゲーム「九怒 -kuon-」の映像を見ることができます。
※映像再生中に●ボタンもしくは○ボタンを押すと、メニューに戻ります。

▶ ムービー環境設定 MOVIE OPTION

タイトルデモCGムービーのサウンド設定を行うことができます。
※タイトルデモCGムービーシーンは「Dolby Digital 5.1」に対応しています。

「Dolby Digital 5.1」をご使用になるには、光デジタルケーブルを使用して本音声再生対応機器(別売)に接続の上、MOVIE「Dolby Digital 5.1」を選択してください。

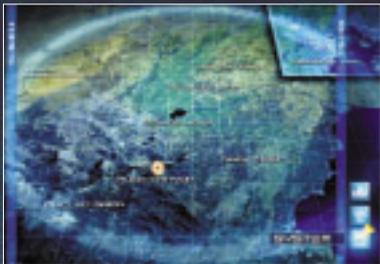
音声再生対応機器が自動検知機能に対応している場合、自動的に「MOVIE OPTION」の設定に合わせてドルビーデジタルとPCMオーディオを切り替えます。

※光デジタルケーブルを使用される場合は必ず「PlayStation 2」のシステム設定にて「光デジタル出力」を「入」にしてください。
※自動検知機能の有無・動作に関してはご使用の音声再生機器の説明書をご確認ください。

メインメニュー

MAIN MENU

DISC1のゲームの基本となる画面です。



▶ 1. トピックス TOPICS

ここではあなた宛に企業からのミッション依頼や、この世界で起きている様々な事件のニュースなどが随時届きます。あなたを取り巻く世界は常に変化していますので、ミッションをご完了後は常にこちらを確認しましょう。情報には世界各地で起こっている様々な事件や紛争について語られる「REPORT」とあなた宛に企業などから届く「CONTACT」の2種類があります。

▶ 2. ログ LOG

1のトピックスはミッションをプレイすることでこのログに移動し、いつでも確認ができます。

▶ 3. エリア AREA

この世界はAREAと呼ばれる区域で分けられています。ミッションはこのAREA内に設けられています。

▶ 4. メニュー MENU

メニューには「ランキング」「ガレージ」と「システム」があり、プレイヤーのアリーナでの順位と評価の確認、ACのカスタマイズ、ゲーム環境の設定を行うことが可能です。

ランキング RANKING

プレイヤーを含むランカーACのアリーナでの順位と評価を見ることができます。

ガレージ GARAGE

アセンブリ ASSEMBLY
ACのカスタマイズを行ないます。

ショップ SHOP
パーツの売買を行ないます。

コクピット COCKPIT
ゲーム画面中の各種表示を変更します。

ペイント PAINT
パーツの色をカスタマイズします。
また、エンブレムの作成も可能です。

ACテスト AC TEST
カスタマイズしたACのテストを行ないます。

システム SYSTEM

セーブインフォ SAVE INFO
ゲームデータの一時保存を行います。

**エンブレムセーブ・ロード
EMBLEM SAVE・LOAD**
エンブレムのセーブ・ロードを行ないます。

オプション OPTION
BGMの音量設定、キー操作設定など、
各種ゲーム設定を行ないます。

ゲーム終了 QUIT GAME
現在のプレイを中断し、タイトル画面に戻ります。
事前にセーブを行わずにタイトル画面へ戻ると、データが消えてしまいますので注意してください。

※前作「ARMORED CORE 3 SILENT LINE」及びそれ以前のシリーズのゲームデータのロード・コンパルトはできません。

※ゲームデータのセーブには「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)に120KB以上の空きが必要です。
(DISC1、DISC2共有) エンブレムのセーブには「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)に60KB以上の空きが必要です。

各種メニュー画面について

MENU

ここではDISC2 REVOLUTION DISCのメニュー画面について説明します。



タイトル画面

TITLE

▶ ニューゲーム NEW GAME

歴代のACシリーズから厳選されたミッションをクリアしていくモードです。DISC1で遊んだデータがない場合やDISC2を新規で始めたい場合はこちらを選んでください。

▶ ロードゲーム LOAD GAME

セーブしたデータを使用してゲームを再開するモードです。DISC1でセーブしたデータを使用して遊ぶ場合はこちらを選んでください。

▶ 対戦 VERSUS

DISC1、DISC2で作り上げたACを使って、他のプレイヤーやコンピュータと対戦を行うモードです。最大4人まで同時に対戦することが可能です。

メインメニュー

MAIN MENU

DISC2のゲームの基本となる画面です。



▶ 1. ミッション MISSION

歴代のACシリーズから厳選されたミッションを遊ぶことができます。ミッションを一定の条件を満たしてクリアすることで、新たなミッションが選択可能になったり、「アーカイブ」に様々なコンテンツが追加されたりします。

▶ 2. ガレージ GARAGE

ACのカスタマイズやパーツの購入などを行うことができます。

アセンブリ ASSEMBLY

ACのカスタマイズを行います。

ショップ SHOP

パーツの売買を行います。

コックピット COCKPIT

ゲーム画面中の各種表示を変更します。

ペイント PAINT

パーツの色をカスタマイズします。
また、エンブレムの作成も可能です。

ACテスト AC TEST

カスタマイズしたACのテストを行いません。

▶ 3. アーカイブ ARCHIVE

歴代のACにまつわる設定資料や映像資料などを鑑賞することができます。

▶ 4. システム SYSTEM

データセーブ DATA SAVE

ゲームデータのセーブを行ないます。

データロード DATA LOAD

ゲームデータのロードを行ないます。

エンブレムセーブ・ロード

EMBLEM SAVE・LOAD
エンブレムのセーブ・ロードを行ないます。

オプション OPTION

BGMの音量設定、キー操作設定など、
各種ゲーム設定を行ないます。

ゲーム終了 QUIT GAME

現在のプレイを中断し、タイトル画面に戻ります。事前にセーブを行わずにタイトル画面へ戻ると、それまでのデータは消えてしまいますので注意してください。

※前作「ARMORED CORE 3 SILENT LINE」及びそれ以前のシリーズのゲームデータのロード・コンパートはできません。

※ゲームデータのセーブには「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)に120KB以上の空きが必要です。(DISC1、DISC2共有) エンブレムのセーブには「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)に60KB以上の空きが必要です。

SYSYSTEM「OPTION」では、各種ゲームの設定を変更できます。

※DISC1・2共通です。

※シナリオモードと対戦では設定項目が若干異なります。



▶ BGM音量 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。

▶ 効果音音量 SE VOLUME

ゲーム中に流れる効果音・音声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。

▶ サラウンド SURROUND

ゲーム中のサラウンド音声を、モノラル・ステレオ・ドルビーサラウンドプロロジックIIのいずれかに切り替えます。

▶ テキスト表示 TEXT MESSAGE

ゲーム中のメッセージテキストを表示する、表示しないを変更することができます。方向キーで「ON」「OFF」を選択してください。

▶ 操作タイプ KEY TYPE

ゲーム中のキー操作方法を新たに追加された「TYPE A」と、従来のACシリーズと同様の「TYPE B」の二つから選択してください。

▶ 振動機能 VIBRATION

アナログコントローラの振動機能ON・OFFの設定を変更することができます。方向キーで選択し、
●ボタンで決定します。

▶ キー操作 KEY ASSIGN

ゲーム画面でのボタン配置を変更します。変更する項目を方向キー上下で選択した後、●ボタンで決定してください。その後、押したキーまたはボタンにその項目がわり振られます。1つのキーまたはボタンに複数の動作がわり振られている場合には、キーアサインを終了させることはできません。複数にわり振られている箇所を変更するか、「DEFAULT」を選択して初期状態に戻し、もう一度やり直してください。



※サラウンド設定について

ゲーム中の音声は「Dolby Pro Logic II」に対応しています。「Dolby Pro Logic II」をご使用になるには、本音声再生対応機器(別売)に接続の上、「Dolby Pro Logic II」を選択して下さい。この際ご使用の機器によっては、ムービーシーン以外は「ドルビープロロジック II x」「ドルビープロロジック II」「ドルビープロロジック」のいずれかで再生されます。音声再生対応機器が自動検知機能に対応している場合、自動的にドルビーデジタルとPCMオーディオを切り替えます。

※光デジタルケーブルを使用される場合は必ず「PlayStation 2」のシステム設定にて「光デジタル出力」を「入」にしてください。

※自動検知機能の有無・動作に関してはご使用の音声再生機器の説明書をご確認ください。

GARAGEではACの組み立て、パーツの購入、チューニングなどを行うことで、自分だけのオリジナルACを組み上げることができます。

ACの構成

AC

ACはコアを中心とした14種類のパーツで構成されています。

BACK UNIT
肩装備

EXTENSION
エクステンション

ARMS
腕部パーツ

INSIDE
インサイド

HEAD
頭部パーツ

CORE
コアパーツ

ARM UNIT R
右手装備

LEGS
脚部パーツ

BOOSTER
ブースタ

Fire Control System
FCS

GENERATOR
ジェネレータ

RADIATOR
ラジエータ

OPTIONAL PARTS
オプションパーツ

HANGER UNIT LR
格納装備

ARM UNIT L
左手装備



パーツ概要

PARTS

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、マップ情報も頭部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。オーバードブーストタイプとイクシードオービットタイプがあり、ジェネレータやFCS、ラジエータ、オプションパーツはコアに装備されます。
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。通常腕はブレードの攻撃力にも影響します。
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。主に移動特性を決定しますが、特定の武器の使用にも影響してきます。
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。
Fire Control System FCS	武器を制御するシステムのことです。サイトの範囲やロック可能距離、ミサイルのロックオン性能に影響します。
GENERATOR ジェネレータ	ACを動かすためのエネルギー原動力です。パーツごとにエネルギー消費量が決まっており、パーツのカスタマイズ時に影響してくるほか、ブースト移動やエネルギー兵器の使用にも影響します。
RADIATOR ラジエータ	攻撃を受けたり、特定のパーツを使用したときに上昇する機体温度を低下させる冷却装置です。機体温度の上昇によるダメージを未然に防ぐパーツです。
OPTIONAL PARTS オプションパーツ	コアの-slot数に応じて装備可能な、ACの各種性能を上昇させる内部パーツです。
INSIDE インサイド	肩に内装される補助兵器です。空中を浮遊する機雷や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	肩部ジョイント部分に接続されるパーツです。補助ブースタや迎撃・連動ミサイルなどがあります。
BACK UNIT LR 肩装備	ミサイルやロケットなど重火器の他に、レーダーや追加弾倉などの補助装備があります。
ARM UNIT R 右手装備	ライフルやマシンガンなどACの武器のメインとなるパーツです。種類、数ともに様々なものがあり、一部ブレードに近い性能のものもあります。
ARM UNIT L 左手装備	レーザーブレードやシールドを装備できますが、右手装備と同様に様々な銃器などを装備することも可能です。
HANGER UNIT LR 格納装備	コアに格納する予備用武器パーツです。格納された武器パーツは左手もしくは右手のパーツを解除することでコアの武器に換装されます。なお、格納可能なパーツには比較的小型のマシンガン系の武器や、ブレード、盾などがあります。

ACをカスタマイズする

ASSEMBLY

GARAGE「ASSEMBLY」ではパーツを組み替えることで自分だけのACを作り出すことができます。

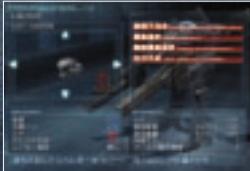
装備箇所の選択	左スティック上下
パーツの選択	左スティック左右
決定	●ボタン
カスタマイズ終了、前の画面に戻る	⊗ボタン
性能表示	▲ボタン
TUNE画面表示 (※ライフ・スナイパー・ライフル・マシンガンなど)	●ボタン
保管パーツ一覧表示 ON/OFF	L2 ボタン
パーツ取り出し(保管パーツ一覧表示 ON時のみ)	R2 ボタン



警告メッセージ

ERROR MESSAGE

GARAGE「ASSEMBLY」内でパーツを変更している際、機体のバランスが取れていない組み合わせを行うと「警告メッセージ」が表示されます。警告が出ている状態では出撃できないもしくは出撃した際に性能が著しく低下しますので、なるべく、これらのメッセージが出ないようにセッティングしましょう。



▶ 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るため、出撃自体ができません。欠けているパーツを装備してください。また、この状態でガレージを出て、再び入ると自動的に欠けているパーツを装備します。

▶ 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。脚部パーツを交換するか、軽いパーツで構成してください。このままで出撃すると、機動力が著しく低下します。

▶ 腕部重量過多

腕部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。コアを交換するか、軽いパーツで構成してください。このままで出撃すると、武器の命中率が著しく低下します。

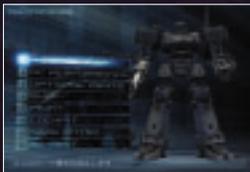
▶ 出力不足

ジェネレータの出力より、パーツの総エネルギー消費量が上回っています。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下さい。このままで出撃するとエネルギー(EN)回復率が著しく低下します。

機体変更

AC CHANGE

GARAGE内で組み立てたACは3体までストックしておくことができます。機体の変更はGARAGEメニュー表示画面で L1・R1 ボタンを押すことでできます。ミッション用、対戦用など用途にあわせて使い分けましょう。



パーツを強化する

TUNE

「TUNE」では特定のパーツ(頭部、コア等)をチューニングし、パフォーマンスの向上を行う事が可能です。1パーツあたり全チューニング項目合計で最大10段階までチューニングが可能です。

※限界までチューニングを行ったパーツを再度チューニングする場合、一度パーツを売却後、パーツを購入する必要があります。

TUNE画面表示	GARAGE「ASSEMBLY」内で ●ボタン
項目選択	左スティック上下
段階増減	左スティック左右
決定	●ボタン
TUNEキャンセル・前の画面に戻る	⊗ボタン



オプションパーツを装備する

OPTIONAL

GARAGE「OPTIONAL PARTS」ではオプションパーツを装備することができます。オプションパーツは機体の性能を上げることができる内部的なパーツのことです。装備にはコアパーツの装備容量(スロット)を消費します。

パーツの選択	左スティック上下
装備、解除	●ボタン
カスタマイズ終了、前の画面に戻る	⊗ボタン



パーツを購入・売却する

SHOP

GARAGE「SHOP」では、パーツを購入することができます。一度使用したパーツやTUNEでカスタマイズしたパーツは購入した価格と売却価格が変化します。また、新規ゲーム開始時に初めから所持しているACのパーツは売却できません。

装備箇所の選択	左スティック上下
パーツ部位(種類)の変更	左スティック左右
パーツの部位(種類)の決定・購入	●ボタン
キャンセル、前の画面に戻る	⊗ボタン
パーツの性能表示	▲ボタン



リポジット

REPOSIT

所有するパーツが増えてきた際、アセンブリ画面で表示したくないパーツがある場合は、アセンブル画面で R2 ボタンを押すことで非表示となります。非表示にしたパーツを再度表示するには L2 ボタンで全パーツ表示後、R2 ボタンを押して下さい。非表示パーツにはアイコンが表示されます。

装備箇所の選択	左スティック上下
パーツの選択	左スティック左右
パーツ保管・パーツ取り出し(全パーツ表示 ON時のみ)	R2 ボタン
全パーツ表示 ON/OFF	L2 ボタン

09 データを保存する

SAVE/LOAD

SYSTEM「SAVE/LOAD」では、各種データの保存・読み出しが可能です。ゲームデータの保存はDISC1とDISC2で方法が異なりますのでご注意ください。

DISC1

▶ ゲームデータの一時セーブ SAVE INFO

「SAVE INFO」では、ゲームデータを**一時的に**保存することができます。左スティック上下で選択し、**○**ボタンで決定してください。新たにセーブする時はNEW、すでに作成したデータに上書きする場合には、一覧から方向キー上下で選択し、**○**ボタンで上書きするデータを決定してください。



▶ ゲームデータのセーブ QUIT GAME

「QUIT GAME」ではゲームの終了と共に、ゲームデータのセーブを行なうことができます。「SAVE INFO」にてゲームデータを保存後にゲームを終了したい場合は、必ずこの「QUIT GAME」にてゲームデータの保存を行なってください。

「SAVE INFO」はあくまで**一時的な**データの保存となります。ゲームを正しく終了するには「QUIT GAME」にて保存を行ってください。「QUIT GAME」にて保存を行わずにリセットやゲームを終了したゲームデータをロードした場合、レイヴンズアークよりベナルティが課せられます。DISC1ではタイトル画面以外でのゲームデータのロードは行えません。

DISC2

▶ ゲームデータのセーブ SAVE GAME/LOAD GAME

DISC2「SAVE GAME」では、ゲームデータを保存することができます。DISC1と異なり、「QUIT GAME」でゲームを終了しない場合でも、ベナルティは課されません。

※ゲームデータのセーブデータはDISC1・DISC2で共有します。
※セーブの際は「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)に120KB以上の空きが必要です。また、1枚の「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)につき、8つまでセーブすることができます。

DISC1・DISC2 共通

▶ エンブレムのセーブ/ロード EMBLEM SAVE/LOAD

「EMBLEM SAVE/LOAD」では、作成したエンブレムのセーブまたはロードを行うことができます。新たにセーブする時はNEW、すでに作成したデータに上書きする場合には、一覧から左スティック上下で選択し、**○**ボタンで上書きするデータを決定してください。また「ARMORED CORE 3 SILENT LINE」のエンブレムデータもロードすることができます。「EMBLEM LOAD」画面で「ARMORED CORE 3 SILENT LINE」を選択して、継承したいデータを**○**ボタンで決定してください。



エンブレムのセーブには、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。また、1枚の「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)につき、8つまでセーブすることができます。

10 対戦する

VERSUS

対戦

VERSUS

他のプレイヤーと自分のカスタマイズしたACを戦わせるモードです。対戦環境(画面分割・フルスクリーン、対戦人数)は、接続した「PlayStation 2」本体の台数によって1人~4人まで遊ぶことが可能です。



2台以上で対戦を行なう為に必要な準備について

2台以上で遊ぶ場合は下記のソフト及び機器が必要となります。

▶ i.LINK対戦を行なう場合

- 「ARMORED CORE NEXUS」のDISC
- i.LINK端子搭載「PlayStation 2」本体

- i.LINKケーブル

2台を直接接続する場合は両端が4ピンのを、i.LINKハブを使用する場合は一端が4ピン、もう一端が6ピンのものが必要となります。

- i.LINKハブ(3台以上接続する場合のみ必要です)

▶ イーサネット対戦を行なう場合

- 「ARMORED CORE NEXUS」のDISC

- 「PlayStation BB Unit」もしくは「PlayStation 2」専用ネットワークアダプター

- ネットワークケーブル

2台の「PlayStation 2」を直接接続する場合はネットワークケーブル(クロス)を、イーサネットハブを使用する場合はネットワークケーブル(ストレート)を準備してください。

- イーサネットハブ(3台以上接続する場合のみ必要です)

上記のソフト及び機器を準備後、i.LINK対戦の場合は使用する「PlayStation 2」本体それぞれの前面にあるi.LINK端子にi.LINKケーブルを接続します。イーサネット対戦の場合はそれぞれの「PlayStation BB Unit」もしくは「PlayStation 2」専用ネットワークアダプターにLANケーブルを接続した状態で「PlayStation 2」本体の電源を入れます。

※DISCは「REVOLUTION」「EVOLUTION」のどちらでも使用可能です。
※通信対戦中にi.LINKケーブルが抜けた場合、イーサネットケーブルが抜けた場合には、必ずメインメニューに戻ってから再度接続を行ってください。

10 対戦する

対戦の流れ

VERSUS

通信対戦は以下のような流れで始めることができます。

1. ソフト及び機器の準備をします。
2. タイトル画面で「VERSUS」を選択します。
3. 「VERSUS SETUP」画面にて、通信方式を選択します。
4. 「HARDWARE SETUP」画面にて、参加人数・画面表示方法を設定します。
5. 「SITUATION SETUP」画面にて、対戦MAP・対戦ルールを設定します。
(ホストプレイヤーのみ)
6. 「AC SETUP」画面にてプレイヤー毎にデータのロード等を行います。
全プレイヤーが「START」を選択した後、対戦が開始されます。

▶ 各種設定画面について

ネットワーク対戦を始める為には、「VERSUS SETUP」「HARDWARE SETUP」「SITUATION SETUP」の設定が必要となります。

通信方式の設定

VERSUS
SETUP

「VERSUS SETUP」では、対戦で使用する「PlayStation 2」の通信方式を選択します。

1台の「PlayStation 2」で遊ぶ場合>
「STAND ALONE」を選択します。

i.LINK対戦の場合>

「i.LINK」を選択します。
「PlayStation 2」本体の接続状態に応じてIDが割り振られ、自動的にホストプレイヤー（対戦の設定を決めるプレイヤー）が決定されます。

ネットワーク対戦の場合>

1. 「NETWORK」を選択します。
2. 「MANUAL CONNECTION」「AUTO CONNECTION」のいずれかを選択します。

「MANUAL CONNECTION」では、プレイヤー毎にIDを手動で割り当てます。NUMBER 1～5をお互い重ならないように割り当ててください。「AUTO CONNECTION」では自動的にホストプレイヤーが決定されます。

※「AUTO CONNECTION」はDHCP機能があるネットワーク環境でのみ動作します。

ハードウェアの環境設定

HARDWARE
SETUP

ここでは「ハード環境（フルスクリーン対戦もしくは分割対戦）」、「対戦人数」を決定します。また、接続している「PlayStation 2」本体が3台以上の場合、1台をライブモニタとして使用することができます。ハード環境設定は、ホストプレイヤーのみが操作することになります。ホストプレイヤーは、接続状態に応じて表示された選択肢の中からどのような状態で対戦するかを方向キー上下で選択し、**○**ボタンを押して決定してください。

※「分割画面対戦」と「フルスクリーン対戦」を併用することはできません。

対戦ルールの設定

SITUATION
SETUP

「SITUATION SETUP」では主に対戦MAP・対戦ルールの設定を行います。操作するのはホストプレイヤーのみで、ホストプレイヤー以外のプレイヤーのゲーム画面は待機状態となります。

▶ MAP SELECT

対戦時のマップを選びます。「RANDOM」を選択すると、選択可能なマップの中から自動的にMAPが決定されます。

▶ TIME LIMIT

対戦時間を決定します。方向キー左右で対戦時間を変更することができます。

▶ VERSUS RULE

対戦の形式、勝利条件を決定します。

BATTLE ROYAL:

各プレイヤーそれぞれがお互いに敵となり最後まで生き残ったプレイヤーが勝利となります。

TEAM BATTLE:

2VS2のチームに分かれて対戦を行います。

▶ COM AC

プレイヤーが4人未満の場合、対戦にコンピュータを参加させることができます。参加可能なコンピュータ数が一覧で表示されますので、方向キー左右で選択し、決定してください。

▶ START

前回対戦を行った環境で対戦を開始します。

一度対戦を行ってからのみ選択可能です。

※「OPTION」の設定は、最後にロードしたプレイヤーの設定が基準となります。

▶ VICTORY CONDITIONS

LEADER DEFEAT:

相手チームのリーダーを倒したチームが勝利となります。
BLUE・REDそれぞれのチームリーダーも変更可能です。

TEAM ANNIHILATION:

相手チームを全滅させたチームが勝利となります。

▶ SET UP

プレイヤーごとに使用するACのセットアップを行います。

▶ SELECT

COM ACの選択を行います。一覧からレイヴンを選択し、プロフィールやスペックを確認後、決定します。なお、設定操作はホストプレイヤーのみが可能です。

※「SITUATION SETUP」にて「COM AC」の参加設定を行った場合のみ表示されます。

リプレイ機能 REPLAY

対戦終了後にその対戦と全く同じ内容の映像を再生・閲覧する機能です。リプレイを行うには対戦終了後、「CONTINUE」表示画面でSTARTボタンを押して下さい。自動的に再生が始ま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。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。対戦時間の設定が無制限の場合は、画面上にメーターが表示され、その範囲内で対戦内容が記録され、記録された分のみ再生されます。

ARMORED CORE - RAVENS' Central Office

開設のお知らせ

フロム・ソフトウェアでは、「アーマード・コア」シリーズの情報サイト【ARMORED CORE - RAVENS' Central Office】の開設とともに、登録ユーザーを募集いたします。

こちらにご登録いただきました方には、IDナンバー入りカード“ARMORED CORE Ignition-ID”の発行や今後開催予定の本シリーズ定期大会“ARMORED CORE BATTLE ARENA”への参加権などの特典をご用意しております。

サイト内では、大会開催情報を中心に、大会レポート、参加者のランキング等、様々なコンテンツを予定しております。また、IDカードの認証によりサイト内特設ページへアクセスして閲覧することができる会員専用ページも開設予定。詳しくは、下記のアドレスにアクセスしてください。

ARMORED CORE - RAVENS' Central Office

<http://www.armoredcore.net/rco/>

登録をご希望の方は、製品に同梱されているアンケートハガキの裏面にその旨ご記入の上、ご返送ください。後日IDカードを発行いたします。

(※会費等は一切かかりません。)

ユーザーサポートについて

ソフトの内容に関するご質問につきましては、弊社ユーザーサポートまでお問い合わせください。なお、ゲームの攻略方法につきましてはお答えしておりません。

フロム・ソフトウェア ユーザーサポート

TEL 03-3320-6031

●受付時間：平日 月～金曜日 13:00～17:00

●電話番号はよくご確認の上、お間違のないようおかけください。

ディスクの収納・取り出し方法

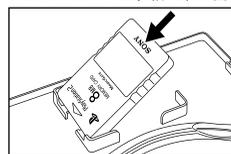


PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

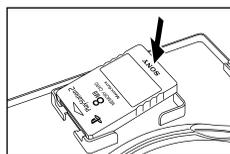


ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

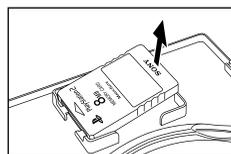
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端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端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、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは「NTSC J」あるいは「FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY」の表記のある日本国内仕様の「PlayStation 2」に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にのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気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してください。●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をしないでください。●指紋やほくろ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周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誤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、指を挟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。ケースに入れて重ねたり立てかけたりすると、そり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故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様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。●「PlayStation 2」本体を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)にはつながらないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残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)、「PlayStation BB Unit」や「PocketStation」など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△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端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おやめください。

健康上のご注意 ●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をしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。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使用してください。

「PS」, "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.