

FORMULA
ARMORED

FORMULA FRONT
ARMORED CORE

FRONT
CORE

FROM SOFTWARE

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/>

© 1997-2005 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

SLPS 25461

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。
- 寝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

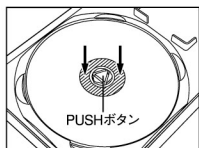
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

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

- 背、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能に絶対 사용하지 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。

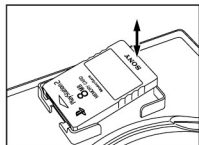
使用上のご注意

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 IN NORTH AMERICA」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。湿気のある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。●ペンジヤ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。●お客様のご操作に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、静止面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。

“PS”, “PlayStation”, “DUALSHOCK” and “PocketStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

目次 CONTENTS



02 操作方法 HOW TO CONTROL	15 AI
04 ゲーム画面の見方 GAME VIEW	16 その他 OTHERS
06 ゲームの開始方法 OPERATION GAME	17 リーグマッチ LEAGUE MATCH
07 セントラルメニュー CENTRAL MENU	18 システム SYSTEM
08 メインメニュー MAIN MENU	20 対戦、ゲームデータを交換する CONNECTION
09 チーム TEAM	24 エキストラモード EXTRA
10 ガレージ GARAGE	25 -フォーミュラW- Formula World
11 ACの構成 AC CONSTRUCTION	

フォーミュラF開幕!

AIによる機体コントロールシステムを搭載した、非搭乗型アーマードコア同士によるバトルグラフィックは、怠惰で抑圧された日常を忘れさせる新世代の興行として、多くの人々から熱狂的に迎えられた。緻密なカスタマイズは、理想的なスピードと攻撃力を両立、ジェネレーターが生み出すパワーを、チューニングが余すことなく伝達。あらゆる状況下においてそのロジックは、最適な行動を選択するよう構築される。そこでは、高い知識と戦略を要求される世界に魅入られた者たちが、日々、静かで熱い闘いを繰り広げていた。肉体の優劣は存在せず、ただ知性の女神に選ばれた者だけが、勝利の栄光を手にする世界。

フォーミュラ・フロント レギュレーション 規格: 戦場

新たな戦いの舞台が、幕を開ける

このたびは「PlayStation 2」専用ソフト「ARMORED CORE FORMULA FRONT」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になった上で、正しい使用方法でお楽しみください。※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、株式会社フロントワークスジャパンフロントをもとに、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。フロントワークスジャパンの社名、フロントワークス、Fontworks、フロントの名称は、株式会社フロ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 II Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.

操作方法 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。
 ※1人でプレイする際には、コントローラ端子1を使用してください。

メニュー画面

MAIN MENU

全メニュー画面共通操作

項目の選択	方向キー
項目の決定	○ボタン
キャンセル	△ボタン

項目詳細説明	SELECTボタン※1
キーガイド表示	STARTボタン※2

※1「ASSEMBLY」や「PARTS TUNE」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。ヘルプを開けるには○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。

ゲーム画面

GAME VIEW

画面表示項目の切り替え	方向キー上
画面表示項目の表示色の透明度変更	方向キー下
ゲーム進行速度変更	方向キー右
速度UP	方向キー右
速度DOWN	方向キー左

ビューコントロール時の操作方法

カメラのズームアップ/ダウン	R1 ボタン / L1 ボタン
カメラの上下左右回転	左スティック

視点の切り替え

アクティブビュー (自動視点変更)	○ボタン
ビハインドビュー (AC背面視点)	×ボタン
ビューコントロール (手動視点変更)	△ボタン
パースビュー (常時全AC表示視点)	□ボタン

「ビハインドビュー」「パースビュー」はさらにそれぞれのボタンを押すことで自機/敵中心の視点切り替えが行えます。「ビューコントロール」は、自機/敵/自機と敵の間点、と3タイプの切り替えが行えます。

マニュアル操作

MANUAL

「AC TEST」内「ACTION」(P.16) 選択時のみ、プレイヤーがACを直接操作することができます。マニュアル操作時のキーの配置は、任意に変更することができます。

移動の操作方法

自機の左右平行移動	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	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 ※肩装備はその種類によって「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。	R1 ボタン
装備の切り替え	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 ※コアのタイプにより使用できない場合もあります。	R3 ボタン
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)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・戦闘放棄画面表示	STARTボタン
--------------	----------

ゲーム画面の見方 GAME VIEW



*画面は詳細画面表示時のものです

1 システムエラー SYSTEM ERROR

ACの機能異常を表します。エラーの種類には以下のものがあります。

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おり、移動速度およびブースト能力が低下します。

ARMS OVER WEIGHT 腕部重量過多

腕部各装備パーツ（左右装備、エクステンションなど）の総重量がコアパーツの最大積載量を超えており、武器の命中率が低下します。

DANGER HEAT 危険温度警告

機体温度がコアパーツの限界耐久値に近づいている状態です。この状態でさらに機体温度が上がると「OUTPUT DOWN」エラーが表示されます。

OUTPUT DOWN 危険温度

機体温度がコアの耐熱温度を超えている状態です。この状態ではラジエータの緊急冷却機能が働き、急激にエネルギーを消耗します。また、この状態からさらに一定温度上がってしまうとAPが減少します。

CHARGING エネルギー充填中

0になったエネルギーを回復しています。回復中はブーストおよびエネルギー系武器が使用できません。

SHORTAGE EN 出力不足

エネルギーの自動回復量が低下しています。

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ます。

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ません。

LEAVING AREA 限界領域警告

自機が戦闘領域の限界に接近しています。

2 AP (ARMOR POINT)

ACの耐久値です。0になると機体が破壊され、敗北となります。数値の下の「MAX」は試合開始から15秒単位での最大消費APを、「AV」は同じく15秒単位までの平均消費AP平均を表します。

3 対戦相手AP

対戦相手のACの耐久値です。0になるとプレイヤーの勝利となります。

4 HEAT

現在の機体の温度(°C)です。

5 ENERGY

現在のエネルギー量を表します。

6 SPEED

自機の移動速度を表します。

7 RADAR

ECM値、マップ温度、自機と対戦相手との距離を表示します。

--- 対戦領域を表します。赤色の線を越えてしまうと敗北となります。

●●● 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。

8 実行中オペレーションチップ

現在のオペレーションに使用されているオペレーションチップと作戦で行うために使用する装備・アクションを表します。

9 制限時間

試合の制限時間を表示します。

10 FCS

使用可能武器ごとにロック状態を表示します。

11 使用可能装備

現在使用可能な装備と弾数等の状態を表示します。また、武器アイコンの右側には現在選択している武器が相手に何発当たったかを表す「総HIT数」と、どれだけダメージを与えたかを表す「総ダメージ量」が表示されます。

12 HIT表示

自機の攻撃がヒットした際に表示されます。ダメージ量 現在のカメラモードを表示します。に応じて表示が大きくなります。

13 カメラモード表示

「AC TEST」時のみ表示

A 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。装備している武器やFCSによって広さや形が変化します。

B 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。

C 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(しゃへい)物がある場合に表示されます。

D メッセージ一覧

LOCKED	敵に捕捉(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。
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	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。
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。



ゲームの開始方法 OPERATION GAME

セントラルメニュー CENTRAL MENU

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。



NEW GAME ニューゲーム

AIで組まれた非搭乗型ACの大会「Formula Front」で1位を目指すモードです。最初から始めたい場合は、こちらを選択してください。

LOAD GAME ロードゲーム

保存してあるデータをロードしてゲームを再開します。

VERSUS 対戦

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。ゲーム本編のセーブデータを使用することもできます。

CONNECTION コネクション

「ARMORED CORE FORMULA FRONT」(“PSP”版ソフト)と接続してチームやチップセットデータの交換を行います。また、チームデータを他の“PlayStation 2”専用メモリーカード(8MB)にコピーすることも可能です。

EXTRA エキストラ

総勢100体のACをどこまで倒し続けることができるかを競うモードです。

主なゲームの流れ

INTRODUCTION

「NEW GAME」および「LOAD GAME」での基本的なゲームの流れは以下のとおりです。

- 1 「GARAGE」内「ASSEMBLY」(P.13)でACを好みの機体にカスタマイズ(組み立て)します。
- 2 「GARAGE」内「AI TUNE」(P.15)でカスタマイズしたACに合ったAIとオペレーションチップを設定します。
- 3 「LEAGUE MATCH」にて試合を行います。試合に勝利するとランキング順位がアップします。ゲーム開始当初は敗北しても順位が下がることはありません。また試合の結果新たなオペレーションチップを入手することもあります。

1~3を繰り返し行い、最強のチームを作り上げ、より上位のリーグに挑戦してランキング1位を目指しましょう。

セントラルメニュー

CENTRAL MENU

ゲームのメインとなる画面で、「Formula Front」に関する情報を得ることができます。またACのカスタマイズを行う「GARAGE」や、ゲームデータのセーブなどを行う「SYSTEM」などもこのメニューから選択します。



1 OFFICIAL ANNOUNCE

最新のランキング情報がアナウンスされます。過去のアナウンスは方向キー左右で閲覧することができます。

2 トップメニュー TOP MENU

D.A.C.	メールを参照します。(P.08)
NEWS	新着情報を参照します。(P.08)
RANKING	チームランキングを参照します。(P.08)
TEAM	チームの情報を変更します。(P.09)
GARAGE	機体の情報を変更します。(P.10)
LEAGUE MATCH/GP	リーグマッチを開始します。リーグマッチを1位になると「GP」(グランプリ)へと参加することができます。(P.17)
SYSTEM	システム設定を変更します。(P.18)

3 一行ヘルプ

カーソルを合わせた箇所の説明が表示されます。

キーガイドについて

各メニュー画面でSTARTボタンを押すことで、各メニュー画面における操作方法が表示されます。操作方法が分からない場合にご使用ください。

メインメニュー MAIN MENU

チーム TEAM

D.A.C. -Direct Appointment Circuit-

プレイヤー宛に届くメールです。画面左側にある、未読メールを保存する「NEW MESSAGE」フォルダか、送信者別メールフォルダのいずれかを選択すると、画面右にフォルダ内のメールリストが表示されます。さらに読みたいメールを選択して **○** ボタンを押すことで内容を確認することができます。メールの中には添付ファイルがついているものがあり、メール表示中に **○** ボタンを押すことで見ることができます。



ニュース NEWS

最新のグランプリ関連のニュースを読むことができます。ゲームの進行と共に刻々と変化する大会の状況や他チームの情報を知ることができますので、最新の情報がある時は確認しましょう。



ランキング RANKING

所属するリーグの最新の順位表を確認することができます。次回への対戦に向け、他チームの順位変動にも気を配りましょう。



RANKER INFO ランキング詳細情報

ランキング画面でチームを選択し **○** ボタンを押すことで、選択したチームの情報を確認することができます。このとき **LT** ボタン、もしくは **RT** ボタンを押すことで、そのチームのACのパーツ構成を確認することができます。



レコード RECORD

過去のグランプリで殿堂入りした記録を確認することができます。

プレイヤーチームに関する各種設定、情報を登録または変更することができます。



✕ SORTIE ORDER 出撃順番の並び替え

カスタマイズした5機のACの出撃順を設定することができます。ただし「LEAGUE MATCH」内では、試合直前に再度、出撃させるACを選択することができます。

✕ NAME ENTRY ネームエントリー

チーム名を設定します。各種文字や記号を使用して、チーム名を決めましょう。

文字の選択/カーソルの移動	方向キー	一文字削除	○ ボタン
文字の種類、記号の選択	LT ボタン/ RT ボタン	設定変更の終了	○ ボタン
文字の入力	○ ボタン	文字入力/挿入モードの切替え	△ ボタン

✕ PROFILE ENTRY プロフィールエントリー

チームプロフィールを設定することができます。設定したプロフィールは「RANKING」などで確認することができます。

文字の選択/カーソルの移動	方向キー	一文字削除	○ ボタン
文字の種類、記号の選択	LT ボタン/ RT ボタン	設定変更の終了	○ ボタン
文字の入力	○ ボタン	文字入力/挿入モードの切替え	△ ボタン

✕ SAMPLE EMBLEM サンプルエンブレム

チームエンブレムをあらかじめ用意されているサンプルから選択することができます。

✕ EDIT EMBLEM エディットエンブレム

ツールを使用してオリジナルエンブレムを作成することができます。

カーソルの移動	左スティック
ツールの選択	方向キー
ツールの決定、使用	○ ボタン
パレット(色の選択)	○ ボタン
スポイト(カーソルの色吸い上げ)	△ ボタン
ズームイン	RT ボタン
ズームアウト	LT ボタン
アンドゥ(直前に行った操作の取り消し)	R2 ボタン
範囲選択の解除	L2 ボタン



ガレージ GARAGE

「GARAGE」ではACのカスタマイズやパーツの性能をアップさせるチューニングを行うことができます。



ASSEMBLY (P.13)

ACのパーツ構成の変更とオプションパーツを装備することができます。

REPOSITORY (P.14)

アセンブリ画面で表示したくないパーツの表示ON/OFFを設定することができます。

PARTS TUNE (P.14)

特定のパーツをチューニングすることで、パーツ性能を引き上げます。全チューニング項目合計で、最大10段階までのチューニングができます。

AI TUNE (P.15)

各ACのAI(思考と制御)とACへ特定の動きを命令する「オペレーションチップ」を設定することができます。自機のカスタマイズ状況やAIに行って欲しい動きを考慮して設定してください。

PAINT (P.16)

ACの機体の配色を設定することができます。

NAME ENTRY (P.16)

各ACの機体名を設定することができます。

AC TEST (P.16)

カスタマイズしたACの動作テストを行うことができます。実際にどのような動きとなるか確認し、次の試合に備えて調整を行うと良いでしょう。テストには「CONNECTION」で交換したチームデータを使用することができます。また、ここではAIによるテストだけでなく、自分がACを操作してAIと戦闘を行うことができます。

ACの構成 AC CONSTRUCTION

「GARAGE」ではACのカスタマイズやパーツの性能をアップさせるチューニングを行うことができます。

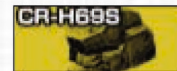
パーツ概要

PARTS

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。

HEAD 頭部パーツ

AIの制御を行うために必要不可欠な重要なパーツです。AIキャパシティは種類によって異なります。また、レーダーなど特殊な機能が内蔵されています。



CORE コアパーツ

人間で言えば胸部にあたるパーツです。急加速での移動を可能にする「オーバードブーストタイプ(OB)」、自動的に敵を攻撃する「イクシードオービットタイプ(EO)」,比較的小型の武器を内蔵することができる「ハンガーユニットタイプ」があります。オプションパーツはコアに設定されたスロットの数によって最大装備可能数が変わります。



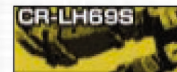
ARMS 腕部パーツ

銃やレーザーブレードの命中率に影響するパーツです。腕自体が武器となっているパーツもあります。



LEGS 脚部パーツ

機体により多くのパーツを装備するために必要となる「最大積載量」と「移動性能」に影響するパーツです。「2脚」「逆関節」「4脚」「タンク」「フロート」の5種類があり、それぞれに特性があります。例えば「タンク」と「4脚」は構えを必要とする武器を移動しつつ発射することができます。



BOOSTER ブースタ

ダッシュや空中での移動に影響します。出力が大きいかほど最大スピードも上がりますが、エネルギーを多く消費し発熱量も高くなります。



Fire Control System FCS

武器を制御するパーツで、ロックオンの範囲・距離・スピードと、ミサイルの最大ロックオン数に影響します。



GENERATOR ジェネレータ

主にACを動かすためのエネルギー(EN)の最大値と回復量に影響するパーツです。ブーストやEN兵器を使用することで多く消費されます。



ACの構成 AC CONSTRUCTION

RADIATOR ラジエータ

機体温度の上昇を防ぐ冷却パーツです。機体温度は、主にブースタの連続使用や、攻撃を受けたときに上昇します。機体温度がコアの耐熱温度を超えて「OUTPUT DOWN」状態になると、ラジエータの緊急冷却機能が働き、急激にエネルギーを消耗します。

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き乱させるデコイなどが装備できます。

EXTENSION エクステンション

肩部側面に装備されるパーツです。攻撃、防御、移動それぞれの補助的役割を担うパーツが揃っており、急激に機体方向を変化させる補助ブースタや、自機のミサイル発射に連動して発射する連動ミサイル、敵のミサイルを破壊する迎撃ミサイル、武器の弾数やENを回復させるパーツなどがあります。

BACK UNIT LR 肩装備

肩部に装備されるパーツで、ミサイルやロケットをはじめ、強力な重火器類が揃っていますが、脚部パーツによっては発射の際に構えが必要となるものもあります。その他にもレーダーや補助ブースタ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が装備可能なACのメイン武器となるパーツです。種類、数ともに様々なものがあります。

ARM UNIT L 左手装備

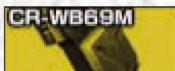
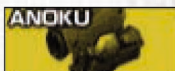
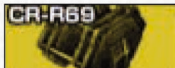
使用回数に制限がないレーザーブレードや敵からのダメージを軽減するシールドを装備できます。また、右手装備と同様に様々な銃器などを装備することもできます。

HANGER UNIT LR 格納装備

ハンガーユニットタイプのコアに格納できる予備の装備パーツです。格納されたパーツは右手もしくは左手のパーツを解除したときに自動的に換装されます。

OPTIONAL PARTS オプションパーツ

ACの各種性能を上昇させる内部パーツです。コアごとに設定されたスロットの分装備ができます。



ガレージ GARAGE

ACをカスタマイズする

ASSEMBLY

「GARAGE」内「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。ただし、チーム内の5機のACはお互いにパーツを重複させてカスタマイズすることはできません。(オプションパーツを除く)

パーツの選択	方向キー上下
パーツカテゴリの選択	方向キー左右
決定	○ボタン
カスタマイズ終了、前の画面に戻る	×ボタン
「PARTS TUNE」「REPOSITORY」への切り替え	○ボタン
機体の回転	右スティック左右
画面表示の切り替え	○ボタン
パーツのカテゴリ切り替え	L1ボタン/R1ボタン
項目詳細説明	SELECTボタンを押した後に任意の項目を選択
キーガイド表示	STARTボタン

警告メッセージ

ERROR MESSAGE

機体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

出撃に最低限必要なパーツ(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。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

脚部パーツの最大積載重量より、その他のパーツの総重量が上回っています。このままでは出撃すると、機動力が低下します。最大積載量が多い脚部パーツに交換するか、軽いパーツで構成しましょう。

⊗ 腕部重量過多

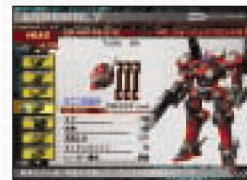
コアパーツの最大積載重量より、腕に関連した装備(腕パーツ、腕装備、インサイド、エクステンション)の総重量が上回っています。最大積載量の多いコアに交換するか、腕関連のパーツを軽いもので構成しましょう。

⊗ 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(EN)消費量が上回っています。最大出力の高いジェネレータに交換するか、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回復量が著しく低下します。

⊗ AI ERROR

頭部パーツのAIキャパシティの限界を超えてAIが設定されています。「PERFORMANCE」を設定し直しましょう。



ガレージ GARAGE

不要なパーツをアセンブリ画面で表示させない

REPOSITORY

「REPOSITORY」ではアセンブリ画面でパーツを非表示にすることができます。リポジット画面で非表示にしたいパーツにカーソルを合わせて **●** ボタンを押すことで表示のON/OFFを切り替えることができます。リポジットされたパーツにはアイコンに「REP」が、パーツ画像に「保管中」の文字が表示されます。

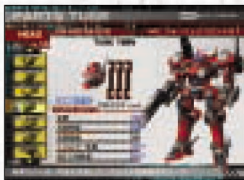


パーツの選択	方向キー上下
パーツカテゴリの選択	方向キー左右
決定	● ボタン
カスタマイズ終了、前の画面に戻る	ⓧ ボタン
「ASSEMBLY」「PARTS TUNE」への切り替え	● ボタン
機体の回転	右スティック左右
画面表示の切り替え	△ ボタン
パーツのカテゴリ切り替え	L1 ボタン/ R1 ボタン
メニュー内各項目詳細説明	SELECTボタンを押した後に任意の項目を選択

パーツを強化する

PARTS TUNE

「PARTS TUNE」では特定のパーツをチューニングし、パフォーマンスの向上を行うことができます。1パーツにつき、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。チューンを行いたいパーツにカーソルを合わせて **●** ボタンを押し、方向キー上下で項目を選択後、方向キー左右でチューンレベルを増減させてください。



パーツの選択	方向キー上下
パーツカテゴリの選択	方向キー左右
決定	● ボタン
カスタマイズ終了、前の画面に戻る	ⓧ ボタン
「ASSEMBLY」「REPOSITORY」への切り替え	● ボタン
機体の回転	右スティック左右
画面表示の切り替え	△ ボタン
パーツのカテゴリ切り替え	L1 ボタン/ R1 ボタン
メニュー内各項目詳細説明	SELECTボタンを押した後に任意の項目を選択

AI AI

AIを強化する

AI TUNE

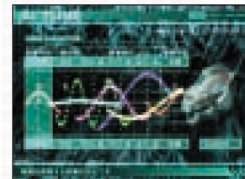
AIとはプレイヤーに代わってACを操作する人工知能のことです。「AI TUNE」では以下の3種類の設定を行うことで、アセンブリでカスタマイズしたACの性能を発揮することができます。設定の詳細については、「SYSTEM」内「LECTURE」でも紹介しています。

基本特性

BASE CHARACTER

AIが行う、基本的な特性(性格)を設定します。設定できる特性は大きく分けて下記の4つの項目があります。

距離特性	近距離戦重視か、遠距離戦重視かを設定します。
行動特性	ACの行動パターンを設定します。安定した対応をするものから、変化に富んだ動きを優先するなどの設定をすることができます。
移動特性	各種移動に関する設定を行います。移動速度やジャンプなどの設定をすることができます。
戦略特性	攻撃重視か、防御重視かを設定します。



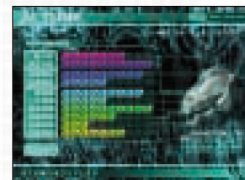
特性の選択	方向キー左右
特性割合の上下	方向キー上下
設定終了、前の画面に戻る	● ボタン/ ⓧ ボタン

AIパフォーマンス

PERFORMANCE

頭部パーツのAIキャパシティを使用して、ACを制御するパラメーターに割り振ります。AIキャパシティは限界数を越えると赤く表示され、この状態では試合に出場することはできません。AIパフォーマンスには大きく分けて3つの項目があります。

分析	敵、地形に対しての適切な分析を行うためのパラメーターです。
戦術	攻撃、防御に対しての適切な対応を行うためのパラメーターです。
制御	熱やエネルギー、移動などに対しての適切な制御を行うためのパラメーターです。



項目の選択	方向キー上下
キャパシティの増減	方向キー左右
設定終了、前の画面に戻る	● ボタン/ ⓧ ボタン

作戦の設定

OPERATIONS

試合では、30秒ごとにAIに作戦を設定することができ、ここではその作戦の設定を作戦内容が記録された「オペレーションチップ」を使用することで行うことができます。設定を行わない場合は、その間、基本特性とパフォーマンスに基づいた戦闘を行います。同じオペレーションチップを複数回使用したいときは、その回数分だけのオペレーションチップが必要になります。オペレーションチップはゲームの進行や、対戦の勝利、AIの特定動作によって増加していきます。



カーソルの移動	方向キー	設定終了、前の画面に戻る	ⓧ ボタン
決定	● ボタン	オペレーションチップの解除	● ボタン

その他 OTHERS

リーグマッチ LEAGUE MATCH

ここからは、さらにACをカスタマイズする方法を紹介します。

機体の色を変更する

PAINT

ACの機体、および武器の配色を設定することができます。様々な設定方法がありますので、色々と試してみても自分の好みの機体に仕上げましょう。

SAMPLE COLOR あらかじめ用意されているサンプルカラーを使用して配色を行います。

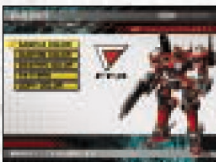
CUSTOM COLOR 5つのパーツカテゴリ (BASE, AID, OPTIONAL, DETAIL, JOINT) ごとにカラーリングを行います。方向キー上下で変更したいパーツカテゴリを選択後、方向キー左右でR (赤)、G (緑)、B (青) を、方向キー上下で選択した箇所の数値を増減させて配色を設定してください。

WEAPON COLOR 装備中の各武装の配色を設定することができます。

PATTERN 機体の配色を迷彩色にすることができます。

COPY COLOR チーム内の他の機体色をコピーすることができます。

項目の選択	方向キー	配色中の機体の回転	右スティック左右
項目の決定	●ボタン	数値の増減スピードアップ	●ボタンを押しながら方向キー上下
変更終了、前の画面に戻る	Ⓐボタン		

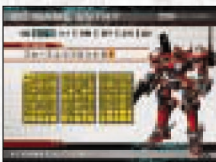


機体に名前をつける

NAME ENTRY

ACの機体名を設定することができます。

文字の選択/カーソルの移動	方向キー	文字の入力	●ボタン
文字の種類、記号の選択	Ⓐボタン / Ⓑボタン	文字削除	●ボタン
		設定終了、前の画面に戻る	●ボタン
		文字入力/挿入モードの切替え	Ⓐボタン



組み上げた機体をテストする

AC TEST

「AC TEST」では、「GARAGE」と「AI TUNE」でカスタマイズした機体のテストを行うことができます。「SINGLE」「TEAM」「ACTION」の3つのテスト方法から一つを選択後、「STAGE-SELECT」でテストを行いたいステージを、「TEAM LOAD」「AC CHANGE」でチームおよび機体を設定してください。設定後「TEST START」●ボタンを押すとテストを開始することができます。なお、「TEAM LOAD」では「CONNECTION」(P.21) で交換したチームデータを使用することもできます。

☒ **SINGLE** 1対1でテストする

「SINGLE」では1対1でのテストを行うことができます。

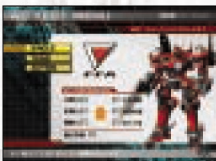
☒ **TEAM** チーム対チームでテストする

「TEAM」ではチーム対チームでのテストを行うことができます。

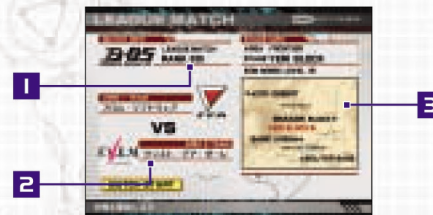
☒ **ACTION** 自分でACを操作してテストする

「ACTION」では自分でACを操作して、1対1でのテストを行うことができます。プレイヤー自身が自分の作ったAIのテスト相手となり、AI強化の参考にしましょう。また「ACTION」では以下の設定も行うことができます。

「COCKPIT ARRANGE」	画面に表示されるパネルの種類や色を変更します。
「KEY TYPE」	TYPE A、TYPE Bの2種類から操作方法を選択します。
「KEY CONFIG」	ボタンの機能を変更します。変更したい機能を決定後、新たに割り当てたい方向キーまたはボタンを押します。一つの方向キーまたはボタンに複数の機能を重複することはできません。



「LEAGUE MATCH」では、他チームのACと1対1の対戦を行います。ゲーム開始直後、プレイヤーは「ボトムリーグ」と呼ばれる下位リーグに所属していますが、勝ち続けていくことで、1シーズンで5つのグランプリを5対5のチーム戦で戦い抜く上位リーグへの参加が可能となります。グランプリへの参加とともに「LEAGUE MATCH」は「GP」となります。



1 試合情報

ボトムリーグ時は対戦相手の順位が、グランプリ時はシーズンとGPの名称が表示されます。

2 チーム情報表示

ボトムリーグ時にはチーム名とエンブレムが、グランプリ時には対戦チーム名、エンブレム、勝敗数などが表示されます。

3 マップ情報表示

ボトムリーグもしくはグランプリが開催されている地域マップの情報を表示します。

☒ **試合の開始** MATCH START

ここから試合を開始します。●ボタンで決定後、方向キー左右で対戦に出すACを選択し、再度●ボタンで決定すると試合が開始されます。

☒ **他チーム同士の対戦を観戦しない** MATCH SKIP

他対戦をスキップします。自分の対戦時には選択不可となります。

※グランプリ参加時のみ

☒ **対戦表を確認する** MATCH TABLE

リーグ戦の対戦一覧表が表示されます。

リーグ内での順位や勝敗数などを確認することができます。

※グランプリ参加時のみ

システム SYSTEM

「SYSTEM」ではゲームデータのセーブ・ロード、音量設定など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

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300KB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個までセーブすることができます。

※なお、「SYNCHRONIZED NEW DATA」と書かれた青色の帯があるセーブデータは、「CONNECTION」(P.21)で同期を行ったことのないセーブデータです。「SYNCHRONIZED ASSIGNED」と書かれた橙色の帯があるセーブデータは、同期を行ったことのあるセーブデータです。



エンブレムのセーブ・ロード

SAVE EMBLEM
LOAD EMBLEM

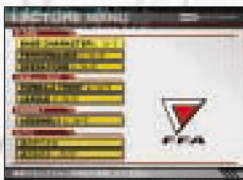
作成したエンブレムデータのセーブ・ロードができます。エンブレムデータのセーブには、エンブレム1つにつき「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)に80KB以上の空き容量が必要です。また、1枚の「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)につき、8個までセーブすることができます。



レクチャー

LECTURE

ゲームの基本的なプレイ方法やACのカスタマイズ方法などを映像で見ることができます。はじめてプレイするときに分からないことがあったら、まずこちらを確認してみてください。



項目の選択	方向キー上下
決定	●ボタン
前の画面に戻る	○ボタン

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・音声の音量を調節できます。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、ドルビープロロジックIIまたはドルビープロロジックデコード内蔵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 LogicII」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。

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。

ゲームの終了

QUIT GAME

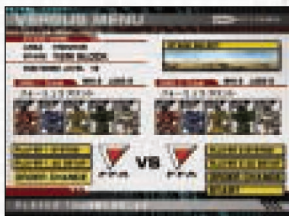
現在のプレイを中断し、タイトル画面に戻ります。事前にセーブを行わずにタイトル画面に戻った場合、プレイデータは消去されてしまいます。

対戦、ゲームデータを交換する CONNECTION

対戦をする

VERSUS

「VERSUS」では、カスタマイズしたACを他のプレイヤーとチーム戦で対戦することができるモードです。ゲーム本編のセーブデータを使用することもできます。



STAGE SELECT

対戦時のマップを選択することができます。「RANDOM」を選択すると、自動的にMAPが決定されます。

PLAYER1/2 SYSTEM

データのセーブ/ロードやサウンド設定、振動機能の設定などを行うことができます。BGMおよびテキスト表示は最後に設定を行ったプレイヤーの状態が反映されます。

PLAYER1/2 AC SETUP

機体やAIのカスタマイズを行うことができます。

ORDER CHANGE

出撃するACの順番を変更することができます。

START

対戦を開始します。

ゲームデータを交換する

CONNECTION

「CONNECTION」では「PlayStation 2」同士でのチームデータ/エンブレムデータの交換や、「PSP」とのチームデータ/エンブレムデータの交換などを行うことができます。



*「PSP」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

「CONNECTION」について

CONNECTIONでは以下の機能があります。

DATA SYNCHRONIZATION

USBケーブルを使用して「ARMORED CORE FORMULA FRONT」（「PSP」専用ソフト）で作成したデータとの同期を行います。同期を行うことにより、それぞれが所有する「ACパーツ」「オプションパーツ」「オペレーションチップ」を共有することができます。ただし、同期を行う場合、以下のデータについてはユーザーが選択したデータに上書きされますので注意してください。

同期によって上書きされるデータ

「チーム名」「チームプロフィール」「機体名」「チームエンブレム」「アセンブリ情報」「AIチューン情報」「パーツチューン情報」「リボジトリ情報」「カラー情報」

また、一度同期を行ったデータは以後、初めに同期を行ったデータ以外とは同期がとれなくなります。

DATA UP/DOWN LOAD

「PSP」と「AC TEST」で使用することのできるチームデータ、もしくはエンブレムデータを送信もしくは受信します。

DATA COPY

「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)のチームデータを別の「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)にコピーします。保存されているゲームデータもチームデータとしてコピーすることができます。

DATA INDEX

「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)に保存されているチームデータを一覧表示します。また、チームデータの削除もできます。

対戦、ゲームデータを交換する CONNECTION

ゲームデータを交換する

CONNECTION

必要な準備

■ 「DATA SYNCHRONIZATION」「DATA UP/DOWN LOAD」共通

- ・ “PlayStation 2” 本体と「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PlayStation 2” 版ソフト)
- ・ “PSP” 本体と「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PSP” 専用ソフト)
- ・ USBケーブルミニ5Pin (オス) – Aタイプ (オス) のもの
- ・ 必要な空き容量のある “PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB)
- ・ 必要な空き容量のある “メモリスティック デュオ”

・ 「DATA SYNCHRONIZATION」だけに必要な準備

上記の共通準備以外に以下の準備が必要です。

「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PlayStation 2” 版ソフトおよび “PSP” 専用ソフト) で作成したゲームデータ

※ゲームデータはそれぞれ “PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB) と “メモリスティック デュオ” に保存されている必要があります。

・ 「DATA UP/DOWN LOAD」だけに必要な準備

「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PlayStation 2” 版ソフトもしくは “PSP” 専用ソフト) で作成したチームデータもしくはエンブレムデータ

※チームデータもしくはエンブレムデータは、“PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB) もしくは “メモリスティック デュオ” に保存されている必要があります。

■ 「DATA COPY」

- ・ 必要な空き容量のある “PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB) 2枚
- ・ 「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PlayStation 2” 版ソフト) で作成したゲームデータもしくはチームデータ

■ 「DATA INDEX」

- ・ “PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB)
 - ・ 「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PlayStation 2” 版ソフト) で作成したチームデータ
- ※チームデータは “PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB) に保存されている必要があります。
- ※「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PSP” 専用ソフト) に関する詳しい情報は、弊社Webサイトでご確認ください。

“メモリスティック デュオ” はソニー株式会社の商標です。

接続方法について

■ DATA SYNCHRONIZATION

- 1 「DATA SYNCHRONIZATION」を選択します。
- 2 “PlayStation 2” 本体と通信待機状態の “PSP” 本体をUSBケーブルで接続します。
※ “PSP” 側は「CONNECTION」内「DATA TRANSMISSION FOR “PlayStation 2”」を選択することで、通信待機状態となります。詳しくは「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PSP” 専用ソフト) の解説書 (P.24) を参照ください。
- 3 “PSP” 側と接続に成功後、“PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB) が差し込まれているMEMORY CARD差込口 (Slot) を選択します。
- 4 お互いに保存しているゲームデータが表示されますので、同期を取りたいセーブデータをそれぞれ選択します。
- 5 更にデータ上書きについて “PSP”、“PlayStation 2” のどちらのデータを上書きするかを選択します。選択後同期が開始されます。
※同期を行ったセーブデータを片方でも削除されますと、二度と同期が取れなくなりますのでご注意ください。



■ DATA UP/DOWN LOAD

- 1 「DATA UP/DOWN LOAD」を選択し、「TEAM DATA」「EMBLEM DATA」のどちらかを選択します。
- 2 “PlayStation 2” 本体と通信待機状態の “PSP” 本体をUSBケーブルで接続します。
※ “PSP” 側は「CONNECTION」内「DATA TRANSMISSION FOR “PlayStation 2”」を選択することで、通信待機状態となります。詳しくは「ARMORED CORE FORMULA FRONT」 (“PSP” 専用ソフト) の解説書 (P.24) を参照ください。
- 3 “PSP” 側との接続に成功後、「DATA UPLOAD」の場合は “PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB) が差し込まれているMEMORY CARD差込口 (Slot) を選択します。
- 4 “PlayStation 2” 側で保存されているデータが表示されます。「DATA DOWN-LOAD」の場合は “PSP” 側の保存されているデータが一覧表示されます。
- 5 一覧から必要なデータを選択し、更にUP/DOWN LOADの保存先を選択します。選択後UP/DOWN LOADが開始されます。
※「DATA DOWNLOAD」でのチームデータの保存には250KB以上、エンブレムデータの場合は80KB以上の空き容量が必要です。



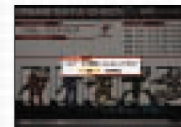
■ DATA COPY

- 1 「DATA COPY」を選択します。
- 2 コピーしたいデータが保存されている “PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB) の差し込まれているMEMORY CARD差込口 (Slot) を選択します。
- 3 セーブデータを含むチームデータが一覧表示されます。
- 4 一覧から必要なデータを選択し、更に保存先を選択します。選択後コピーが開始されます。
※「DATA COPY」でのチームデータの保存には250KB以上の空き容量が必要です。



■ DATA INDEX

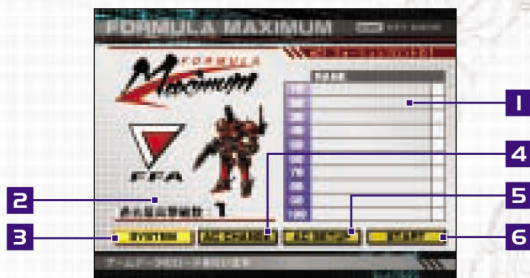
- 1 「DATA INDEX」を選択します。
- 2 データを参照したい “PlayStation 2” 専用メモリーカード (8MB) が差し込まれているMEMORY CARD差込口 (Slot) を選択します。
- 3 データが一覧表示され、内容を確認できるようになります。



フォーミュラマキシマム

FORMULA MAXIMUM

総勢100体にもおよぶACをどこまで倒し続けることができるかを競うモードです。ゲーム本編で組み上げた自慢のACで100体連続撃破に挑戦しましょう。



1 ランク情報 RANK

「ROAD TO LEGEND」でのランクを表します。

2 過去の最高記録 RECORD

過去の最高記録です。

3 SYSTEM

「DATA LOAD」「DATA SAVE」「OPTION」を選択することができます。

4 AC CHANGE

出撃するACを選択することができます。

5 AC SETUP

ガレージに入ることができます。

6 START

対戦を開始します。

操作方法

項目の選択	方向キー左右
決定	○ボタン
前の画面に戻る	⊙ボタン
キーガイド表示	STARTボタン

Formula World -フォーミュラW- とは

登録制のライセンス保持者であれば誰でも参加することのできるワールドリーグです。「ARMORED CORE FORMULA FRONT FORMULA WORLD」ではインターネットを使って、全国のアーキテクトと対戦ができます。勝利成績によるランキングも表示されます。ご利用は無料ですが、インターネットに関わる通信料などはお客様のご負担となります。

※「ARMORED CORE FORMULA FRONT」(PSP専用ソフト)のデータが必要です。
※このサービスは予告なく終了する場合があります。

「ARMORED CORE FORMULA FRONT FORMULA WORLD」利用方法

「ARMORED CORE FORMULA FRONT FORMULA WORLD」に関する最新の情報、詳しい情報は下記のアドレス「NOUTEN」にアクセスしてご確認ください。

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



「NOUTEN」とは

2004年10月28日からfrom・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。