



ARMORED CORE
NINE BREAKER
アーマード・コア ナインブレイカー

ARMORED CORE
NINE BREAKER

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 25408

FROM SOFTWARE

このソフトウェアの「解説書」および「PlayStation 2」の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みの上、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。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ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。

光の刺激による発作について

- 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るという報告があります。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。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

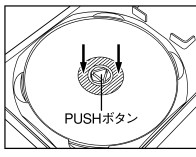
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

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

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 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30分ごとに休憩を取ってください。

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に悪い影響を与えたりす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。●ディスクを「PlayStation 2」にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。●直射日光があたる場所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持ってください。●指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てください。●指紋やほ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から外の方へ軽く拭いてください。●ベンジンやレコーダクリーナー、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動作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。●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。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。●ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。●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。●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」、「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。●「PlayStation 2」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。



ディスクの取り出し

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。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがあります。

メモリーカードの取り出し

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。

ディスクの収納方法

ディスクの穴のすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。ディスクが正しく収納されていないと、割れたり、傷が付いたりする原因となりますのでご注意ください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を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。

®、™, "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

目次 CONTENTS



コントローラの使い方	P. 2
ゲーム画面の見方	P. 4
ゲームの開始方法	P. 6
トレーニング	P. 8
アリーナ	P. 10
ガレージ	P. 12
システム	P. 16
対戦	P. 18
パスコードに関して	P. 21

このたびは「PlayStation 2」専用ソフト「ARMORED CORE NINE BREAKER」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この解説書をよくお読みください。正しい使用方法で楽しみてください。

※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。

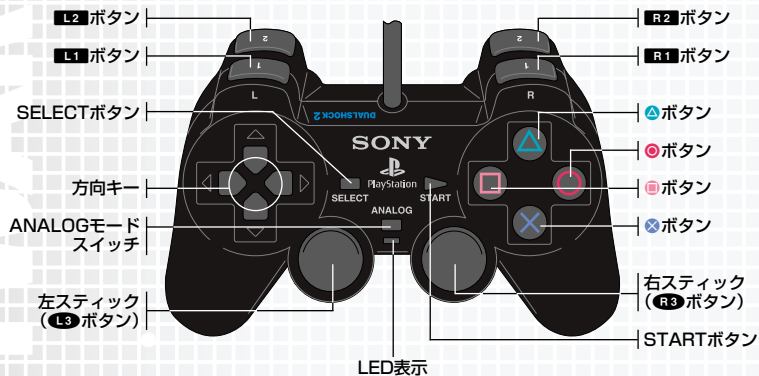
※DVD-ROMはキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

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を作成、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 Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. PRO LOGIC II Manufactured under license from Dolby Laboratories.

コントローラの使い方 HOW TO CONTROL

アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)



※本ソフトは、アナログコントローラ (DUALSHOCK 2) の振動機能と、L3 ボタン、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) でも同様に動作します。

メニュー画面 | MENU VIEW

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
項目の決定	○ ボタン
キャンセル	× ボタン
HELP詳細表示 ^{※1}	SELECT ボタン
キーガイド表示 ^{※2}	START ボタン

※1 「ASSEMBLY」や「OPTIONAL PARTS」など一部のメニュー画面ではSELECTボタンを押すことで、HELP詳細表示モードとなります。この状態でカーソルを移動させることで画面中の一部の用語についての解説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。メニューHELP詳細表示の有無は、キーガイドに記載されています。
 ※2 メニュー画面でSTARTボタンを押すことで、その画面での操作方法を見ることができます。

その他特殊な操作

アセンブリ ASSEMBLY	△ ボタン
パーツ、機体の詳細 スベック表示 ON / OFF	○ ボタン
選択中のパーツを チューンアップ	L1・R1 ボタン
パーツのカテゴリ切り替え	L2 ボタン
保管パーツ一覧表示 ON / OFF	R2 ボタン
パーツ保管 / パーツ取り出し (保管中パーツの表示ONの場合のみ)	

ガレージ GARAGE	L1・R1 ボタン
メイン機体の変更	
エディットカラー EDIT COLOR	L1・R1 ボタン
カラーリングカテゴリの選択	

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。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	R1 ボタン
※肩装備は装備の種類によって「発射」を行う前に「構え」動作を行います。「構え」の状態でも再度 R1 ボタンを押すことで発射することができます。	

装備の切り替え

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

選択中の武器装備 (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

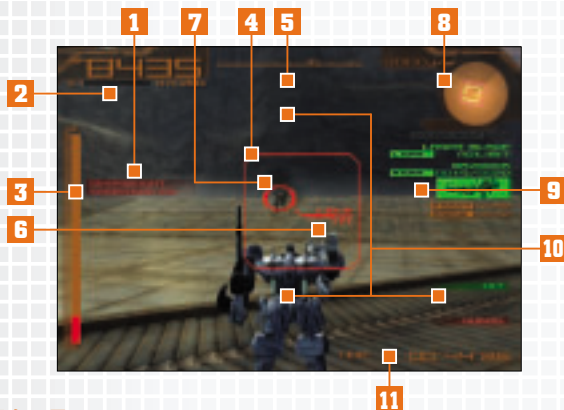
ゲーム中SELECTボタンを押すとMAP画面が表示されます。MAP画面ではMAPを自由に回転させ、プレイヤーの現在位置や地形の確認をすることができます。表示MAPの内容は、高性能な装備ほど高機能となります。



MAP画面での操作方法

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

ゲーム画面の見方(標準) GAME VIEW



1 システムエラー SYSTEM ERROR

ACの機能異常を警告音と共に表します。エラーの種類と内容は以下の通りです。数あるエラーに対し、ACを常にベストの状態に保つことが戦い抜く為に重要な要素となります。

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。

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。

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「OUTPUT DOWN」状態となります。

OUTPUT DOWN OUTPUT DOWN 危険温度

機体温度が高く、APが減少している状態を表します。機体温度が通常に戻るまで、APは減少します。

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。

SYSTEM ERROR SYSTEM ERROR システムエラー

ロックオン機能に障害が発生している状態を表します。

OPTIMIZING OPTIMIZING レーダー異常最適化中

RADAR ERRORの状態にならないよう自動調整機能が働いている状態です。

OVERWEIGHT OVERWEIGHT 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。

ARMS OVERWEIGHT ARMS OVERWEIGHT 腕部重量過多

腕部パーツの最大積載量に対して腕部各装備パーツ(左右武器、エクステンションなど)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。

2 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。APの右下には表示されている数字は、現在の機体の温度(°C)です。

3 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。

4 ロックオンサイト

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

5 方位計

現在のプレイヤーの向きを表しています。

6 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。リロード完了までの時間は、武器によって変化します。

7 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。

8 レーダー ※敵の種類に応じたレーダーが、レーダー機能付き頭部パーツ装備時のみ表示

作戦領域及び敵を認識するためのレーダーです。

- … 移動可能領域を表します。赤色の線を越えてしまうとトレーニング失敗、負けとなります。
- ▲▲▲ … 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、自機より高度が高い敵は黄色、高度が高い敵は青色で表示されます。

9 装備

装備している武器の種類と弾数が表示されます。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

LOCKED	LOCKED	敵に補足(ロック)された状態であることを知らせるメッセージです。
LEAVING AREA	LEAVING AREA	自機が戦域領域の境界に接近していることを知らせるメッセージです。
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。

11 トレーニングサポート表示 ※トレーニング時のみ表示

トレーニングにおける制限時間や破壊ノルマ数などサポート情報が表示されます。

ゲームの開始方法

OPERATION GAME

起動方法

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をコントローラ端子1に接続してください。タイトル画面でSTARTボタンを押すとメニューが表示されます。

タイトル画面 | TITLE



NEW GAME | ニューゲーム

本ソフトのゲームデータがない場合や、初めからやり直したい場合はこちらを選んでください。ACのパイロット「レイヴン」となり、ACに関する知識と操作技術を覚える「トレーニング」と、最強のレイヴンの称号を得る為にレイヴン同士で戦いを繰り返す「アリーナ」をプレイすることができます。

選択後「キータイプ」、「ネームエントリー」、「OPTION(各種ゲーム設定)」、「オープニング」に引き続き、セントラルメニュー(P.07)が表示されます。

LOAD GAME | ロードゲーム

セーブしたデータを使用してゲームを再開します。

VERSUS | 対戦 (P.18)

自分だけのACをカスタマイズして、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。ゲーム本編でプレイしたセーブデータを使用することもでき、最大4人まで同時に対戦することができます。

CONVERT | データコンバート

前作「ARMORED CORE NEXUS」のセーブデータを使用して、パーツを引き継いだ状態でプレイすることができます。

※本作は、前作「ARMORED CORE NEXUS」のデータを使用することができますが、この場合、本作へコンバートできるのはそのデータ上で所持しているパーツのみとなります。それ以外の、SHOPで購入していない(所持していない)パーツ、未入手の隠しパーツ等のデータは移行されませんのであらかじめご了承ください。

前作からのデータコンバートの際は、あらかじめ必要なパーツを所持した状態のセーブデータを使用することをお勧めいたします。

セントラルメニュー | CENTRAL MENU



TRAINING | トレーニング (P.08)

ACを操作し、様々なトレーニングに挑戦するモードです。

ARENA | アリーナ (P.10)

無数に存在するレイヴンとランキングを競い合い最強のレイヴンを目指すモードです。

GARAGE | ガレージ (P.12)

ACの各種カスタマイズを行うことができます。

アセンブリ ASSEMBLY

パーツを使用して機体を組み上げます。

ACパフォーマンス AC PERFORMANCE

組み上げたACの総合評価を見ることができます。

オプションパーツ OPTIONAL PARTS

ACの性能を向上させるオプションパーツを装備します。

ペイント PAINT

ACの色のカスタマイズと、エンブレムを作成します。

コックピット COCKPIT

トレーニング画面中の各種表示を変更します。

ネームエントリー NAME ENTRY

機体名やパイロット名を設定します。

ACテスト AC TEST

カスタマイズしたACのテストを行います。

SYSTEM | システム (P.16)

ゲームデータのセーブ/ロード、サウンド設定、操作方法の変更などを行うことができます。

セーブ・ロード ゲーム SAVE / LOAD GAME

ゲームデータのセーブ・ロードを行います。

セーブ・ロードエンブレム SAVE / LOAD EMBLEM

エンブレムデータのセーブ・ロードを行います。

オプション OPTION

音量設定、キー操作設定など各種ゲーム設定を行います。

パスコード PASSCODE

Webランキングに必要となるキーコードの入力と現在発行されているパスコードの一覧を確認することができます。

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に戻った場合プレイデータは消去されてしまいます。

トレーニング TRAINING

トレーニングでは、「ATTACK」「DEFENSE」「MOVE」などいくつかのトレーニングカテゴリに分かれており、それぞれのカテゴリには5つのトレーニングプログラムが用意されています。更に各プログラムは、難易度別にLEVEL1～5の5つのプログラムに分かれています。

全てのトレーニングでゴールドランクを目指してレイヴンとしての技術を磨きましょう。

トレーニング画面について TRAINING MENU

トレーニングメニュー TRAINING MENU

トレーニングのメインメニュー画面です。ここではトレーニングのカテゴリ選択を行います。



1 トレーニングカテゴリ

現在選択可能なトレーニングカテゴリの一覧です。

2 インフォメーションウィンドウ

各カテゴリ内のトレーニングプログラム数と結果です。

ブロック1個=トレーニングプログラム1面を表し、クリア時の成績に応じてブロックの色が変化します。

■=ゴールド、■=シルバー、■=ブロンズ、■=ランク外

トレーニングセレクト TRAINING SELECT

トレーニングプログラムとLEVEL(難易度)を選択する画面です。



1 トレーニングプログラム

各カテゴリ内のトレーニングプログラムです。

右側のブロックほどLEVELが高くなります。(最大LEVEL5まで)

2 プレイヤーランキング

1で選択したトレーニングにおける現在のプレイヤーのランキング順位です。ブロンズ以上の場合はランクに応じてアイコンが表示されます。

3 トレーニング傾向グラフ

1で選択したトレーニングにおいて必要となるACの目安です。

トレーニングプログラム TRAINING PROGRAM

トレーニングの詳細説明と開始への入り口となる画面です。

1 プログラム詳細・ランク基準

プログラムの難易度と詳細内容です。

また、ゴールド・シルバー・ブロンズへの基準です。

2 トレーニング傾向グラフ

トレーニングに必要な能力の目安です。

各内容は「TRAINING SELECT」の3と同様です。

3 トレーニングサブメニュー

この画面で決定ボタンを押すと表示されるメニューです。

START	トレーニングを開始します。
RANKING	1位～5位までの成績を取ったランカーの記録や機体構成を見ることができます。
RECORD	プレイヤーの過去の最高記録を見ることができます。
QUICKSTART	トレーニング開始時のデモ映像を省略した状態で開始します。

※「RECORD」「QUICK START」を選択するには、一度トレーニングをクリアする必要があります。

レコード RECORD

TRAINING PROGRAM「RECORD」では、選択したトレーニングの最高記録を見ることができます。また、LEVEL5のトレーニングについてはバスコードも表示されます。

1 レコード・トレンド RECORD / TREND

トレーニングでの成績結果と、プレイヤーのトレーニング内での行動分析結果です。見たい情報にあわせてカーソルを切り替えてください。

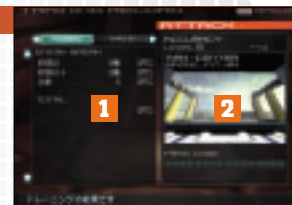
2 バスコード PASSCODE

あらかじめSYSTEM「PASSCODE」でキーコードの登録を行うことにより、各トレーニングLEVEL5クリア後の結果画面で表示されます。一度発行されたバスコードは最高記録を更新しない限り、再発行されません。

※バスコードを弊社の専用Webページに登録することで、全国のプレイヤーとトレーニング成績を競い合うことができます。詳しくは、P.21「ARMORED CORE NINE BREAKER RANKING ONLINE」をご覧ください。

ランキング RANKING

TRAINING PROGRAM「RANKING」では、各プログラムの成績上位者のデータを見ることができます。トレーニング結果以外にも「PARTS INFO」で、パーツ構成を見ることができますのでトレーニングを上手くクリアできない場合の参考にするとよいでしょう。



アリーナ ARENA

アリーナでは、他のレイヴンと1対1で対戦を行い、ランキング1位を目指します。「TEST MATCH」で対戦相手を探し出して戦いを行い、アリーナポイントを貯めることで「OFFICIAL BATTLE」への参加権を手にすることが可能となります。「OFFICIAL BATTLE」では、上位のレイヴンに勝利することによりアリーナポイントを得るだけでなく、プレイヤー自身のランクをレベルアップすることができます。最強のレイヴンの称号「ナインブレイカー」を目指して戦い抜きましょう。

アリーナメニュー画面について ARENA MENU

アリーナメニュー ARENA MENU

「ARENA」のメインメニュー画面です。



1 テストマッチ TEST MATCH

プレイヤーの設定した条件にあった対戦相手を検索し、対戦します。

2 オフィシャルバトル OFFICIAL BATTLE

レイヴンズアークから指定された対戦相手と対戦します。

3 ランキング RANKING

アリーナでのランキングを表示します。次の「OFFICIAL BATTLE」挑戦権獲得までに必要なポイントも表示されます。ランカー一覧画面で🔵ボタンを押すことで、ランカープロフィールを見ることもできます。

4 レイヴンサーチ RAVEN SEARCH

テストマッチで使用可能なキーワードを一覧表示します。

テストマッチについて TEST MATCH

「TEST MATCH」では、特定の検索キーワードからプレイヤーの条件に合った対戦相手を検索し、対戦を行うことができます。ここで対戦を行い、好成績を収めアリーナポイントを一定以上貯めることで、レイヴンズアークより「OFFICIAL BATTLE」への招待状が届くことがあります。

1 アリーナサーチ ARENA SEARCH

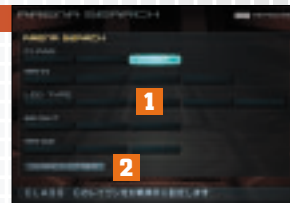
検索に組み込みたいキーワードにカーソルを合わせて決定ボタンを押してください。

検索条件は「TEST MATCH」や「OFFICIAL BATTLE」で好成績を収めることで増えていきます。

2 サーチスタート SEARCH START

1でキーワードを設定後、ここにカーソルをあわせて決定ボタンを押すと検索条件に合った対戦相手が一覧表示されます。更に戦いたい相手にカーソルを合わせて決定ボタンを押すことで対戦を行うことができます。

※検索キーワードを何も設定しない場合は、現在のCLASSもしくはRANKにあった対戦相手が検索されます。
※検索条件によっては、対戦相手が見つからないことがあります。設定を変更して再度検索してください。



オフィシャルバトルについて OFFICIAL BATTLE

レイヴンズアークからの招待を受けることで参加できる公式のアリーナバトルを行うことができます。このオフィシャルバトルに勝利すると条件によってクラスやランクが上がります。オフィシャルバトルを繰り返して1位を目指しましょう。

1 対戦情報 BATTLE INFORMATION

対戦者のクラス、勝敗時に獲得可能なアリーナポイント、戦闘MAP情報など対戦カード情報が表示されます。

2 機体情報 AC INFORMATION

カーソルが重なっているカードの対戦者機体情報が表示されます。🔵ボタンを押すことでランカープロフィールが表示されます。



パスコードについて PASSCODE

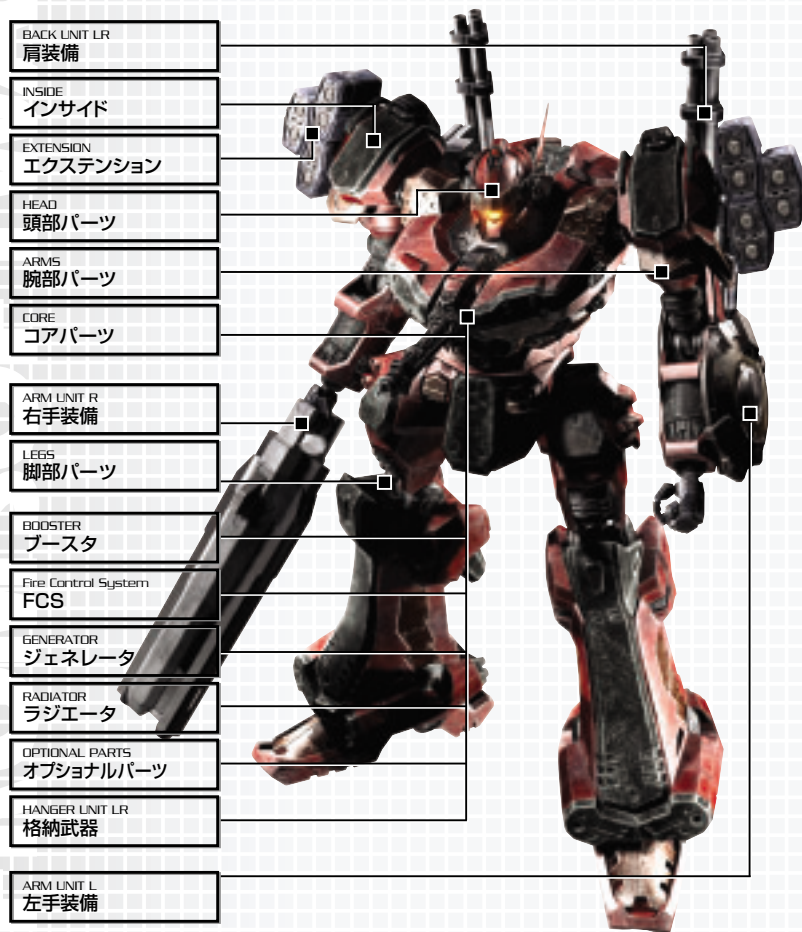
あらかじめSYSTEM「PASSCODE」にてキーコードの登録を行っている状態で初めてレイヴンランク1位になった場合、トレーニングと同様にパスコードが表示されます。このパスコードを弊社の専用Webページに登録することで、全国のプレイヤーとランキングを競い合うことができます。詳しくは、P.21「ARMORED CORE NINE BREAKER RANKING ONLINE」をご覧ください。

ガレージ GARAGE

「GARAGE」ではACの組み立て、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最大15種類のパーツで構成されています。



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。コンピュータからの情報、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。大きく分けて、オーバードブースタイプ、イクシードオービットタイプ、ハンガーユニットタイプがあります。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脚、逆関節、4脚、タンク、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。出力が大きいかほど、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他、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	コアのスロット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できます。
HANGER UNIT LR 格納武器	ハンガーユニットタイプのコアに格納できる予備用武器パーツです。格納された武器パーツは右手もしくは左手のパーツを解除することで換装されます。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。

ガレージ

GARAGE

ACをカスタマイズする | ASSEMBLY

GARAGE「ASSEMBLY」ではパーツを組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	○ボタン
保管パーツ一覧表示 ON/OFF	L2 ボタン
パーツ保管・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装備されていないため、出撃自体ができません。出撃に必要なパーツを装備しましょう。また、この状態でガレージを出て、再び入ると自動的に必要な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ましょう。このままでは出撃すると、機動力が低下します。

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ましょう。このままでは出撃すると、武器の命中率が低下します。

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ましょう。このままでは出撃するとEN(エネルギー)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、対戦用など用途に合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ことができます。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できます。

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 PARTS

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



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、アセンブリ画面でR2ボタンを押すことで非表示になります。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ボタンを押してください。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
保管パーツ一覧表示 ON/OFF	L2 ボタン
パーツ保管・取り出し(保管パーツ一覧表示 ON時のみ)	R2 ボタン



システム SYSTEM

「SYSTEM」ではゲームデータのセーブ・ロード、各種ゲーム設定を行うことができます。

ゲームデータのセーブ・ロード | SAVE GAME / LOAD GAME

「SAVE / LOAD GAME」では、ゲームデータのセーブ・ロードができます。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160KB以上の空き容量が必要です。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。



エンブレムデータのセーブ・ロード | SAVE EMBLEM / LOAD EMBLEM

「SAVE / LOAD EMBLEM」では、作成したエンブレムデータのセーブ・ロードができます。新たにセーブするときはNEW、既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。エンブレムデータのセーブには、エンブレム1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。



※「ARMORED CORE NEXUS」のデータをロードすることもできますが、本作でセーブしたデータを、「ARMORED CORE NEXUS」で使用することはできません。

ゲーム設定の変更 | OPTION

「OPTION」では、ゲームの各種設定を変更することができます。



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

ゲーム中の音響環境を、ステレオ・ドルビープロロジックIIのいずれかに切り替えることができます。

このゲームは「ドルビープロロジックII」に対応しています。「PlayStation 2」本体のDIGITAL OUT(OPTICAL)(光デジタル出力)端子またはAV MULTI OUT(AVマルチ出力)端子をドルビープロロジックIIまたはドルビープロロジックIIまたはドルビープロロジックII内蔵AVアンプに接続し、いずれかの機能をオンにした上で、ゲームのSOUND設定で「Dolby Pro Logic II」を選択すると、サラウンド音響でゲームを楽しむことができます。

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

「TYPE A」と「TYPE B」の二つから選択できます。

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。

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、押した方向キーまたはボタンにその項目が割り振られます。1つの方向キーまたはボタンに複数の動作が割り振られている場合には、「KEY ASSIGN」を終了させることはできません。複数に割り振られている箇所を変更するか、「DEFAULT」を選択して初期設定に戻し、やり直してください。



対戦 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、最大4人まで遊ぶことができます。



2台以上対戦を行うため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対戦を行う場合

- 「ARMORED CORE NINE BREAKER」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ピンのものを、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)

ネットワーク対戦を行う場合

- 「ARMORED CORE NINE BREAKER」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。ネットワーク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。

※通信対戦途中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。



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ごと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ためには、「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。

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、プレイヤーごとにIDを手動で割り当てます。NETWORK ID 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IDが振られ、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。

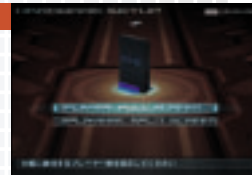
i.Link対戦の場合

「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。

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台をライブモニター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 VERSUS

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、他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

対戦時間を設定します。方向キー左右で対戦時間を変更することができます。

BREAK TARGET

勝利条件を設定します。

ALL AC 自分以外の全てのACを倒すと勝利です。
LEADER 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。
TEAM 相手チームを全滅させたチームが勝利となります。

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できます。

*コントローラ設定を除く「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。

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。セーブデータからデータをロードすることもできます。

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行えます。

*「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

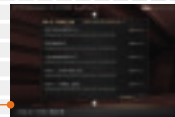
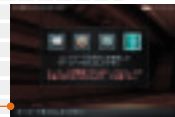
対戦終了後にその対戦と全く同じ内容の映像を再生・閲覧する機能です。リプレイを行うには対戦終了後、「CONTINUE」表示画面でSTARTボタンを押してください。自動的に再生が始まり先ほどの対戦を見ることができます。リプレイ中、●ボタンでカメラを切り替えることができます。リプレイ中に●ボタンを押すとリプレイが中断され、「CONTINUE」の確認メッセージに移ります。

パスコードに関して PASSCODE

各トレーニング項目のLEVEL5をクリアしたとき、またはアリーナでレイヴンランク1位になったときにパスコードが表示されます。Webページ「ARMORED CORE NINE BREAKER RANKING ONLINE」にパスコードを入力することにより、全国のレイヴン達と腕を競い合えます。

「ARMORED CORE NINE BREAKER RANKING ONLINE」利用方法

- 1 インターネットで「NOUTEN」にアクセス
- 2 ユーザー登録（無料）をしてキーコードを入手
- 3 「ARMORED CORE NINE BREAKER」の、MAIN MENU→SYSTEM→PASSCODEで「キーコード」を入力
- 4 トレーニングのLEVEL5を、自己最高記録を更新した状態でクリア、または初めてレイヴンランク1位になるとパスコードが表示
- 5 「NOUTEN」にアクセスして、パスコードを入力



これでああなたの成績が全国ランキングに登録

ランキングオンラインに関する情報は予告なく変更される場合がございます。最新の情報、詳しい情報は下記のアドレス「NOUTEN」にてご確認ください。

<http://www.nouten.com/>

ケータイからは <http://nouten.jp/>



「NOUTEN」とは

2004年10月28日からフロム・ソフトウェアのユーザー登録システムが、webサイトでの登録に変わりました。ご登録いただいた方には、「NOUTEN」という新しいサービスを行うwebサイトによって、ゲームをより深く楽しんでいただくことができます。

ユーザー登録は無料ですので是非上記のURLにアクセスしてみてください。

ユーザーサポートについて

ソフトに関してお困りの場合がございますら、弊社ユーザーサポートまでお問い合わせください。

フロム・ソフトウェア ユーザーサポート TEL.03-3320-6031

- 受け付け時間：平日 月～金 13:00～17:00
- 通話料はお客様の負担になります。
- ゲームの攻略方法にはお答えしておりません。また、それ以外のご質問でも、お答えすることが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。