

公式ホームページにアクセスして、ユーザー登録しよう!

公式ホームページ内の「メンバーズサイト」で登録してください!

<http://www.fromsoftware.jp/>

登録
無料

製品アンケートにご協力ください!

<http://members.fromsoftware.jp/>

公式サイトでユーザー登録をして、アンケートにご協力ください。

■詳しくは、公式サイトでご確認ください。

ご回答いただきました内容は、弊社開発スタッフが拝見し、より良い製品をユーザーの皆様にお届けできるよう活用させていただきますので、ご様の貴重なご意見を是非お寄せください。

フロム・ソフトウェアでは、「アーマード・コア」シリーズの公式情報サイト
[ARMORED CORE OFFICIAL WEB SITE] を開設いたしました。

詳しくは、下記のアドレスにアクセスしてください。

ARMORED CORE OFFICIAL WEB SITE

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

株式会社フロム・ソフトウェア

■ 公式ホームページ <http://www.fromsoftware.jp/>

本ソフトウェアは、フロム・ソフトウェア株式会社のファンタジーをもちに、ソフトウェアデザイン、合巻のファンタジーを作成、使用していただき、フロム・ソフトウェアの社名、フロム・ソフトウェアの名称は、フロム・ソフトウェア株式会社の登録商標です。

ARMORED
CORE LR
LAST RAVEN
アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル
Portable

このソフトウェアの解説書およびPSP® (PlayStation®Portable)の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みください。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。

小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。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。

注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、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や、目、耳、手、腕、足など、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。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。

■プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ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。

■プレイ中に体調が悪くなったなら、すぐにプレイをやめてください。

■ 使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP® (PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になると置かないでください。●裏面の開口部(UMD®の記録面(図参照))にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●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。



■ UMD®の取り出し/収納方法



UMD®を取り出し/収納するときは、指などを挟まないよう十分注意してください。

※「PS」,「PlayStation」,「PSP」,「PSP」 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
 ※「UMD」,「Memory Stick Duo」 and 「Memory Stick PRO Duo」 are trademarks of Sony Corporation.

ARMORED CORE LAST RAVEN Portable

CONTENTS

01	起動方法	03
02	操作方法	04
03	基本アクション	06
04	ゲーム概要	10
05	ゲームを始める	11
06	ゲーム画面	12
07	ACをカスタマイズする	14
08	ACの色を変える	23
09	ACにエンブレムをつける	24
10	画面表示物のレイアウトを変える	26
11	パイロットまたは、ACの名前をつける	27
12	VR AC TEST	27
13	MISSION	28
14	INFORMATION	30
15	VRアリーナ	30
16	ACの機体性能	31
17	SYSTEM	32
18	アドナック通信	34
19	FAQ	37

※解説書内で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、すべての操作説明は、初期状態のものとなります。

このたびはPSP® (PlayStation®Portable)専用ソフト「ARMORED CORE LAST RAVEN Portable」をお買い上げいただきました。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、正しい使用方法をお楽しみください。

※UMD®はキズや水コリに弱いので大切に使用してください。

PSP® (PlayStation®Portable)のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このUMD™は、PSP™ (PlayStation®Portable)のアップデート(更新)データが変更されています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PSP™のアップデートを実行する

「UMD」をPSP™本体にセットすると、ゲームメニューの「ゲーム」にアップデートデータがあるようなアイコンが表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP™のシステムソフトウェアをアップデートできます。

■アップデートを始める前に、次のことをしてください。

- バッテリーが充電されていることを確かめる。
- ACアダプターをつなぐ。

■アップデート中に電源を切ったり、「UMD」を抜いたりしないでください。アップデートが中断されると、原因の原因となります。

アップデートが成功したことを確かめるには

ゲームメニューの「設定」を選んで、「本体設定」から「本体情報」を表示します。「システムソフトウェア」にアップデートデータのバージョン番号が表示されない場合は、正しくアップデートされています。

PSP™のアップデート情報について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
<http://www.jp.playstation.com/support/>

TEL 0570-000-929 (PHS、一部IP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間10:00~18:00

01 起動方法

OPERATION

STORY

無人兵器襲来

破壊と混乱の中で倅并していった
各企業代表たちは
自らの権益を守るべく
連合統治機構「アライアンス」を設立
半年あまりの歳月をかけ
その機能を発揮していった

世界に新たな秩序が
生まれようとした矢先

「バーテックス」を名乗る武装勢力が
アライアンス打倒の声明を発信

その火種は漸く間に大きな戦火となり
2大勢力の争いは爆烈を極めてゆく

そして今
バーテックスの予告した
アライアンス襲撃決行まで

残り24時間

PSP® (PlayStation®Portable) 本体にUMD®を正しくセットして、本体側面にあるPOWER/HOLDスイッチをオンにしてください。デモ画面終了後、またはデモ画面中に○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。



モード説明

GAME MODE

ニューゲーム → P11 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。初めて遊ぶ方、初めて遊びたい方はこのモードを選択してください。

ロードゲーム → P32 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。

アドホック通信 → P34 CONNECTION

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。

リプレイ REPLAY

VRアリーナなどでリプレイデータを保存した場合、こちらから鑑賞することができます。

Playback ロードしたリプレイデータを鑑賞します。
Replay name entry リプレイデータの名称を設定します。
Save Replay リプレイデータを保存します。
Load Replay リプレイデータを読み込みます。
Sound option サウンド環境を設定します。(内容はオプション内のsound (→P33)と同様です)

コンバートデータ CONVERT DATA

「アーマード・コア3 ポータブル」または、「アーマード・コア サイレントライン ポータブル」のゲームデータをコンバートします。継承させたいデータを選択してください。データ所持パーツ状況などが引き継がれます。
 ※クレジットと一部のパーツは継承されません。継承されるパーツはUSED扱いとなり、売却価格が安くなります。

02 操作方法

ゲーム画面 PSP® (PlayStation®Portable) GAME VIEW



視点移動	○ボタン	上を向く	○ボタン	下を向く
	○+○ボタン	視点を水平に戻す		

移動	アナログパッド	前進/後退/左旋回/右旋回		
	△ボタン	左平行移動	○ボタン	ブースト/ジャンプ
	□ボタン	右平行移動		
	○ボタン+アナログパッド, △ボタン(または□ボタン)	ブーストダッシュ		

攻撃	○ボタン	武器発射
	方向キー上	武器切り替え ※右手武器→左肩武器→右肩武器→インサイドの順で切り替わります
	方向キー下	左手武器使用/イベント/パーツ拾い ※シールド装備時は、ON/OFFスイッチとして使用します
	方向キー左	オーバードブースト又はイクシードオービットのON/OFF
	方向キー右	エクステンションのON/OFF

武装解除	△+□+○+○ボタン	バージ
	△+□+○+○ボタン+方向キー上	選択中の武器(右手武器/肩武器)をバージ
	△+□+○+○ボタン+方向キー下	左手武器をバージ
	△+□+○+○ボタン+方向キー右	エクステンションをバージ ※武装をはずすことはできません。

その他	SELECTボタン	MAP画面へ
	STARTボタン	ポーズ・ミッション放棄画面へ

※ゲーム画面でのボタン操作は、任意の配置に変更することができます(→P33)。

マップ画面 MAP VIEW

ゲーム中にSELECTボタンを押すとMAPが表示されます。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。

○ボタン+方向キー	マップ移動
△ボタン	縮小
□ボタン	拡大
△+□ボタン	初期状態へ戻る
方向キー	マップ回転
SELECTボタン	ゲーム画面に戻る

メニュー画面 MENU VIEW

全メニュー共通操作

方向キー	項目の選択
○ボタン	項目の決定
○ボタン	キャンセル
STARTボタン*	キーガイド表示

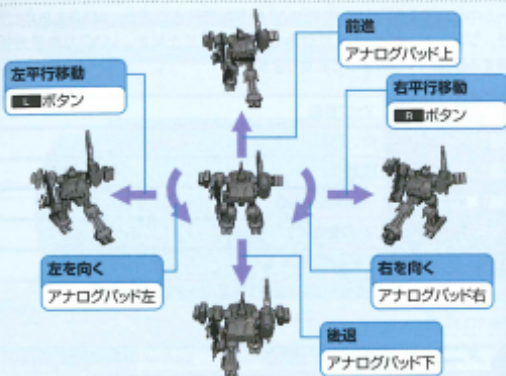


*メニュー画面でSTARTボタンを押すことで、その画面での操作方法を確認することができます。

03 基本アクション

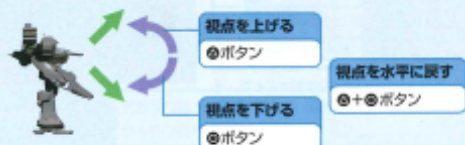
基本移動

BASIC MOVEMENT



視点の移動

VIEW POINT MOVEMENT



武装解除

EQUIPMENT RELEASE

ミッション・対戦中に必要なくなった武器をバージすることができます。

装備中の武器を外す

■+■+■+○+○ボタン+方向キー上 (右手武器/肩武器)

■+■+■+○+○ボタン+方向キー下 (左手武器)

■+■+■+○+○ボタン+方向キー右 (エクステンション)

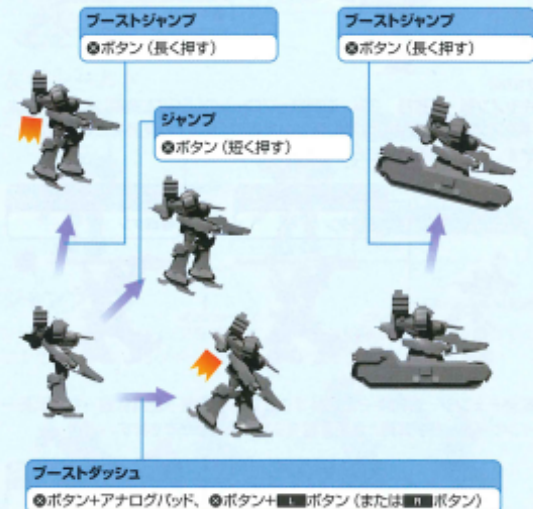


ブースト移動

BOOST MOVEMENT

2脚・逆関節・4脚

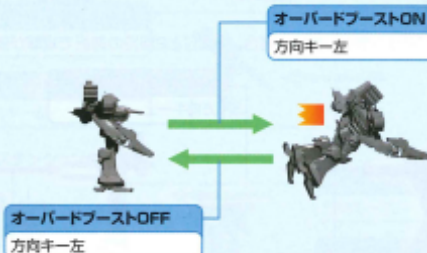
タンク・フロート型



オーバードブースト

OVERED BOOST

コアに装備された緊急移動用ブーストで、エネルギーゲージを多く消費する代わりに、通常のブーストダッシュより高速で移動ができます。



右手・肩武器

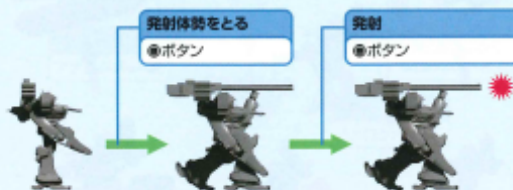
ARM UNIT R & BACK UNIT



右手武器発射

●ボタン

キャンソ系・肩武器 2脚・逆関節・フロートのLEGSを装備しているACは、キャンソ系武器の使用の際に発射のための「構え」の体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。



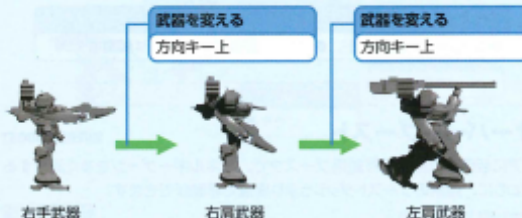
発射体勢をとる

●ボタン

発射

●ボタン

武器チェンジ 方向キー上を押すことで右手武器→左肩武器→右肩武器→インサイド→右手武器と使用武器を変更することができます。



武器を変える

方向キー上

武器を変える

方向キー上

右手武器

右肩武器

左肩武器

武器銃 武器銃を装備している場合、1回目と2回目の選択で攻撃が変化します。

例)



武器(発射)切り替え

方向キー上

選択1回目：短いレーザー

選択2回目：太いレーザー

左手武器

ARM UNIT L



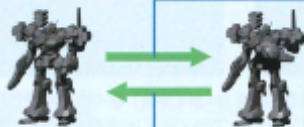
ブレードを振る(左手武器を使用する)

方向キー下

左手シールド

SHIELD

方向キー下で実行→もう一度方向キー下で解除



シールドON

方向キー下

シールドOFF

方向キー下

ジャンプ斬り

JUMPING SLASH

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ー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。



その他装備

OTHER WEAPON

イクシードオービットの使用 コアに装備された自律型の小型兵器で、自機の側に滞空し、付近の敵を自動的に攻撃します。

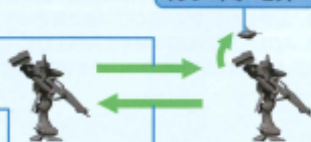
イクシードオービット

イクシードオービットON

方向キー左

イクシードオービットOFF

方向キー左



エクステンションの使用

エクステンションON

方向キー右

エクステンションOFF

方向キー右



04 ゲーム概要

GAME

本ソフトウェアでは、主にストーリーに沿って様々な行動をしていくシナリオモードと、シナリオモードで作成したデータを使って他のプレイヤーと対戦を行う対戦モードに分けられます。

ガレージ → P14

ACをカスタマイズする



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。

VRアリーナ → P30

アリーナをプレイする



一定の金額を賭けて仮想のレイヴン達と対戦を行うことができます。相手を倒していくことで、新たな挑戦者が選択できるようになります。

ミッション → P28

ミッションをプレイする



依頼を受け、様々な指令をこなしながらストーリーを進めていきます。

アドホック通信 → P34

アドホックモードで対戦する



ワイヤレスLAN通信で、他のプレイヤーと対戦することができます(最大4人まで)。

05 ゲームを始める

PLAY GAME

AC(アーマード・コア)のパイロット「レイヴン」となり、バーテックスが予告したアライアンス襲撃までの激動の24時間を生き残るべく、ミッションを遂行していきます。

主要な組織



アライアンス本部

特攻兵器の襲来後、各企業の合意のもと、設立された連合統括機構。武装勢力の鎮圧と治安維持を目的に活動するがその強引な手口には、批判も少なくない。基本的には、戦術部隊への任務指示を行うが状況に応じて、独自に作戦を展開する。



アライアンス戦術部隊

アライアンスの軍事作戦を遂行する実働部隊。司令官エヴァンジェを始め、複数のレイヴンが同部隊に所属する。また本部の支援により、他の勢力に比べて物資および数的な優位を保つ。親在はバーテックス鎮圧のため、ほとんどの戦力が、サークスシティ侵攻に投入されている。



バーテックス

ジャック・Oの率いる武装集団。「レイヴンによる秩序の創出」を掲げ、アライアンスの壊滅を宣言。全てのレイヴンに共闘を呼びかける。ジャック・Oは、本拠地サークスシティから全世界に向け、アライアンスへの襲撃日時を予告しており、その期限は目前に迫っている。



独立武装勢力

特攻兵器の襲来後、乱立した大小様々な勢力。各勢力は武装化し、争いを繰り返している。現在では、淘汰・統合が進み、一定以上の兵力を持つ組織も珍しくない。中には、レイヴンを有する勢力もあり、その力は決してあなどれない。

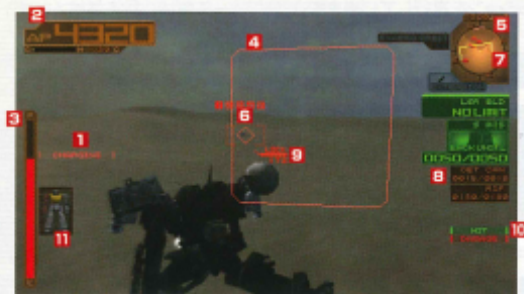
ゲームの始め方

初めて遊ぶときにはタイトルモードメニューで「NEW GAME」を選び、●ボタンを押してください。その後、「メインメニュー」で、各モードを選択し、ゲームを進めてください。



06 ゲーム画面

ゲーム画面の見方(標準)



1 システムエラー

SYSTEM ERROR

操作しているACに機能異常が発生したときに表示されます。エラーの種類は以下のものがあります。

CHARGING CHARGING

エネルギー充満中

0になったエネルギーを回復している状態です。回復中はブースタおよびエネルギー系武器が使用できません。

SHORTAGE EN SHORTAGE EN

出力不足

エネルギーの自動回復量が低下している状態です。

DANGER HEAT DANGER HEAT

危険温度警告

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

OUT PUT DOWN OUTPUT DOWN

危険温度

機体温度がコアパーツ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か、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が上がってしまうとAPが減少します。

RADAR ERROR RADAR ERROR

レーダー異常

レーダー機能に障害が発生している状態です。

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です。

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。

OVER WEIGHT 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です。移動速度およびブースト能力が低下します。

OVER WEIGHT ARMS OVERWEIGHT

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腕部最大積載量を超えている状態です。この状態では武器の命中率が低下します。

2 AP (ARMOR POINT)

ACの耐久値です。0になると機体が全損し、ゲームオーバーとなります。リトライがリスタートを選択することができます(→P29)。

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になると一定時間エネルギー系兵器、ブースタが使用できなくなります。

4 ロックオンサイト

選択中の武器の攻撃可能範囲です。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FCBSによって、サイト範囲やロック可能距離が変化します。

5 方位計

現在のプレイヤーの向きを表しています。

6 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、赤色は無いことを示します。

7 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△で表示され、自機との高低差により色が変化します。敵はレーダー及び、レーダー機能付頭部パーツ装備時のみ表示されます。



8 装備

装備している武器の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、現在選択している武器は緑色、弾を撃ち尽くし使用不可能な武器は、赤色で表示されます。

9 リロードゲージ

ゲージが満タムになると発射可能です。武器によってリロードの時間は変化します。左腕にロックオン可能な射撃武器を装備している場合、「照準ロック」の左側に左武器のリロードゲージが表示されます。

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

シールドで防護されたことを知らせるメッセージです。

11 部位破壊アイコン

パーツが破壊された際に表示されます。黄色は1次破壊、赤色は2次破壊を表します。

07 ACをカスタマイズする

パーツを自由に選択し、あなただけのACを作り出すことができます。

ACのパーツを変更する

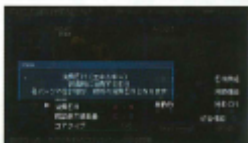
ASSEMBLY

GARAGE [AC setup] 内の [Assembly] では、ACのパーツを組み替えることができます。パーツは方向キー・左・右で部位別(カテゴリ別)、方向キー・上・下で違うパーツを選び、**○**ボタンで決定します。中央下部に現在表示しているパーツのステータスが表示され(→P18)、現在装備しているパーツとの比較によってその数値の色が変化しますので(そのパーツの性能が装備中のパーツより高い場合には青色、低い場合には赤色で表示されます)、これを参考にパーツを変更してみてください。



○ ボタン	決定
○ ボタン	オペレーションメニューを開く
○ ボタン	パーツの詳細パラメータ(→P18)
○ ボタン	ソートメニューを開く
○ ボタン	パーツの部類送り
方向キー・左・右	パーツの部位(種類)の選択
方向キー・上・下	パーツの選択
アナログパッド左・右	機体の回転
アナログパッド上・下	機体のズームイン/アウト

パーツ組み替え時にSELECTボタンを押すと、各項目の説明文(ヘルプテキスト)が表示されます。説明文を表示させた状態でカーソルを上下左右に移動させて各項目を調べることも可能です。パラメータなどを確認する場合には、これを利用してください。



警告メッセージ

アSEMBルでパーツを変更していると、パーツの組み合わせによっては機体のバランスがくずれ、出撃できないもしくは出撃したときに性能が著しく落ちることがあります。なるべく、これらのメッセージが出ないようにパーツをセッティングすることをお勧めします。



装備不完全

出撃時最低限必要な頭部、胸部、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

胸部の胸部最大積載量より、装備の総重量が上回っています。胸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

コアパーツの腕部最大積載量より、腕部に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、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ください。このままでは出撃するとエネルギー回復率が著しく低下します。

機体変更

AC CHANGE

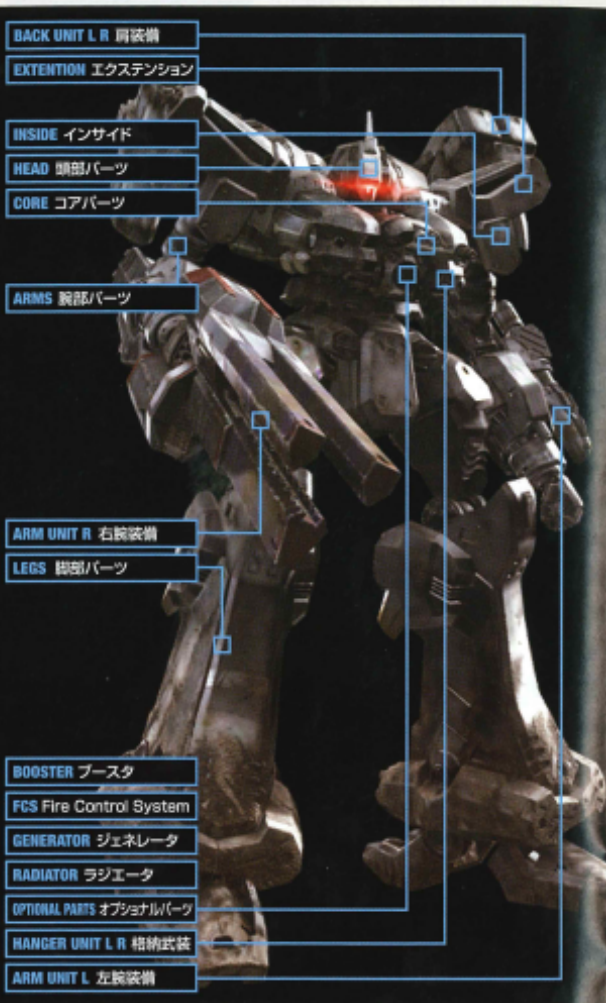
これら組み立てたACは5体までストックしておくことができます。パーツは5体と同じパーツを使い直すことも可能です。機体の変更はGARAGEで**○**ボタンを押すことでできます。パーツ数が増えてきたら、使用方法に付けて(例えば、ミッション用とアリーナ用など)ACを複数体用意すると良いでしょう。



ACの構成

AC

ACはコアを中心とした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	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「イクシードオーバービットタイプ(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、3脚、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	ダッシュや空中での移動に影響します。出力が大きい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。
 FCS Fire Control System	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源動力です。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	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	胴に内装される補助兵器です。敵を直接攻撃したり、相手のミサイルをかき乱させるなど様々な種類があります。
 EXTENTION エクステンション	腕部外側に接続されるパーツです。補助ブースタや近撃・遠射ミサイルなどがあります。
 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	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 左腕装備	レーザーブレードやシールドを装備できますが、右腕装備と同様に様々な新機能なども装備することができます。
 OPTIONAL PARTS オプションパーツ	コアのスロット数に応じて、ACの各種性能を上昇させる内部パーツです。防御力や攻撃力を上げるものなどがあります。
 HANGER UNIT L R 格納武装	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。

パーツのステータス表示

ガレージのアセンブルで表示される、もしくはⓂボタンを押すと表示されるステータスです。各パーツによって項目が異なります。

全パーツ共通性能表示

重量	パーツの重量です。
消費EN	エネルギー消費値です。

外部パーツ（頭部、コア、腕部、脚部パーツ）共通性能表示

AP	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。
実弾防御	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。
エネルギー防御	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。
冷却性能	パーツの放熱効率です。

武器パーツ（武器銃、肩装備武器、胸部装備武器、シールド）共通性能表示

カテゴリ	パーツの種類です。
武装タイプ	発射する弾の種類です。実弾とエネルギー系の2種類があります。
サイトタイプ	武器自体が持っているサイトのタイプです。「-」はロックサイトがありません。
攻撃力	各武器の弾一発分の攻撃力です。
装弾数	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。
命中発熱量	弾薬が起す熱量です。
射程距離	この数値が高いほど弾丸の射程距離が長くなります。
最大ロック数	最大ロックオン数です。ミサイルなど一部の武器は複数ロックすることができます。
発射間隔	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。
マガジン装弾数	1つのマガジンに装填されている弾の数です。撃ち切るとマガジンを再装填します。
マガジン再装填時間	マガジンを再装填するまでに必要な時間です。
弾薬値	弾薬一発分の金額です。エネルギー系の武器は弾薬値がわかりません。
発射時消費EN	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性能表示

攻撃時発熱量	使用時に発生する熱量です。
命中時発熱量	命中時に与える熱量です。
ブレード範囲	ブレードの長さです。
射程距離	ブレード先端の射程距離です。

シールド固有性能表示

実弾防御	シールド使用時の対実弾系防御力です。
エネルギー防御	シールド使用時の対エネルギー系防御力です。
有効範囲	シールドの防御範囲です。
耐熱性能	被弾時の熱量を遮断する性能値です。

ラジエータ固有性能表示

冷却性能	ラジエータの放熱効率です。
緊急時冷却性能	限界熱量を超えた時の緊急排熱効率です。
緊急時消費EN	緊急冷却性能を発揮する際に消費するEN量です。

頭部パーツ固有性能表示

安定性能	この数値が高いほど船酔いや被弾時の反動が小さくなります。
コンピュータタイプ	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。標準、高性能、新鋭の3種類があります。
オートマップ機能	搭載：自動で周辺のマップを記録し表示します。 無し：周辺のマップのみを表示します。
暗視スコープ	暗視スコープ機能の有無を表示します。
生体反応センサー	生体反応センサー（生体兵器に対してロックオンする機能）の有無を表示します。
対ECM性能	この数値が高いほどECMの影響を受けにくくなります。
レーダー機能	レーダー装填搭載の有無を表示します。
レーダー距離	レーダーの検知範囲です。この数値が高いほど広範囲の検知ができます。
スキャン時間	レーダーの情報処理時間です。
ミサイル表示機能	ミサイルをレーダーに表示する機能の有無を表示します。
生体兵器表示機能	生体兵器をレーダーに表示する機能の有無を表示します。

コアパーツ固有性能表示

腕部最大積載量	コアの許容積載量です。腕部パーツ、腕部装備武器、インサード、エクステンションの重量が関係します。
耐熱温度	コアの耐熱温度です。
オプションスロット	各コアのオプションパーツを搭載するスロット数です。
迎撃性能	敵のミサイルを迎撃する確率です。
ハンガーユニット	武器格納機能の有無を表示します。
OB出力	オーバードブースト時の出力です。
OB時消費EN	オーバードブースト使用時のエネルギー消費量です。
OB時加速	オーバードブースト時の加速力です。
OB時発熱量	オーバードブースト時に発生する熱量です。
EOタイプ	イクシードオービットの弾薬の系統を表示します。

腕部パーツ固有性能表示

ブレード選性	この数値が高いほどブレードの性能が向上します。
照準精度	この数値が高いほど射撃の精度が向上します。
照準調整時間	射撃時の反動を調整し、照準を合わせるまでにかかる時間です。

脚部パーツ固有性能表示

稼働時消費EN	稼働中に消費するエネルギーです。
待機時消費EN	待機時に消費するエネルギーです。
脚部最大積載量	許容積載量です。脚部を除くパーツの重量が関係します。
移動性能	この数値が高いほど非ブースト時の移動速度が速くなります。
旋回性能	旋回速度です。
ブレーキ性能	ダッシュ後のブレーキ性能です。
着地時安定性能	この数値が高いほど着地時の反動が小さくなります。
格闘時安定性能	この数値が高いほど格闘時の反動が小さくなります。
ジャンプ性能	ジャンプ性能の高さ(ジャンプ機能が無い場合は[-])を表します。

ジェネレータ固有性能表示

EN出力	ジェネレータの総出力です。
コンデンサ容量	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。
緊急容量	エネルギーゲージのレッドゾーンの容量です。
発熱量	ジェネレータから常時発生する熱量です。

ブースタ固有性能表示

ブースタ出力	ブースタの出力です。この数値が高いほどブースト速度が速くなります。
ブースト時消費EN	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。
ブースト時加速	ブースト時の加速力です。
ブースト時発熱量	ブースト時に発生する熱量です。

FCS固有性能表示

対ECM性能	この数値が高いほどECMの影響を受けにくくなります。
サイトタイプ	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。 標準: サイト、ロックオン可能距離、ともに平均的 広角: サイトが広く、ロックオン可能距離が短い 遠距離: サイトが狭く、ロックオン可能距離が良い 縦長: サイトが縦に広い 横長: サイトが横に広い
ロックタイプ	ロックオンの方式です。単体は1体、複数は複数体にロックオンが可能です。
ロック可能最大数	ロックオンできる最大数です。ミサイルは複数ロックすることができます。
ロックタイム	ロックオンにかかる時間です。
ミサイルロックタイム	ミサイルのロックオンにかかる時間です。
捕捉最大範囲	サイトの最大サイズです。
捕捉平均範囲	サイトの平均サイズです。
ロック可能最大距離	ロックオン可能な最大距離です。
ロック可能平均距離	ロック可能な平均距離です。
サイト並列処理能力	この数値が高いと複数の武器を同時に使用した時のサイトが広くなります。

イクステンション固有性能表示

損乱性能	ミサイルを弾乱する性能です。
装填時増加弾数	1度の装填で、増加する弾数です。
チャージ量	エネルギー回復装置の回復量です。
発動可能回数	弾丸発射型以外のイクステンションの使用回数制限です。

レーダー固有性能表示

対ECM性能	この数値が高いほどECMの影響を受けにくくなります。
レーダー距離	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。
レーダータイプ	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。 標準、円形、八角形の3種類があります。
スキャン間隔	レーダーの更新間隔です。
ミサイル表示性能	ミサイル探知機能の有無を表示します。
生体兵器表示機能	生体反応センサーの有無を表示します。

オプションパーツ固有性能表示

必要スロット数	装備時に使用するコアパーツのスロット数です。
---------	------------------------

※装備(一)にもレーダーパーツと同様のステータスが存在します。レーダー装備の補助パーツと、同装備のレーダーパーツを同時に装備した場合は、両装備のレーダーの性能が優先されます。

オプションパーツを装備する

OPTIONAL

Assembly [Optional Parts] ではオプションパーツを装備することができます。オプションパーツとはコアに装備することによって、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。コアによって装備できる容量(スロット)が違い、オプションパーツによっても必要なスロット数が増えます。

①ボタン オプションパーツの装備、解除 方向キー・下 オプションパーツの選択

パーツを強化する

TUNE

[AC setup] 内 [Tune] では特定のパーツ(頭部、コア等)をチューニングし、パフォーマンスを向上させることが可能です。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。

①ボタン 決定 ②ボタン オペレーションメニューを開く
 ③ボタン スペック表示の切り替え ④ボタン ソートメニューを開く
 方向キー・下 チューニング項目の選択 方向キー・右 チューニングの増減

パーツを購入・売却する

BUY, SELL

[AC setup] 内 [Buy]、[Sell] ではパーツの購入、および売却を行うことができます。必要に応じて利用しましょう。

*ミッション出発時に装備していたパーツや [Tune] を行ったパーツは [USED] と表示されます。[USED] 状態のパーツは、[USED] 表示されていないパーツよりも売却額が下がります。

①ボタン パーツの購入/売却 ②ボタン オペレーションメニューを開く
 ③ボタン スペック表示の切り替え ④ボタン ソートメニューを開く
 方向キー パーツの選択

リポジット

REPOSITORY

[Assembly] で表示したくないパーツを非表示にすることができます。リポジットされたパーツには、アイコンに [R]、パーツ画像に [REPOSIT] の文字が表示されます。

①ボタン パーツの表示/非表示 ②ボタン オペレーションメニューを開く
 ③ボタン スペック表示の切り替え ④ボタン ソートメニューを開く
 方向キー パーツの選択

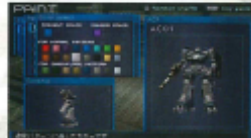
08 ACの色を変える

GARAGE [Paint] では機体や武器パーツのカラー変更を行うことができます。まず、「Parts color」(機体色)か「Weapon color」(武器パーツ)を選択します。

サンプルカラーを使用する

SAMPLE COLOR

参考用の簡易カラーリングの中から選択し、ACのカラーを変更することができます。



細かいカラーリングをする

CUSTOM COLOR

5つのカテゴリ(Base, Aid, Optional, Detail, Joint)ごとにカラーリングを変更できます。方向キー・下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・下でR(赤)・G(緑)・B(青)を選択し、方向キー・右で色の配合を調整してください。

*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。



迷彩色にする

PATTERN

[Pattern] では、機体の塗装を迷彩パターンに変更することができます。迷彩にしたいパーツを選択し、「Camouflage」を選択してください。



09 ACにエンブレムをつける

Paint [Emblem] では、機体や武器のカラー変更の他、エンブレム(ロゴ)の作成や修正を行い、作成したエンブレムをACに貼りつけることができます。

サンプルエンブレムを使用する

SAMPLE EMBLEM

[Sample emblem] では、サンプル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。



エンブレムを作成する

EDIT EMBLEM

[Edit emblem] では、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にはりつけることができます。



ツールウィンドウ

カーソル


情報エリア

ファンパス (ペイントスペース)

● ボタン	スポイト (現在のカーソル位置から描画色選択)
● ボタン	描画色選択 (パレットから描画色選択)
L ボタン	アンドゥ
R ボタン	ズームイン (押すたびに、2倍・4倍・8倍・1倍と繰り返す)
アナログパッド	縦スクロール、横スクロール

※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。

ツール

- 四角形選択** 【長方形選択ツール／正方形選択ツール】
●ボタンを押しながらカーソルを動かし、●ボタンを放して決定します。
- 楕円形選択** 【楕円形選択ツール／円形選択ツール／楕円形選択ツール(中心から生成)／円形選択ツール(中心から生成)】
●ボタンを押しながらカーソルを動かし、●ボタンを放して決定します。
- 多角形選択** ●ボタンでポイントを連続でおいていき、●ボタンでエディタを放げると決定します。
- 選択範囲解除** ●ボタンで選択範囲を解除します。
- ペン** それぞれの太さの描画色で描線します。
- 消しゴム** それぞれの太さの描画色で描線を消去します。
【全消去】
 選択範囲がない時は全画面を透明色で塗りつぶします。
- ライン** それぞれの太さの描画色で描線します。
- 文字** ●ボタンで描画します。
※フォント3種類、サイズ3種類、記号が選べます。
- 塗りつぶし** 【隣接する同一色で塗りつぶし／全て塗りつぶし】
隣接する同一色で塗りつぶしたり、選択範囲を全て塗りつぶします。
- 特線描画** 選択した範囲の特線の太さを選択します。
- コピー** 選択範囲をコピーし、ペーストします。
- カット** 選択範囲を切り取り、ペーストします。同時に元の選択範囲を透明色で塗りつぶします。
- 反転** 方向キーで選択範囲の画像を上下左右に反転します。
- 回転** 方向キーで選択範囲の画像を回転します。(90度単位)
- グリッド設定** 【グリッド間隔／主線A／補助線B】
グリッドをそれぞれの設定に変更します。主線は濃い線、補助線は主線を4分割した薄い線です。
- RGBパレット編集** 編集したいパレットの色をRGBスライダーで編集することができます。
- グラデーション** 2つのパレット色を利用してグラデーションを生成することができます。

10 画面表示物のレイアウトを変える

COCKPIT

GARAGE [Cockpit] では、ミッション中で表示するゲージ類、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、アリーナのみ表示されるものがあります。

パネルの変更

CHANGE PANEL

[Change panel] では、標準で表示されるゲージ類以外に、その他のゲージの表示・非表示を決定することができます。

色の変更

CHANGE COLOR

[Change color] では、ゲージ類全体の色を変更できます。方向キーでカラーを選択し、●ボタンで決定します。

▲非表示にできないもの 標準で表示される以下の項目は非表示にすることはできません。
 タイム/エネルギーゲージ/ロックサイト/レーダー/方位/装備武器/敵からのロック/自機のAP/自機の温度/通常メッセージ/システムエラーメッセージ

COCKPITの見方

COCKPIT



- 1 Outer heat** 外気温を表示します。
- 2 Speedometer** ACの現在の速度を表示します。
- 3 Enemy data** 敵ACをロックした時に、敵ACの武装と残弾数を表示します。
(対戦、アリーナのみ)
- 4 Altimeter** ACの現在の高度を表示します。
- 5 Remnants enemy** 残り敵勢力を表示します。敵を倒すとバーが増んでいきます。
(ミッションのみ)

11 パイロットまたは、ACの名前をつける

NAME ENTRY
PILOT/AC

GARAGE [Pilot name entry] ではパイロット名を、[AC name entry] ではAC名を変更することができます。



●ボタン	決定、文字の決定
○ボタン	キャンセル
◎ボタン	一つ前の文字を削除
L、R ボタン	文字の種類変更

特定の文字や記号を使用している場合、ゲーム内で正しく表示されない場合があります。

12 VR AC TEST

VR AC TEST

GARAGE [VR AC test] では、カスタマイズしたACをテストすることができます。カスタマイズしたACは実際に使用してみるまで、どのような機体なのかをステータスの数値だけで確認するのはなかなか難しいものです。ACテストで実際に操作してみるのが良いでしょう。また、操作方法の訓練などにも利用できます。テスト終了後、テスト結果とランクが表示されますので、この評価も参考にしてみてください。



- ※ACテストでは弾薬費や機体修理費はかかりません。
- ※STARTボタンでテストを中断することができます。



機動カテスト

敵のいない室内で、機体を自由に操作します。

対ガードメカテスト

バリスを装備した浮遊型ガードメカ10機を相手とするテストです。

対MTテスト

ライフル、ミサイルを装備したMT2機を相手とするテストです。

対移動標的テスト

軌道上を周回移動する標的を相手とするテストです。

対ACテスト

基本的な機体構成のACを相手とするテストです。

13 MISSION

まずは、メインメニューで「MISSION」を選択し、アーマード・コアの大部分を占めるシナリオモードをプレイし、ACの世界にふれてみましょう。



出撃までの流れ

1 作戦領域選択

依頼を受けるミッションの作戦領域を選択します。



2 ミッション選択

現在依頼がきているミッション名と報酬の一覧が表示されますので、任意のミッションを選択します。



3 出撃

ブリーフィング最後には出撃するかの確認が表示されます。



○ボタン	決定
○ボタン	キャンセル、前の画面に戻る
○ボタン	ミッション説明テキストをスキップして、出撃確認ダイアログを表示

部位破壊について

各パーツにはそれぞれ耐久度があり、ゲーム中に同じ部位に攻撃を受け続けると、その部位が破壊されてしまうことがあります。部位破壊には1次破壊と2次破壊の2段階があり、破壊された部位と破壊状況により、ACの各機能が低下します。

NEW GAME開始時に所持しているパーツ以外が2次破壊（部位破壊アイコンにおいて赤色に表示）状態になった場合には、ショップでの再購入が必要となります。また、胸部が破壊された場合、ミッション中に装着していた胸部装備もなくなります。こちらはミッション終了後にガレージに返却されます。

※コアパーツ、および武器と機体パーツが一体化している武器機には2次破壊はありません。

ミッションの成功と失敗

ミッションクリア

ミッションのクリア条件には敵勢力の全滅や味方機の数まで、様々なものがあります。また、ある条件をクリアすると報酬が増えたり、逆に減ってしまうこともありますので、ミッションの状況を見極めてプレイしてみてください。

ミッションの失敗（ゲームオーバー）

ミッションの失敗には、主に次のような場合があります。ミッション失敗＝ゲームオーバーとなりますので注意しましょう。

■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

ミッションによっては作戦範囲が決まっているものがあります。それを越えると作戦失敗となります。作戦領域はリーダーに赤いライン（2重線の外側）として表示されます。また、あまりに上空や下方に行き過ぎた場合にも作戦領域離脱となる場合があります。

作戦失敗

GAMEOVER

ミッションに失敗してしまった場合には、2通りの状態からゲームを再開することができます。



Retry mission

失敗してしまったミッションの開始直前の状態からゲームを再開します。

Restart mission

失敗してしまったミッションの開始直前の所持パーツ、所持クレジットの状態を引き継ぎ、最初からゲームを開始します。

収支報告画面

RESULT

ミッション成功時には収支報告が表示されます。機体修理費や弾薬費といった支出を引いた金額を報酬として受け取ります。尚、ミッション中に2次破壊されたパーツに関しては、修理ではなく再度購入する必要があります。

※NEW GAME開始時に所持している初期パーツのみ、ミッション中に破壊されても自動的に再購入されます。

※CONVERTにより所持しているパーツは初期パーツとみなされません。



「INFORMATION」には、各勢力からのメールが届くほか、勢力関係や他レイヴン達の現在の状況も分かります。ミッションの進行具合によって送信されてくるメールや情報は異なりますので、状況の変化には常に注意しましょう。



Mail

受信したメールを見ることができます。

メール

Raven list

各レイヴンの情報を見ることができます。各レイヴンの調査報告のほか、掛けられた賞金額、展している勢力、現在の生死などが確認できます。

レイヴンリスト

Mission report

既にクリアしたミッションに関する報告を見ることができます。

ミッションレポート

World report

組織、兵器などの説明、人物紹介など、様々な情報を見ることができます。

ワールドレポート

15 VRアリーナ

VR ARENA

「VR ARENA」では、試合ごとに一定の金額を賭けて仮想的なレイヴン達と1対1で対戦を行うことができます。相手を倒していくことで、新たな対戦者が選択できるようになります。(最初は30名の相手のみ選択可能)

*機体修理費、弾薬費、パーツ破壊は発生しません。

*勝利した場合、毎回一定の賞金が得られます。ただし、同じ対戦相手に勝利した場合、2回目以降は賞金が減額されます。



●ボタン	決定	○ボタン	戻る
●ボタン	対戦相手のスペック表示	方向キー	対戦相手の選択

リプレイデータのセーブ

SAVE REPLAYDATA

直前に行った対戦のリプレイデータをセーブすることができます。対戦結果確認後にリプレイセーブメニューが表示されますので、そこでセーブを行ってください。セーブしたくない場合には、●ボタンでメニューをキャンセルすることができます。

セーブするには、「メモリースティック デュオ」または「メモリースティック PRO デュオ」をPSP8本体にセットしておく必要があります。また、リプレイデータ一つにつき800KB以上の空き容量が必要です。

*1回に収録できる時間は、約10分が最大になります。それ以降のプレイは収録されませんのでご注意ください。

Replay name entry

リプレイデータの名称を設定します。

Save Replay

リプレイデータをセーブします。セーブしたリプレイデータはタイトルメニュー「REPLAY」(→P3)にて鑑賞することができます。

ガレージでのACのPERFORMANCE表示

GARAGE [AC setup] では、現在の装備パーツでのPERFORMANCEがグラフで表示されます。



攻撃力	機体の総合攻撃力を表示します。
防御力	機体の総合防御力を表示します。
機動力	機体の総合機動力を表示します。
EN供給	機体の総合EN供給性能を表示します。
冷却性能	機体の総合冷却性能を表示します。
対ECM	機体の対ECM自動防衛機体の性能を表示します。
総合評価	機体の総合性能を6段階で表示します。

アSEMBLでACの詳細性能表示

「Assembly」で●ボタンを押すことによって、現在選択しているパーツを装備したときのACの総合性能が右側に表示されます。



AP	機体の耐久値です。この値が0になると、戦闘不能になります。
銃部重量	銃部重量 / 銃部最大積載量です。
脚部重量	脚部重量 / 脚部最大積載量です。
重量	全パーツ重量の合計値です。
消費EN	機体のエネルギー消費 / 出力です。
EN容量	機体に蓄積可能なエネルギーの最大値です。
EN供給	エネルギーの回復速度とコンデンサ容量を基にした性能値です。
ブースト持続時間	ブーストを連続して使用できる時間です。
ブースト最大速度	ブーストダッシュ時の最大速度です。
旋回速度	旋回時の最大速度です。
安定性能	機体/バランスを制御する能力です。
冷却性能	機体に生じた熱を放出する性能です。
緊急時冷却性能	機体の緊急時冷却性能です。
対ECM性能	ECMに対する自動防衛機体の性能値です。
火力	機体の攻撃能力値です。
ロックオン適性	武器パーツとFCSパーツの相性を表す値です。
実弾：EN防衛	機体の実弾兵器に対する防衛値とEN兵器に対する防衛値です。

17 SYSTEM

SYSTEM

SYSTEMでは、各種データの保存や読み込み、ゲーム設定の変更などができます。

ゲームデータのセーブ/ロード

SAVE/LOAD GAME

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新規作成、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。

セーブするには、「メモリースティック デュオ」または「メモリースティック PRO デュオ」をPSP®本体にセットしておく必要があります。また、ゲームデータ一つにつき**400KB以上の空き容量**が必要です。

エンブレムのセーブ/ロード

SAVE/LOAD EMBLEM

セーブまたはロードしたいエンブレムを決定します。新たにセーブする時は新規作成、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。

セーブするには、「メモリースティック デュオ」または「メモリースティック PRO デュオ」をPSP®本体にセットしておく必要があります。また、エンブレム一つにつき**352KB以上の空き容量**が必要です。

ゲーム設定を変更する

OPTION

SYSTEM [Option] では、各種ゲーム環境の設定を変更できます。

※シナリオモードと対戦とで設定できる項目が若干異なります。

○ ボタン	決定
△ ボタン	オプション設定を終える
方向キー上・下	項目の変更



サウンド

SOUND

[Sound] では、「BGM volume」、「SE volume」、「Voice volume」、「Default」を設定することができます。方向キー左・右で音量を調整してください。

※[Default]：サウンド設定を初期状態に戻します。

データインストール

DATA INSTALL

データインストール機能を使用する (ON)、使用しない (OFF) を設定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。インストールデータが保存されていない場合、「ON」の選択はできません。

[Install data save] でデータの一部を「インストールデータ」として保存します。UMDを併用して、ロード時間を短縮する機能「データインストール」を使用することができます。

インストールするには、「メモリースティック PRO デュオ」をPSP®本体にセットしておく必要があり、**219MB以上の空き容量**が必要です。

キー操作

KEY ASSIGN

[Key assign] では、ゲーム画面でのボタン配置を変更できます。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。画面右にボタン一覧が表示されます。割り振りたいボタンを方向キー上・下で選択し、**○**ボタンで決定してください。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、キーアサイン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」を選択して初期状態に戻し、もう一度やり直してください。

タイトル画面に戻る

QUIT GAME

[Ok] を選択すると、ゲームを終了しタイトル画面へ移ります。事前にセーブをせ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うので注意してください。

18 アドホック通信

アドホックモードによるワイヤレスLAN通信で、本ゲームを持っているプレイヤーと対戦することができます。最大4人まで対戦可能です。

■ **用意するもの** PSP® (PlayStation®Portable) 2~4台
[ARMORED CORE LAST RAVEN Portable] 2~4本

- ・PSP®本体のワイヤレスLANスイッチがONになっていることを確認してください。
- ・通信プレイ終了までワイヤレスLANスイッチをOFFにしないでください。
- ・プレイ中はすべてのプレイヤーが半径10m以内にいるようにしてください。

ネットワーク接続

CONNECTION

メニュー画面で「CONNECTION」を選ぶと、右の画面が表示されます。

プレイヤー情報を表示



1 Lobby create (ホスト)

ホストとして自分でロビーを作成すると、ほかのプレイヤーの参加を待つ事ができます。

【Free match】

使用パーツに制限を設けずに対戦します。

【Regulation match】

使用を禁止するパーツを設定して対戦します。

2 Lobby select (クライアント)

クライアントとして他のプレイヤーが作成したロビーに入る事ができます。

※ホスト不在、対戦中、満員(4人参加済み)のロビーは表示されません。

3 Save data

機体データ、対戦成績等、ゲームデータとしてセーブできます(→P32)。

4 Load data

機体データ、対戦成績等、ゲームデータをロードできます(→P32)。

REGULATION

レギュレーションでは、ホストプレイヤーが自由にパーツの使用ルールを決めることができます。ただし、ロビー作成後にレギュレーションの変更を行うことはできませんので、レギュレーションを変更したい場合はロビーを作り直す必要があります。



方向キー	項目の選択/候補数などの選択	○ボタン	設定/パーツ一覧メニューを開く
○ボタン	戻る	○ボタン	パーツの使用禁止ON / OFF

レギュレーションの作成

Edit regulation

レギュレーションを設定します。ここで指定されたパーツは、この設定が有効である限り対戦で使用することができなくなります。ただし、初期(パーツを使用不可に設定することはできません)。

レギュレーションに名前をつける

Regulation name entry

設定したレギュレーションに名前をつけることができます。

レギュレーションのセーブ・ロード

Save/Load regulation

設定したレギュレーションをセーブ・ロードすることができます。

セーブするには、「メモリースティック デュオ」または「メモリースティック PRO デュオ」をPSP®本体にセットしておく必要があります。レギュレーションデータ一つにつき**352KB以上の空き容量**が必要です。

ロビー

LOBBY

「Lobby create」でロビーを作成するか、「Lobby select」でロビーを選択すると、右の画面が表示されます。

参加者全員が「Vs Ready」を選択後、ホストが「Vs Set up」を選択したら、対戦準備画面に移行します。



1 Vs Ready

選択したロビーで、対戦に参加することを宣言します(○ボタンで決定)。参加者全員が決定するまで待ち状態となります。

2 Send emblem

作成したオリジナルエンブレムを対戦相手に送信します。

3 Send replay

作成したリプレイのデータを対戦相手に送信します。

4 Member list

ロビーに接続しているプレイヤーを表示します。

送信 データの送信中

受信 データの受信中

決定 [VS READY] 決定後の締め切り待ち状態

確認 レギュレーション情報を確認中

5 Check regulation

設定されているレギュレーション情報を確認できます。
※レギュレーションの変更は出来ません。

6 Vs set up

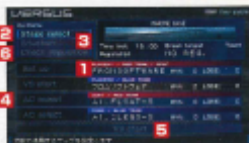
参加者全員が「VS READY」決定後に、ホストが○ボタンで決定すると、全プレイヤーの画面が「VERSUS」へ移行します。

※赤字の項目はホストにのみ表示

対戦

VERSUS

各プレイヤーは「Set up」で、戦闘準備を行います。クライアントの設定はシングルモードと同様です。ホストはさらに、「Stage select」「Situation」でバトルの設定を行います。



- 1 Set up** シナリオモードと同様に、カスタマイズを行います（→P14）。
- 2 Stage select** ホストがバトルステージを選択します。
- 3 Situation** ホストがルールを設定します。
- 4 AC select** 対戦で使用するCOM機体を設定します。
- 5 Vs start** 全プレイヤーが「Vs start」を選択すると対戦開始となります（●ボタンで決定）。
- 6 Check regulation** 設定されているレギュレーション情報を確認できます。
※レギュレーションの変更は出来ません。

※赤文字の項目はホストにのみ表示

エンブレム受信画面

エンブレムを受信すると、受信したエンブレムが自動的に画面に表示されます。「Emblem save」でエンブレムセーブ画面へ移行します。●ボタンを押すと、セーブせずにロビーへ戻ります。



リプレイデータ受信画面

リプレイデータを受信すると、受信したリプレイデータが自動的に画面に表示されます。「Replay save」でリプレイデータセーブ画面へ移行します。●ボタンを押すと、セーブせずにロビーへ戻ります。



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。

Q 脚部の特徴を知りたい。

A 機体の個性を最も左右するのが脚部ですので、慎重に選択してください。脚部には各々以下のような特徴があります。

- 軽量2脚** ○：他脚部に比べ、ずば抜けて高い機動力を誇ります。
×：積載量がかなり低く、耐久性も高くありません。
- 中量2脚** ○：全てにおいてバランスに優れ、扱いやすい機体構成ができます。
×：他脚部と比較すると、突出した能力を持ちません。
- 重量2脚** ○：かなりの積載量に耐え、耐久性にも優れています。
×：機動力が低く、上記の利点もタンク型にはやや劣ります。
- 逆関節** ○：消費エネルギーが低く、旋回性、ジャンプ能力に優れます。
×：耐久性があまり高くありません。
- 4脚** ○：2脚では構えを必要とするキャノン系の武器でも、構えずに撃つことができます。
×：かなりの消費エネルギーを必要とします。
- タンク** ○：最大クラスの積載量、耐久性を誇り、空中でもキャノン系の武器を使用できます。
×：ジャンプ機能がなく、機動力も著しく劣ります。
- フロート** ○：非ブースト時の機動力に優れます。水上での移動も可能です。
×：ジャンプ機能がなく、耐久性も高くありません。

Q 自分の撃った弾が当たらない。

A まずは敵を常にロックオンサイトに捉えるように練習してみてください。また、画面内の黄色色の枠（ロックオンサイト）内に敵を捉え、ロックマークが黄色から赤に変わったとき（ロックオンしたとき）に発射すると良いでしょう。

Q 上下の視点移動がうまくできない。

A 移動しながら上下視点を上手く変えられるようになるまでは、一度静止してから操作することをお勧めします。上手くいかない時は、●ボタンと●ボタンを同時押しすると視点を水平に戻すことができますので、改めてやり直してみましょう。また、「GARAGE」の「VR AC test」では修理費などを気にすることなく、操作の練習ができますので、活用してみてください。