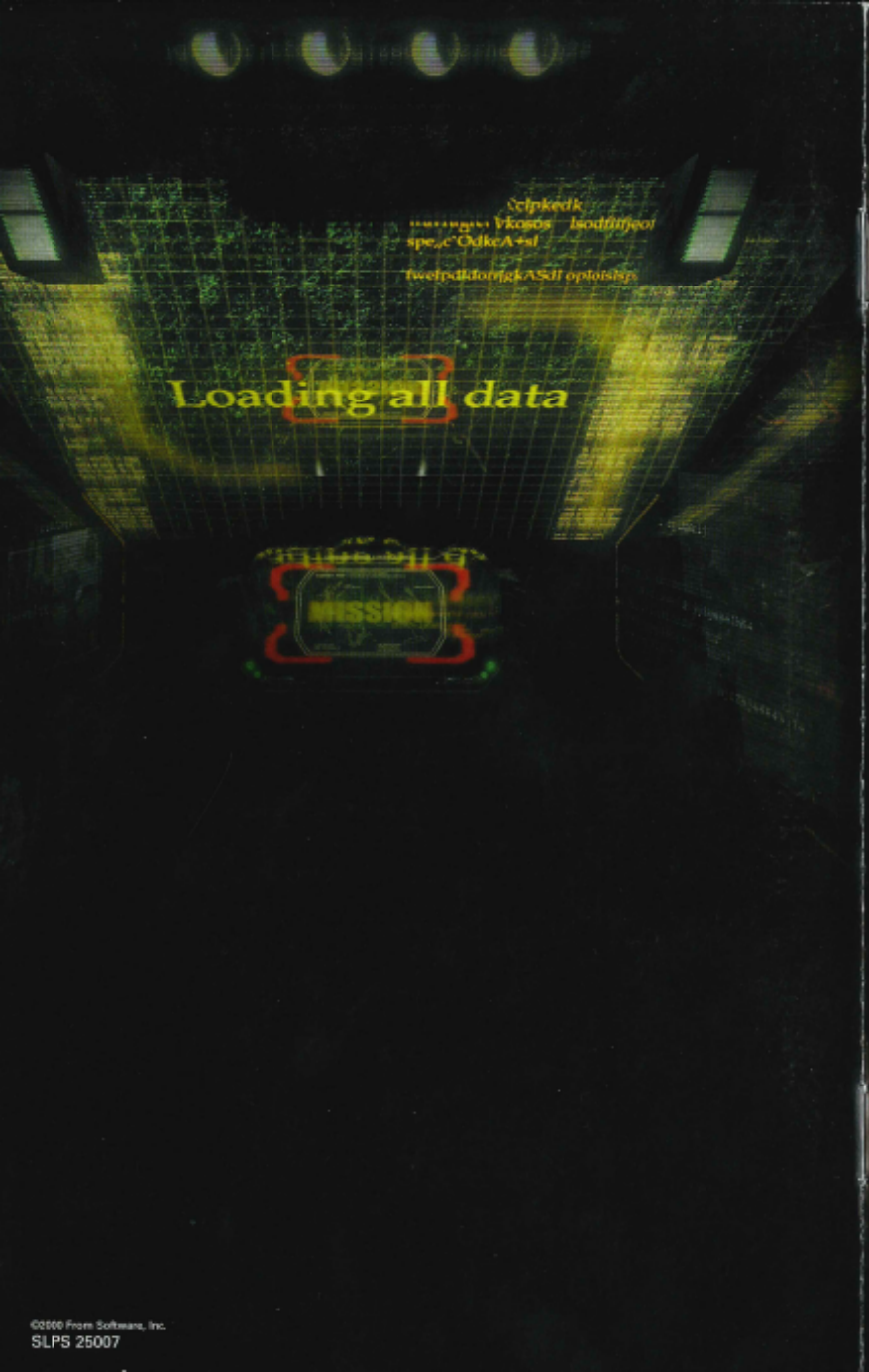


©2000 From Software, Inc.
SLPS 25007

ARMORED CORE 2

FROM SOFTWARE



SLPS 25007

STORY

地球暦196年。地球最大規模を誇る総合巨大企業「ジオ＝マトリクス」社は、大破壊以前に進められていた火星探査計画と、人工知能搭載型無人ロボットを利用した「火星テラフォーミング計画」の概要を入手する。ジオ＝マトリクスは直ちに大規模な調査部隊を火星に派遣、火星の地球化を発見する。その後、火星には多くの企業が進出し、約20年かけて火星社会が形成され、地球の全人口の30～40%が移住した。火星には地球での企業間対立がそのままもちこまれ、むしろ地球よりも激しい企業間武力紛争が繰り広げられることになった。火星という大地に人類は新たな歴史を刻んでいく。それは、かつてレイヴンと呼ばれた者たちの時代が再び訪れた事を意味していた。

CONTENTS 01

Ⅰ.各画面の見方と操作方法
GAME VIEW & OPERATION 02

Ⅱ.ゲームの始め方
HOW TO PLAY GAME 06

Ⅲ.メインメニュー
MAIN MENU 08
GARAGE 09
ASSEMBLY 09
DEPOSITORY 16
OPTIONAL PARTS 16
PERFORMANCE 16
CHANGE COLOR 17
COCKPIT ARRANGE 18
EDIT EMBLEM 20
NAME ENTRY 22
AC TEST 22
SHOP 22
MISSION 24
MAIL 28
ARENA 28
SYSTEM 29

Ⅳ.VS MODE
VS MODE 31
1画面対戦 31
通信対戦 32
対戦オプション 32
リプレイ機能 32

FAQ
FAQ 34

このたびは【PlayStation 2】専用ソフト『ARMORED CORE 2』をお買いあげいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、注意などこの「説明書」をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみください。

※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。

I 各画面の見方と操作方法
OPERATION

操作方法は各画面によって異なります。

ゲーム画面

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)



L2ボタン
上を向く

L1ボタン
左平行移動

方向キー
上：前進
下：後退
左：左へ旋回
右：右へ旋回

SELECTボタン
ポーズ

L3ボタン(左スティック押し込み)
エクステンション使用のON・OFF

LED表示

R2ボタン
下を向く

R1ボタン
右平行移動

△ボタン
武器選択

○ボタン
扉、スイッチの起動、及び左手武器使用

×ボタン
ブーストジャンプ
方向キー+×ボタンでダッシュ

□ボタン
武器発射

R3ボタン(右スティック押し込み)
オーバードブースト発動・停止

STARTボタン
MAP画面へ移る

本ソフトは、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）の振動機能と、L3、R3ボタンに対応しています。L3、R3ボタンはアナログモード時（LED表示赤色）しか使用できませんが、振動機能はメニュー画面のオプション設定の項目で振動のON／OFFを行うことができます。詳しくは30Pを参照して下さい。
ゲーム画面中にL2、R2ボタンを同時に押すと、視点が水平に戻ります。
ゲーム画面でのコントローラの使い方は、任意の配置に変更することができます。
◆キーアサイン（30P参照）

ゲーム画面の見方(標準)

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

【エネルギーゲージ】
ブースター及びエネルギー系武器を使用すると減少します。

【ロックオンサイト】
武器によって広さが変化し、威力の高い兵器、あるいは長距離兵器になるほど狭くなります。

【照準ロック】
ロック中であることを知らせます。武器によっては、ロック数が表示されます。

【メッセージエリア】
警告メッセージ等が表示されます。(下記メッセージ一覧参照)

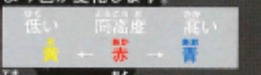
【方位計】
現在のプレイヤーの向きを表しています。



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

【タイム】
ミッションによって残り時間が表示されます。

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



敵はレーダー及び、レーダー機能付き頭部パーツ装備時のみ表示されます。

【武器】
現在発射可能な武器は緑色で、弾を打ち尽くし、使用不可能の武器は、赤色で表示されます。

メッセージ一覧
MESSAGE

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 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。

CHARGING エネルギーを使い切ったことを知らせるメッセージです。
ゲージが回復するまでブースター及びエネルギー系武器の使用ができません。

DESTROY 敵を破壊したことを知らせるメッセージです。

GUARD エネルギーシールドで防御されたときに表示されます。

MAP画面

ゲーム中STARTボタンを押すとMAPが表示されます。

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

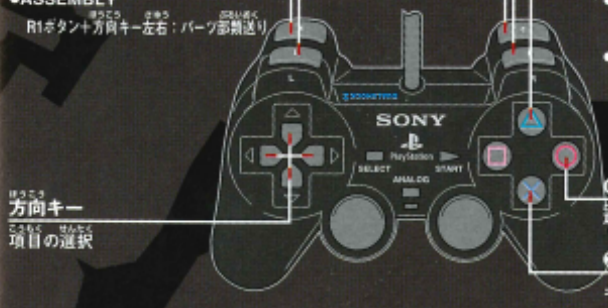


MAPを自由に回転させ、プレイヤーの現在位置や地形の確認ができます。
MAPの表示方法は、装備する頭部パーツによって異なります。



メニュー画面

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)



GARAGEの「HELP」で様々な説明やヒントを読むことが出来ます。



II ゲームの始め方
GAME VIEW & OPERATION

起動方法 OPERATION

本体裏側にあるMAIN POWER（主電源）スイッチを入れ、ゲームDISCを"PlayStation 2"本体にセットし、⏻（オン／スタンバイ）／RESETボタンを押してください。デモ画面終了後、またはデモ画面中にSTARTボタンか◉ボタンを押すとタイトル画面が表示されます。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードメニューが表示されます。



注意：DVD-ROMはホコリやキズに弱いので大切に使用してください。読み取り面についたホコリ、キズなどで読めなくなったDISCに関しては、補償しかねますのでご了承ください。

モード説明 MODE

NEW GAME

依頼されたミッションを遂行していく、メインとなるモードです。成功報酬でパーツや武器を揃え、自分だけのオリジナルACを作り上げてください。

DATA LOAD

シナリオモードのデータをロードし、ゲームを再開します。

SPRIT-SCREEN VS (→31P)

画面を分割した対戦モードです。

LINKED VS (→32P)

i.LINKを使用した通信対戦モードです。

通信対戦を行う場合には、2台の"PlayStation 2"とテレビモニター、別売りのi.LINKケーブルが必要です。"PlayStation 2"本体の電源を入れる前に、それぞれの"PlayStation 2"前面のi.S400（i.LINK）端子にi.LINKケーブルを接続しておいてください。通信対戦ではそれぞれの"PlayStation 2"に「ARMORED CORE2」のDISCをセットして下さい。通信対戦途中にi.LINKケーブルが抜けた場合は、必ずメインメニューに戻ってから接続し直してください。

ゲームの流れ SCENARIO MODE

NEW GAMEを選択すると、難易度、音声、振動設定を行います。方向キーで設定を変更し、◉ボタンを押すと名前入力画面へ移ります。操作方法は22Pを参照してください。



プレイヤーは、数々の依頼やアリーナでの対戦をこなし、得た報酬でパーツを購入し自分のACを強化していきます。依頼とアリーナを成功し続けることで、ストーリーが進みます。

GARAGE

出撃前に自分のACを組み立てます。カラーリングの変更などもここで行います。

MISSION

ここで依頼の内容を確認し、ミッションに出撃します。

成功　失敗

ミッションを成功、失敗すると収支画面が表示されます。

SHOP

所持金が増えたらパーツを買うことができます。

III メインメニュー (ナーヴスコンコード)
MAIN MENU NERVES CONCORD

ナーヴスコンコードは、以下の6つのメニューから構成されています。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。



システム
SYSTEM 29P

ゲームデータのセーブ/ロードやゲームの設定の変更を行います。ここからタイトル画面へ戻ることができます。



ミッション
MISSION 24P

依頼はここで受けます。ここで出撃を選択するとゲーム画面へ移ります。



ショップ
SHOP 23P

パーツの売買はここで行います。



ガレージ
GARAGE 09P

ACの組立やカラーの変更はここで行います。



メール
MAIL 28P

自分に送信されたメールを読むことができます。



アリーナ
ARENA 28P

試合に勝つと報酬や新たなパーツを手に入れることができます。



GARAGE

ここではACの組立やカラーリングの変更などを行います。

機体変更 AC CHANGE

ACの組立パターンを3体まで登録することが出来ます。L1、R1ボタンを押すと、登録パターンを変更することが出来ます。

AC組み上げ ASSEMBLY

パーツや武器を組合せ、オリジナルのACを作ることができます。方向キー左右でパーツや武器の種類を選択し、◎ボタンで決定してください。パーツや武器の選択は、方向キー上下で行います。総てのパーツ選択が終了したら、✕ボタンでACの組み上げ終了となります。





△ボタンを押すと、価格、重量、消費エネルギー、攻撃力、防御力などの詳細を見ることができます。(ステータス一覧→12P参照)



AC組立時、左側の数値が赤く表示された状態ではミッションへの出撃ができませんので、右側の数値を超えないようパーツの組み替えを行ってください。

表示ステータスの説明 STATUS

【EP】ジェネレーターの出力を表示します。
【AP】ACのARMOR POINTを表示します。
【WEIGHT】ACの総重量を表示します。
【CORE WP】コアパーツの積載重量を表示します。
【LEGS WP】脚部パーツの積載重量を表示します。

警告メッセージの説明 WARNING

【装備不十分】出撃時最低限必要な頭部、脚部、腕部、ジェネレーター、ブースター、FCS、ラジエーターのいずれかが欠けています。

【重量過多】脚部パーツの積載重量より、装備の総重量が上回っています。脚部パーツを換えるか、軽いパーツで構成してください。

【出力不足】ジェネレーターの出力より、装備の出力消費値が上回っています。ジェネレーターを交換するか、出力消費値内に収まるパーツで構成して下さい。

【腕部装備過多】コアパーツの積載重量より、装備するパーツの総重量が上回っています。コアを換えるか、軽いパーツで構成してください。

警告が表示されてもGARAGE画面に戻れますが、ミッション、アリーナへの出撃はできません。

パーツの説明

ACを形成するパーツは大きく分けて13種類あります。

コアパーツ
CORE

機体組み立ての基本となるパーツです。ジェネレーターやFCS、インサイド、ラジエーターはコアに装備されます。ミサイル迎撃機能も装備しています。



頭部パーツ
HEAD

生体センサーやレーダーなど特殊な機能が内蔵されています。コンピュータの情報もパーツにより変わります。



腕部パーツ
ARMS

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。



脚部パーツ
LEGS

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



ジェネレーター
GENERATOR

ACのエネルギーゲージ、パーツの組立に影響します。



ブースター
BOOSTERS

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。



肩装備武器
BACK UNIT L.R

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。



右腕装備武器
ARM UNIT R

単発で威力のあるライフル系や、威力が低いが連射能力の優れたマシンガン系の武器などがあります。



左腕装備武器
ARM UNIT L

レーザーブレードかエネルギーシールドのどちらかを装備できます。双方とも使用の際、エネルギーゲージを使用します。



FCS
FCS

サイトの範囲やロック可能距離、ミサイルのロックオンの性能に影響します。



インサイド
INSIDE

コア内に内装される補助兵器です。相手のミサイルをかく乱させるデコイなどがあります。



エクステンション
EXTENSION

移動・攻撃等に様々な特殊効果を追加されます。迎撃ミサイル等があります。



ラジエーター
RADIATOR

ミッション中に上昇した機体温度を低下させます。



ステータス一覧

ここに上げたステータスは、各パーツによって項目が異なります。

全パーツ共通ステータス

NAME	パーツの名称です。
ENTERPRISE	パーツの製造社名です。
WEIGHT	パーツの重量です。
ENERGY DRAIN	エネルギー消費値です。

外部パーツ（頭部、コア、腕部、脚部パーツ）共通ステータス

ARMOR POINT	パーツの耐久値です。この数値が高いほど、出撃時のAPが高くなります。
DEF_SHELL	対実弾系防御力です。 この数値が高いほど、実弾系のダメージが小さくなります。
DEF_ENERGY	対エネルギー系防御力です。 この数値が高いほど、エネルギー系のダメージが小さくなります。
COOLING	パーツの放熱効率です。

武器パーツ（武器腕、肩装備武器、腕部装備武器）共通ステータス

TYPE	パーツの種類です。
WEAPON SIGHT	武器自体が持っているサイトのタイプです。 NO LOCKはロックサイトがありません。
ATTACK POWER	各武器の弾一発分の攻撃力です。
NUMBER OF AMMO	各武器の弾薬数です。一度に複数弾を発射する武器もあります。 エネルギー系の武器は発射可能数です。
AMMO TYPE	弾薬の系統（SOLID：実弾、ENERGY：エネルギー系）を表示します。
AMMO PRICE	弾薬一発分の金額です。エネルギー系の武器は弾薬費がかかりません。
AMMO HEAT	弾薬が起こす熱量です。
RANGE	この数値が高いほど弾丸の射程距離が長くなります。
MAXIMUM-LOCK	最大ロックオン数です。ミサイルは複数ロックすることができます。
RELOAD TIME	次の弾を発射するまでの時間です。 この数値が高いほど連射速度は早くなります。
DISCHARGE REACTION	弾薬発射時の衝撃力です。
USED DRAIN	エネルギー兵器使用時のエネルギー消費量です。

エネルギーシールド固有ステータス

SHIELD DEF_SHELL	シールド使用時の対実弾系防御力です。
SHIELD DEF_ENERGY	シールド使用時の対エネルギー系防御力です。
SHIELD COVER	シールドの防御範囲です。
WORK EFFICIENCY	シールド使用時の作動効率です。

ラジエーター固有ステータス

COOLING	ラジエーターの放熱効率です。
FORCED COOLING	限界熱量を越えた時の排熱数です。

頭部パーツ固有ステータス

COMPUTER TYPE	コンピュータの種類です。ミッション中の状況説明の内容が変化します。 ROUGH：旧式、STANDARD：標準、DETAILED：高性能 の3種類があります。
COMPUTER SEX	コンピュータの性別を表示します。MALE：男性　FEMALE：女性
SYSTEM CONTROL	システムエラーの修復性能です。
AUTO BALANCER	ACの安定性を制御します。
HACKING FUNCTION	ハッキング性能です。この数値が高くないと開かない扉などがあります。
MAP TYPE	MAP表示のタイプです。NO MEMORY：周囲のみ表示、 AREA&PLACE NAME：マッピング機能と情報表示、 AREA MEMORY：マッピング機能の3種類があります。
NOISE CANCELER	妨害電波無効装置の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
BIO SENSOR	生体反応センサーの有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
SENSOR INTERVAL	AC起動後からセンサーが作動するまでの間隔です。
RADAR FUNCTION	レーダー装置搭載の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
SCANNING INTERVAL	レーダーの情報処理性能です。

コアパーツ固有ステータス

MAXIMUM WEIGHT	コアの最大積載量です。腕部パーツ、腕部装備武器の重量が関係します。
VS-MG-RESPONSE	敵のミサイルを迎撃する事ができる確率です。
VS-MG-RANGE	敵のミサイルを迎撃することができる範囲です。 この範囲はACの前方に広がります。
EXTENSION SLOTS	各コアのスロット数です。
OB POWER	オーバードブースト時の出力です。
OB ENERGY DRAIN	オーバードブースト使用時のエネルギー消費量です。
LIMIT TIME	？？？

腕部固有ステータス

EXTENSION TP	エクステンション装備の可不可を表示します。
ENERGY SUPPLY	腕部装備武器へのエネルギー供給量です。
HOMING REACTION	ブレード使用時の追尾性能です。
REACTION CONTROL	反動のある銃に対する制御性能です。

脚部パーツ固有ステータス

MAXIMUM WEIGHT	最大積載量です。全てのパーツの重量が関係してきます。
MOVING SPEED	この数値が高いほど移動速度が速くなります。
STABILITY	この数値が高いほど被弾時の反動が小さくなります。
JUMP FUNCTION	ジャンプ機能の有無（NONE：無し、PROVIDE：搭載）を表します。
REACTION RESTRAINT	着地時の機体安定性能です。
TURNING SPEED	旋回速度です。
WAIT ENERGY	待機時のエネルギー消費量です。
BRAKE	ダッシュ後のブレーキ性能です。

ジェネレーター固有ステータス

ENERGY OUTPUT	ジェネレーターの総出力です。 この数値を超えるパーツ構成ではミッションに出撃することができません。
MAXIMUM CHARGE	ミッション時、画面左側に表示されるエネルギーゲージの容量です。
REDZONE	エネルギーゲージのレッドゾーンの容量です。
CALORIFIC VALUE	一定時間での発熱量です。

ブースター固有ステータス

BOOST POWER	ブースターの出力です。この数値が高いほど上昇スピードが速くなります。
CHARGE DRAIN	エネルギーゲージ消費値です。 この数値が高いほど大幅にエネルギーゲージを消費します。
BOOST EFFICIENCY	ブースト使用時間です。

FCS固有ステータス

WEAPON SIGHT	各武器のサイトの形状を変化させるタイプを表示します。 STANDARD ：標準型 WIDE&SHALLOW ：広角だがロック可能距離が短い LENGTHWAY ：縦長 SIDEWAY ：横長 NARROW&DEEP ：幅は狭いがロック可能距離が長い
SIGHT RANGE	ロックオン可能距離です。
SIGHT ABILITY	サイトの基本性能です。
PRECISION	ロックオン精度です。
RETICLE MOVILITY	ロックマーカー（照準）の移動速度です。

レーダー固有ステータス

RADAR RANGE	レーダーの反応範囲です。この数値が高いほど広範囲の索敵ができます。
RADAR TYPE	レーダーの種類です。形状のみで性能に変化はありません。 STANDARD：標準型、CIRCLE：円形型、OCTAGON：8角形型 の3種類があります。
NOISE COUNTER	妨害電波無効装置の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
BIO SENSOR	生体反応センサーの有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
STEALTH SENSOR	対ステルス用センサー搭載の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。

頭部パーツにもレーダーパーツと同様のステータスが存在します。レーダー装備の頭部パーツと、肩装備のレーダーパーツを同時に装備した場合は、肩装備のレーダーの性能が優先されます。

表示パーツの選択 — DEPOSITORY

ASSEMBLYに表示させたいパーツだけを登録することが出来ます。方向キーの上下でパーツを選択し、◉ボタンで登録ON・OFFを決定します。
（⊗ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）



特殊パーツの装備 — OPTIONAL PARTS

機体の性能を上げる特殊パーツを選択します。方向キー上下で選択し、◉ボタンで決定してください。装備をはずすには、再び◉ボタンを押してください。（⊗ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）特殊パーツはコアに装着されます。双方にスロットがあり、コアのスロット数分特殊パーツを複数装備することができます。



能力値確認 — PERFORMANCE

組み上げたACの性能がポイントとして表示されます。
（⊗ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）



ステータス表示の説明 — STATUS

OFFENSIVE POINT ・・・・・・・・攻撃力	COOLING EFFECIENCY ・ラジエーターの作動効率
DEFENSIVE POINT ・・・・・・・・防御力	SUPPORT SYSTEM ・・・・オプションの性能
STABILITY ・・・・・・・・・・・・安定性	RADAR ABILITY ・・・・・センサー系の性能
MOBILITY ・・・・・・・・・・・・機動性	SENSOR ABILITY ・・・・・・レーダーの性能
MOVING SPEED ・・・・・・・・・移動性能	FCS PERFORMANCE ・・・・・・FCSの性能
TURNING SPEED ・・・・・・・・旋回性能	OVERALL ・・・・・・・・・・・総合ポイント
RISING ABILITY ・・・・・・・・上昇性能	GRADE ・・・・・・・・・・・総合評価（5段階）
OB ABILITY ・・・・オーバードブースト性能	

ACのカラーリング — CHANGE COLOR

機体のカラー変更を行います。方向キー上下で項目を選択し、◉ボタンで決定してください。
（⊗ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）



CHANGE PATTERN — CHANGE PATTERN

カラーパターンを決定します。方向キー上下でパターンを選択し、◉ボタンで決定してください。（⊗ボタンで前画面に戻ります。）



カラーリング — EDIT COLOR

カラーリングは、全体の変更の他にパーツ毎に細かく設定することが出来ます。▲ボタンでカラーリング箇所がBASE、AID、OPTIONAL、DETAIL、JOINTと変更できます。方向キー上下でRGB（三原色）を選択し、左右で色を調整してください。◉ボタンで決定、⊗ボタンでキャンセルしカラーリングパーツ選択画面に戻ります。



CUSTOMカラーリングの注意点

GENERAL（AC全体のカラー変更）はコアパーツに準じて変更されます。したがって、コアパーツのカラー変更後にGENERALを選択すると、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。

GARAGE

画面表示の変更

COCKPIT ARRANGE

ミッション中で表示するゲージ類と色の設定を行います。



CHANGE COLOR

CHANGE COLOR

ゲージ類の色の設定を行います。方向キーの上下でカラーを選択します。

CHANGE PANEL

CHANGE PANEL

方向キーの上下でパーツを選択し、◉ボタンで登録ON・OFFを決定します。
(⊗ボタンでGARAGEメニューに戻ります。)

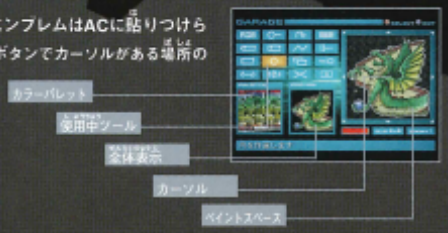
非表示に出来ないもの P3で説明している以下の項目は非表示にすることは出来ません。

タイマー	エネルギーゲージ	ロックサイト	レーダー
方位	装備武器	自機のAP	通常メッセージ
システムエラーメッセージ			

表示物	内容
ENEMY WEAPON	現在敵が装備している武器を表示します。
ENEMY HEAT	敵の機体温度を表示します。
ENEMY ENERGY	敵のエネルギーを表示します。
ENEMY DATA	敵の推定弾数を表示します。
REMNANTS ENEMY	ミッション中に存在する敵の機数を%で表示します。
ANGLE ELEVATION	キャノン、ロケットの角度を表示します。
OUTER HEAT	外気の温度を表示します。
WAR POTENTIAL	敵との戦力比を表示します。
WINNING%	現在の勝率を%で表示します。
SPEEDOMETER	ACの速度を表示します。
ALTIMETER	基準となる地点からの高度を表示します。

エンブレム作成

エンブレムの作成や修正ができます。作成したエンブレムはACに貼りつけられます。Ⓑボタンで一つ前の操作を取り消し、Ⓐボタンでカーソルがある場所の色をスポイトします。



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

USBマウスについて

エンブレムエディットはUSBマウスに対応しています。
本体前面の'1'(USB)端子にUSBマウスを接続してください。
操作方法　マウス移動：カーソルの移動
左クリック：決定
右クリック：キャンセル
ホイール　：コマンドの選択、ホイール押し込みでカラーの選択

ツールの説明 TOOL

RGB	カラー変更	EDIT COLOR（色の変更）あるいはGRADATION（グラデーション）を開きます。カラーパレット内の色を変更することができます。
	ズーム	ペイントスペースの表示を、2倍・4倍・8倍の中で変更ができます。方向キーの上下で選択し、◉ボタンで決定します。
	アンドゥ	一つ前の手順を取り消すことができます。
	グリッド	ペイントスペースにグリッドを表示します。非表示・2倍・4倍・8倍の中で変更ができます。
	ペン	◉ボタンを押しながら、方向キーでカーソルを移動させると線が描けます。
	イレイサー	◉ボタンを押しながら、方向キーでカーソルを移動させるとカーソルの位置にあるものを消去します。

EDIT EMBLEM

	ライン	直線が描けます。◉ボタンで始点を指定し、方向キーでカーソルを移動させ◉ボタンで決定してください。
	ペイント	線で描かれた枠の中を塗りつぶします。使用したいカラーを選択し、方向キーで塗りたい箇所へカーソルを移動させ◉ボタンを押してください。
	ボックス	四角枠（NORMAL）または塗りつぶした四角形（FILL）が描けます。描き方はラインと同じです。
	サークル	円の枠（NORMAL）または塗りつぶした円（FILL）が描けます。描き方はラインと同じです。
	コピー	選択した範囲を別の場所にコピーします。◉ボタンで始点を選択し、カーソルを移動させてコピーしたい範囲を囲み◉ボタンを押します。その後コピーしたい箇所にカーソルを移動させて◉ボタンを押してください。
	スポイト	ペイントスペース上にあるカーソルがある場所の色を取得します。
	スクロール	ペイントスペース内に描かれたものを方向キーで移動させます。
	ミラー	選択した範囲を左右あるいは上下反転させます。コピーツールと同様に範囲を選択した後、方向キーで反転させて◉ボタンを押してください。
	クリア	ペイントスペースの内容をすべて消すことができます。
S	サンプル	すでに登録されているエンブレムを呼び出すことができます。方向キーで選択し、◉ボタンで決定してください。

表示箇所の移動 INDICATION POINT

倍率変更をして4倍、8倍にした時、ペイントスペースの周囲にあるバーを使用することで表示箇所を移動させることができます。方向キーで移動させたい方向のバーにカーソルを移動させ、◉ボタンを押してください。

GARAGE

名称入力 — NAME ENTRY



AC、パイロット名を変更することができます。変更したい項目を方向キーで選択し、◉ボタンを押して下さい。漢字モードでは、L1，R1ボタンで頁送りします。◉ボタンで一つ前の文字を消します。ENDでGARAGEメニューに戻ります。

ギリシャ文字（Ⅰ～Ⅹ）を使用した場合、"PlayStation 2" 本体のブラウザ画面では※と表示されます。

AC動作チェック — A.C.TEST



ACの動作や武器のチェックが出来ます。テスト時は、弾薬費や修理費は差し引かれません。

コントローラの使い方は2Pを，画面表示は3Pをそれぞれ参照してください。なお、強制的にテストを終了したいときは、SELECTボタンを押した後、STARTボタンを押すと放棄確認メッセージが表示されますので、◉ボタンを押してください。✕ボタンでテストに戻ります。

SHOP



パーツの売買が行えます。パーツや武器を買う場合はBUYを、売る場合はSELLを選択します。方向キー上下で選択し、◉ボタンで決定してください。△ボタンを押すと、パーツのステータスの詳細をみることができます。（ステータス→12P参照）✕ボタンで前メニューに戻ります。購入、売却するパーツを決定すると確認ウィンドウが表示されます。購入、売却するなら「OK」しないなら「CANCEL」を方向キー左右で選択し、◉ボタンで決定してください。✕ボタンで「CANCEL」と同様です。

装備中のパーツや武器の売却も可能です。ただし、所持金がマイナスの場合は左右腕武器及び、左右肩武器を除いた現在装備中のパーツの売却はできません。

MISSION

各依頼は、成功によって削除されます。

選択 SELECT

ミッション名と報酬が提示されます。方向キー上下で選択し、◉ボタンで決定してください。⊗ボタンでナーヴスコンコードに戻ります。



契約 CONTRACT

ミッションを選択すると、詳しいミッション内容が表示されます。右下の…は続きがあることを示していて、◉ボタンで次の画面が表示されます。⊗ボタンでミッション一覧に戻ります。



上部に現れる絵は、フィールド（地形）、特別な目標物、主な敵キャラとなっています。順番はミッションによって異なります。

ミッションの内容がすべて表示されると、契約確認ウィンドウが表示されます。契約するなら「OK」しないなら「CANCEL」を方向キー左右で選択し、◉ボタンで決定してください。「CANCEL」でミッション一覧に戻り、⊗ボタンで契約確認ウィンドウが閉じます。

一度契約を結ぶと、他のミッションを選択しなおすことはできませんので注意してください。

契約が完了すると出撃確認ウィンドウが表示されます。出撃するなら「OK」しないなら「CANCEL」を方向キー左右で選択し、◉ボタンで決定してください。「OK」でゲーム画面が表示されミッション遂行となります。「CANCEL」でナーヴスコンコードに戻り、⊗ボタンで出撃確認ウィンドウが閉じます。



出撃 SALLY

作戦領域 FAILURE



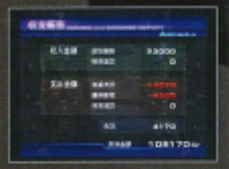
ミッションの中には作戦領域が設定されている場合があります。(レーダー上にふたつのラインで表示されます)。黄色のラインより越えると警告音がなります。そのまま赤いラインより外へ出てしまうと、作戦放棄と見なされミッション失敗となります。

ミッションの失敗と放棄 FAILURE



※自機AC大破（耐久値0）
※作戦領域離脱 …など
様々な条件がありますが、作戦領域のないミッションの場合でもプレイヤー自身で放棄することもできます。
放棄したい場合は、SELECTボタンを押した後、STARTボタンを押すと放棄確認メッセージが現れ、●ボタンを押すとミッションを放棄します（この場合もミッションは失敗となります）。✕ボタンでゲーム画面に戻ります。

ミッションの収支結果 REVENUE AND EXPENDITURE



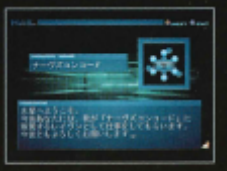
成功／失敗に関わらずミッションが終了すると収支結果画面が表示されます。
△ボタンを押すと、ミッション中の詳細レポートが表示されます。
AC破損個所の修理費や、ミッション中使用された弾薬の費用は必要経費として所持金（成功の場合は報酬を含む）から差し引かれます。所持金から必要経費を差し引いた結果、所持金がマイナスになることがありますがゲームは続行できます。

システムエラー SYSTEM ERROR

ミッション、対戦中に様々な原因でACに異常が起こることがあります。
それらの異常は一定時間経過すると回復します。

OPTIMIZING	最適化	天候が変化しロック時間の補正を行うため、一定時間命中率が下がります。
RADAR ERROR	レーダー異常	レーダーに敵を表示することができなくなります。
FCS ERROR	ロックシステム異常	ロックオンが出来なくなります。
DANGER HEAT	危険温度警告	危険温度に近づくと表示されます。
OUT PUT DOWN	危険温度	APが減りつづけます。

MAIL



ゲーム進行中に送信されたメールを見ることができます。重要な情報が手に入る可能性もありますので、是非のぞいてみてください。見終わったメールには右側に既読マークがつきます。⊗ボタンでナーヴスコンコードに戻ります。

ARENA



ARENAでは、ナーヴスコンコードに登録している他のレイヴンたちと対戦することができます。試合に勝利すると、報酬やパーツを手に入れることができます。

ナーヴスコンコード内のランキングが一覧表示されます。方向キーで選択し、◉ボタンで決定すると選択した相手のプロフィール等が表示されます。⊗ボタンでランキング一覧に戻ります。

一度勝利した相手からは、報酬やパーツを貰うことはできません。

ステージの選択 — STAGE SELECT



対戦する相手を決定すると、ステージ選択に移ります。方向キーで選択し、◉ボタンで決定すると試合が始まります。

SYSTEM



ゲームデータ、エンブレムのセーブ／ロードや、音量、キー配列の変更を行います。方向キー上下で選択し、◉ボタンで決定してください。⊗ボタンでナーヴスコンコードに戻ります。

ゲームデータ、エンブレムのセーブ／ロードを選択した場合、MEMORY CARD差込口選択画面が表示されます。方向キー上下で選択し、◉ボタンで決定してください。⊗ボタンで前メニューに戻ります。

ゲームデータのセーブ／ロード — SAVE/LOAD



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NEWを選択してください。また、セーブの際は"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に70KB以上の空きが必要です。すでにセーブされているデータを選択すると、現在の状態を上書きしてセーブします。

（⊗ボタンで取り消しです。）

エンブレムのセーブ／ロード — SAVE/LOAD



セーブまたはロードしたいエンブレムを決定します。方向キーでセーブしたい箇所を選択し、◉ボタンで決定してください。また、セーブの際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。すでにセーブされている箇所を選択すると、上書きしてセーブします。

（⊗ボタンで取り消しです。）

OPTION

OPTION



項目の選択を方向キー上下で行い、◉ボタンで決定します。

MASTER VOLUME

MASTER VOLUME

ゲーム全体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。

BGM VOLUME

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。

AUDIO

BGM VOLUME

音声を日本語と英語とで切り換えます。

TEXT MESSAGE

TEXT MESSAGE

ゲーム中のメッセージテキストを表示する、表示しないを決定します。方向キーで「ON」「OFF」を選択してください。

VIBRATION

VIBRATION

アナログコントローラの振動ON／OFFの設定を行います。

KEY ASSIGN

KEY ASSIGN



ゲーム画面での操作方法を設定します。変更したいキーまたはボタンを方向キーで選択した後、振り分けたい項目を選択してください。DEFAULTを選択すると、初期状態に戻ります。

GAME EXIT

GAME EXIT

「OK」を選択するとタイトル画面へ移ります。
⊗ボタンで前メニューに戻ります。

IV VS MODE

VS MODEは、2種類のモードがあります。

1画面分割対戦



1画面対戦用メニューが表示されます。方向キー上下で選択し、◉ボタンで決定してください。

VS START

VS START



対戦を開始します。画面にお互いのステータスが表示されます。対戦終了後は、CONTINUEの確認があります。「YES」で同じMAPで対戦、「NO」で対戦メニュー画面に戻ります。

1P及び2P A.C.SETUP

1P/2P SET UP



ASSEMBLYやCHANGE COLORなどのセットアップメニューが表示されます。方向キー上下で選択し、◉ボタン選択してください。機体の組み上げやSYSTEMは、それぞれGARAGE（→10P）、SYSTEM（→29P）を参照してください。シナリオモードでセーブしたデータを使用する際は、「SYSTEM」内の「DATA LOAD」でデータをロードしてください。セーブデータがない場合は、標準機体での対戦となります。

SELECT MAP

SELECT MAP



VS FORMで「SELECT」を選択すると、対戦ステージを選ぶことができます。方向キー左右で対戦ステージを選択してください。

通信対戦



通信対戦メニューが表示されます。方向キー上下で選択し、◉ボタンで決定してください。VS STARTで対戦開始です。画面の見方は画面表示（→3P）を参照してください。相手のAPは、自機ACのAPの下側に表示されます。

機体の組み上げやSYSTEMは、それぞれGARAGE（→10P）、SYSTEM（→29P）を参照してください。シナリオモードでセーブしたデータを使用する場合は、「SYSTEM」内の「DATA LOAD」でデータをロードしてください。セーブデータがない場合は標準機体での対戦となります。

VSオプション — VS OPTION

VS FORM — VS FORM

VSモードでの対戦用MAPの選択方法を決定します。
方向キーで「SELECT」「RANDOM」「TURN」を選択してください。

TIME LIMIT — TIME LIMIT

対戦時間を設定します。方向キーで選択し、◉ボタンで決定して下さい。

リプレイ機能

1画面分割対戦、通信対戦終了後、「CONTINUE」が表示されている時にスタートボタンを押すとリプレイモードに入り、先ほどの対戦を見ることができます。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。

ARENAでは勝利後、自動的にリプレイに移ります。

V FAQ

FAQ

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。

GARAGE編

出撃できない

GARAGE内で「装備不完全」、「重量過多（腕部重量過多）」、「出力不足」の警告メッセージが表示されている場合は出撃できません。「装備不完全」とは、機体を動かすために必要な最低限のパーツ（コア、脚など）が装備されていないということです。（→詳細p.9）装備されているパーツを確認してください。「重量過多（腕部重量過多）」とは、機体の重量が重過ぎるということです。装備できる最大重量は、脚パーツ（腕部の場合はコアパーツ）の「MAXIMUM WEIGHT（最大積載量）」の値によって決まります。脚パーツ（コアパーツ）を交換するか、全体の装備を軽くしてください。「出力不足」とは、装備しているパーツの「ENERGY DRAIN（消費エネルギー）」が多すぎるということです。装備できる最大エネルギーは、ジェネレータの「ENERGY OUTPUT（出力）」の値によって決まります。ジェネレータを交換するか、全体の装備を消費エネルギーの少ないものにしてください。

重量過多にならないためには

あれもこれもと欲張ると、あっという間に重量オーバーしてしまいます。まずは一番優先する項目を決めて、そこから順にパーツを決めていきましょう。切り捨てるところは切り捨てた方が良い場合もありますので、いろいろ試してみてください。

装備を決める基準が知りたい

各パーツには様々な数字や項目が設定されていますが、細部を気にしないのであれば重要なものはある程度絞られます。動きのすばやさを求めるのであれば、各パーツの「WEIGHT（重量）」、脚部の「MOVING ABILITY（移動性能）」、ブースターの「BOOST POWER（出力）」などが重要です。逆に防御力が高くやられにくい機体の場合は、耐久力を決める「AP（装甲値）」と防御力を決める「DEF_SHELL（対実弾防御力）」、「DEF_ENERGY（対エネルギー弾防御力）」が重要になります。武器に関しては「ATTACK POWER（攻撃力）」、「NUMBER OF AMMO（弾数）」、「RANGE（射程距離）」の3つが基本です。機体の性能は「GARAGE」の「AC TEST」で試すことが出来ますので実際の戦闘に出る前に利用してください。まずは様々なタイプを試してみて、自分にあった機体を探してみましょう。

ミッション／アリーナ編

敵を見つけられない／倒せない

レーダーを装備することをお勧めします。肩武器のレーダー、あるいは頭部パーツの「RADAR FUNCTION（レーダー機能）」が「PROVIDED」のものを装備するとレーダー機能が働きます。画面右上のレーダー内の、敵を示す▲が画面の上に来るように動けば、敵を正面に捉えることが出来ます。武器の射程距離内で、画面内の黄色の枠（ロックオンサイト）内に敵を捉えると、マーカーが表示されます。この状態を「ロックオンした」と言います。敵をロックオンした時が攻撃のチャンスです。序盤の敵は攻撃力も低いので、そう簡単にはやられません。敵の動きをよく見て、常にサイトの中に捉えておくことが重要です。

エリアオーバーしてしまう

多くのミッションには「作戦領域」が設定されており、その外に出ると強制的に作戦失敗になります。領域の端に来ると警告音が鳴りますので、とりあえず立ち止まってエリア内に戻ってください。エリアの範囲は画面右上のレーダーで確認しましょう。

ダッシュが出来なくなる

ダッシュは、画面左のエネルギーゲージを一定量消費します。ゲージが0になると回復するまで使用出来なくなるので、ゲージの残量に気をつけて必要な時のみ使うよう心がけましょう。また、「MAXIMUM CHARGE（容量）」の大きいジェネレータを装備するとゲージの最大値が増加します。ブースターによってもゲージの消費量が異なりますので、装備面からもいろいろ工夫してみましょう。

弾が撃てなくなる

ほとんどの武器には「NUMBER OF AMMO（弾数）」が存在します。全ての弾を撃ち尽くすとその武器は使用できなくなります。常に敵をロックオンしたことを確認して、攻撃を行えば無駄弾を抑えることが出来ます。また、武器には大きく分けて「実弾系」と「エネルギー弾系」があります。エネルギー弾は弾代がかからないなどのメリットがありますが、発射するたびに画面左のエネルギーゲージを一定量消費します。ゲージが0になると、回復するまで使用出来なくなります。

敵の攻撃を避けるには

攻撃の種類にもよりますが、上手く避けるにはある程度、操作に慣れることが必要になります。武器によっては非常にクセのある動きをするものも多いので、特徴をつかむことが重要です。また、慣れないうちは避けることよりも、むしろ早く敵を倒すことを優先した方が良い場合もあります。防御力の高い機体で、すばやく敵を倒すことを心がけましょう。

その他

対戦について

「ARMORED CORE 2」では、1台のTVを左右に分割して行う1画面対戦と、2台のTVを使用する通信対戦が可能です。通信対戦時には、TV2台のほか「ARMORED CORE 2」ソフトと"PlayStation 2"がそれぞれ2つ、本体同士を接続する「i.LINKケーブル」が1本必要です。(詳細→p.6) i.LINKケーブルは大手パソコンショップ等で取り扱っていますので、お求め、お問い合わせは各店舗までお願いいたします。

エンブレムエディットについて

エンブレム作成機能はUSBマウスに対応しています。マウスを使用するとより快適な操作が可能です。(詳細→p.20) USBマウスは大手パソコンショップ等で取り扱っていますので、お求め、お問い合わせは各店舗までお願いいたします。

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。

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のでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く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・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持ってください。●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。●このディスクの中心孔に、鉛筆など身体の一部を絶対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。●"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)」や"PocketStation"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。●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。●プレイする時は室内を明るくし、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・乗り物酔いに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ご使用ください。

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