SILENT LINE AROMORED CORE 3



人類が地球規模の大災害を逃れ、「管理者」と呼ばれる、ただ一つの管理機構と幾つかの企業によって均衡が保たれたレイヤードと呼ばれる地下世界。全てが、管理され予定された世界で生活を営むようになって、数世紀。企業の勢力均衡を保つために生み出された<レイヴン>と呼ばれる傭兵の手によって、「管理者」が破壊された。全てが予定された世界から、世界の軛から解き放たれ、人類が地上に進出した時代。この時、地上は数年前に企業によって提唱された「Brigade Project（地上開発プロジェクト）」の最中であり、新しい世界の発見を急ぐとともに、地上の開発計画も活発化していた。数年後、大部分が未踏査地区を調査中に、巨大なクレーターが発見された。それは、かつて人類が生存していた痕跡を残し、過去のAI管理機構のデータから、”別の管理機構を持っていたレイヤード”であると判明。その直後、地上開発は急速な展開を見せる。復興への道を歩むべく、行なわれた世界編成は企業による開発活動を加速させる一方で、資源の所有化、各種利権紛争といった争いを生み出していく。だが唯一つの存在だけは違っていた。報酬によって依頼を遂行し何にもとらわれない傭兵達<レイヴン>人々が企業の利権争いに翻弄されるのと対照的に、レイヴン達は、戦場で己の存在を主張してゆく。戦場で中核をなすまでに戦力を高めた傭兵達の存在は、いつ終わるともしれない戦いを、繰り返す結果となっていた…

…世界は混迷を深めつつあった。

FROM SOFTWARE

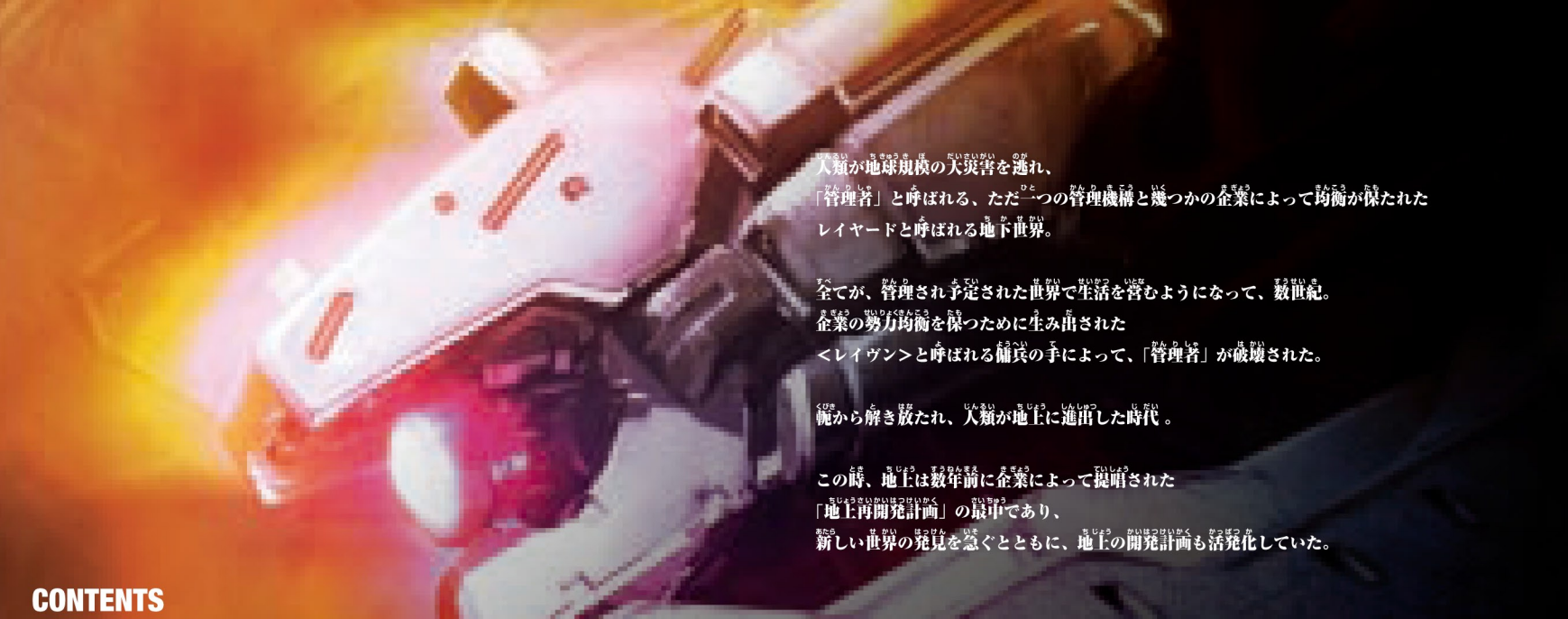
SLPS 25169 ©1997-2002 From Software, Inc.

RAVEN LAYERED

MISSION
ARENA
GARAGE
AI
VERSUS
MODEM VS

SILENT LINE
ARMORED CORE 3

SILENT LINE AROMORED CORE 3
FROM SOFTWARE



人類が地球規模の大災害を逃れ、
「管理者」と呼ばれる、ただ一つの管理機構と幾つかの企業によって均衡が保たれた
レイヤードと呼ばれる地下世界。

全てが、管理され予定された世界で生活を営むようになって、数世紀。
企業の勢力均衡を保つために生み出された
<レイヴン>と呼ばれる傭兵の手によって、「管理者」が破壊された。

軛から解き放たれ、人類が地上に進出した時代。

この時、地上は数年前に企業によって提唱された
「地上再開発計画」の最中であり、
新しい世界の発見を急ぐとともに、地上の開発計画も活発化していた。

数年後、
地上の未踏査地区を調査中に、巨大なクレーターが発見された。

その直後、地上開発は急速な展開を見せる。復興への道を歩むべく行なわれた世界編成は
企業による開発活動を加速させる一方で、資源の所有化、
各種利権紛争といった争いを生み出していく。

だが唯一つの存在だけは違っていた。
報酬によって依頼を遂行し何にもとらわれない傭兵達
<レイヴン>

人々が企業の利権争いに翻弄されるのと対照的に、
レイヴン達は、戦場で中核をなすまでに戦力を高め、
いつ終わるともしれない戦いを、繰り返す存在となっていた・・・

・・・世界は混迷を深めつつあった。

CONTENTS

01	コントローラの使い方	002	13	画面表示物のレイアウトを変える	028
02	起動方法	006	14	データを保存する	030
03	ゲーム概要	007	15	AIを育成する	031
04	ゲームを始める	008	16	AIアリーナで遊ぶ	032
05	ミッションをプレイする	009	17	対戦する	034
06	アリーナに出場する	018	18	電話回線で対戦する	038
07	メール	018	19	ゲーム設定を変更する	044
08	ACをカスタマイズする	019	20	タイトル画面に戻る	045
09	ACに名前をつける	024	21	ギャラリー	045
10	ACをテストする	024	22	ACの機体性能	046
11	ACの色を変える	025	23	FAQ	052
12	ACにエンブレムをつける	026			

このたびは“PlayStation 2”専用ソフト『ARMORED CORE 3 SILENT LINE』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「解説書」をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみ下さい。解説書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。

※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。

このソフトに使用されているMPEGムービーは以下のソフトウェアを利用して作成されています。ソフトウェアMPEG1/2エンコーダ「TMPGEnc」

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

SLPS 25169

01 コントローラの使い方

ゲーム画面 GAME VIEW

視点移動

L2ボタン	上を向く
R2ボタン	下を向く
方向キー左	左を向く
方向キー右	右を向く
L2ボタン+R2ボタン	視点を水平に戻す



アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）



○ボタン	扉、スイッチの起動、武器を拾う（対戦時のみ）
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

移動

方向キー上	前進
方向キー下	後退
L1ボタン	左平行移動
R1ボタン	右平行移動
×ボタン	ブーストジャンプ

ブースト移動

×ボタンと方向キー上・下、L1、R1ボタンを押すことで任意の方向に高速で移動することができます。



攻撃

右手武器・肩武器・インサイド

R1ボタン	武器発射、キャノン構え
△ボタン	武器切替
L3ボタン	エクステンションON／OFF



左手装備

○ボタン	左手武器発射、ブレードを振る、シールドON／OFF



コア特殊機能

R3ボタン	オーバードブーストON／OFF、イクシードオービットON／OFF

※コアのタイプによりどちらかが使用できます。



武装解除

L1+R1+L2+R2+L3ボタン	エクステンションをはずす
L1+R1+L2+R2+△ボタン	選択中の武器（右手武器／肩武器／インサイド）をはずす
L1+R1+L2+R2+○ボタン	左手武器をはずす

※武器腕をはずすことはできません。

※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（→P044）が、配置によっては武装解除できなくなることもありますのでご注意ください。

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。

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）





メニュー画面 MENU VIEW

メニュー画面中でSELECTボタンを押すとヘルプが表示されます。操作方法や簡単な説明が表示されます。方向キーでカーソルを移動させると、その項目の説明を見ることができます。ヘルプを閉じるには×ボタンを押してください。

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）





本ソフトは、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）の振動機能と、L3、R3ボタンに対応しています。LED表示は常に赤色（アナログモード）の状態です。振動機能はメニュー画面のオプション設定の項目でON／OFFを切り替えることができます。詳しくはP044を参照してください。またアナログコントローラ（DUALSHOCK）でも同様に動作いたします。

02 起動方法 OPERATION

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。デモ画面終了後、またはデモ画面中にSTARTボタンか◉ボタンを押すとタイトル画面が表示されます。その後、タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードメニューが表示されます。



モード説明 GAME MODE

ニューゲーム →P008 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、初めから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 →P030 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。なお、本製品でセーブしたデータは、前作「ARMORED CORE3」およびそれ以前のアーマードコアシリーズでは使用できません。

対戦 →P034 VERSUS
シナリオモードで作り上げたACを使って、他のプレイヤーやコンピュータと対戦を行うモードです。最大4人まで同時に対戦することが可能です。

モデム対戦 →P038 MODE VS
“PlayStation 2”対応USBモデムを使い、電話回線を通じて離れた相手と対戦を行うモードです。

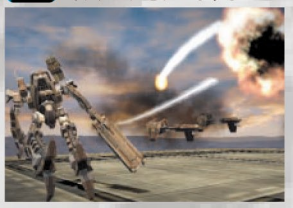
AIアリーナ →P032 AI ARENA
あなたや他のプレイヤーが育てたAIをアリーナに登録して、そのAI達と対戦するモードです。

ギャラリー →P045 GALLERY
弊社が今後発売するタイトルの映像を見ることができます。

03 ゲーム概要 GAME

本ソフト『ARMORED CORE 3 SILENT LINE』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。

ミッション→P009
ミッションをプレイする



企業からの依頼を受け、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。

アリーナ→P018
アリーナをプレイする



自分と同じレイヴン達と1対1の対戦をして、順位を競います。

ガレージ→P019
ACをカスタマイズする



自分だけのACをカスタマイズしていくことができます。

AI/AI アリーナ→P031
AIを登録・育成する



自分の動作を学び、成長していくAIを作り上げることができます。

対戦→P034
対戦する



他のユーザーやコンピュータと自分のカスタマイズしたACを戦わせることができます。

モデム対戦→P038
電話回線で対戦する



電話回線を通じて、離れた相手と対戦することができます。

04 ゲームを始める PLAY GAME

あなたはAC（アーマードコア）と呼ばれる戦闘メカを操る傭兵（レイヴン）の1人となって、企業からの依頼を遂行したり、アリーナで勝ち進むことでストーリーを進めていきます。

3大企業とグローバルコーテックス

グローバルコーテックス
中立的な立場を常に維持し、ただ依頼に基づいてのみ任務を遂行する組織。

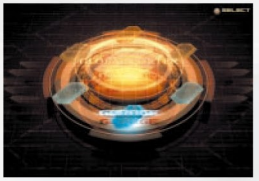
ミラージュ
企業の規模から企業同盟内で最も発言力が強く、様々なパーツを開発し、地上開発を積極的に進めている。

クレスト
ミラージュの次に大きな企業であるため、ミラージュに対抗したパーツ開発を行うとともに、様々な画策を練っている。

キサラギ
3大企業の中で最も勢力が弱いため、コアの開発をせずに他のパーツ開発に専念しており、力を紛争に裂くことを嫌っている。

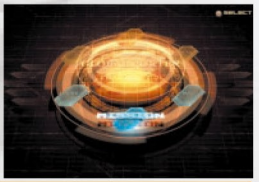
ゲームの始め方

初めて遊ぶときにはタイトルで「NEW GAME」を選び、◯ボタンを押してください。その後、PCネットワーク画面『グローバルコーテックス』（これを『メインメニュー』と呼びます）が表示されますので、各モードを選択し、ゲームを進めてください。



05 ミッションをプレイする 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 エリア選択 AREA SELECT

依頼を受けるミッションのエリアを選択します。



2 ミッション選択 MISSION SELECT

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 契約 CONTRACT

詳しい契約（ミッション）内容が表示され、契約の確認をします。

※一度契約を結ぶと、他の契約を結ぶことはできません。



4 編成 CONSORT

現在の出撃状態（出撃機体）が表示され、傭機を雇うか選択できます。傭機を選ばない場合は、「START MISSION」を選択し、出撃確認後、ミッションがスタートします。



5 傭機選択 CONSORT SELECT

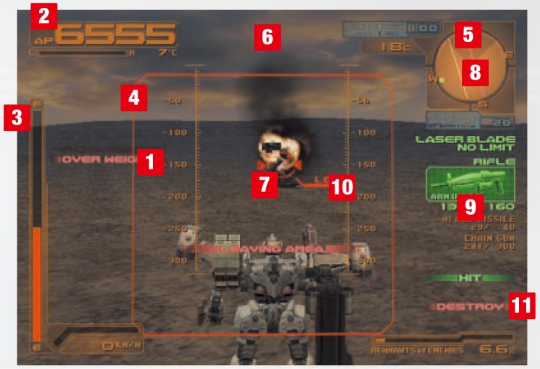
出撃する傭機の選択、確認をします。



◯ボタン	決定
✕ボタン	キャンセル、前の画面に戻る
△ボタン	傭機のプロフィール、パフォーマンス（傭機選択のみ）

ゲーム画面の見方（標準）

※写真は標準の画面です。コックピット視点の場合はP028を参考にしてください。



1 システムエラー SYSTEM ERROR

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したり、原因を取り除くことによって回復します。

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ります。

FCS ERROR FCS ERROR ロックオン異常
ロックオンができなくなります。

DANGER HEAT DANGER HEAT 危険温度警告
ACが危険温度に近づいていることを知らせます。

OUT PUT DOWN OUTPUT DOWN 危険温度
機体温度が通常温度に戻るまでAPが減少します。

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ります。

SHORTAGE EN SHORTAGE EN 出力不足
エネルギー回復量が低下します。（→P020へ）

OVER WEIGHT OVER WEIGHT 重量過多
移動速度が低下します。（→P020へ）

A OVER WEIGHT A OVER WEIGHT 腕部重量過多
武器の命中率が低下します。（→P020へ）

2 AP（ARMOR POINT）

ACの耐久値です。0になると機体が全損となり、ミッション失敗でメニュー画面に戻ります。

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FCSによって広さや形が変化します。※左手武器はロックオンサイトが表示されません。

5 方位計

現在のプレイヤーの向きを表しています。

6 タイム

ミッションによっては残り時間が表示されます。

7 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、赤色はないことを示します。

8 レーダー

作戦領域及び敵を認識するためのレーダーです。敵は△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。

低い	同高度	高い
黄	← 赤 →	青

※味方機は緑色で表示されます。

9 装備

装備している種類と弾数が表示されます。装備している武器はオレンジ、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。

10 リロードゲージ

ゲージが満タン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。

11 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。

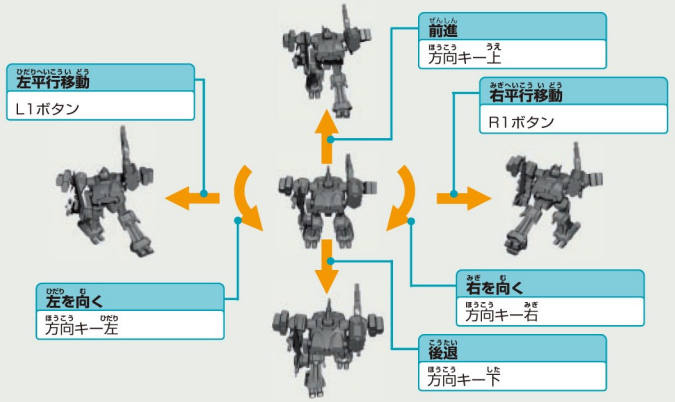
ARMOR LOW ARMOR LOW
プレイヤーのAPが低下していることを知らせるメッセージです。

DESTROY DESTROY
敵を破壊したことを知らせるメッセージです。

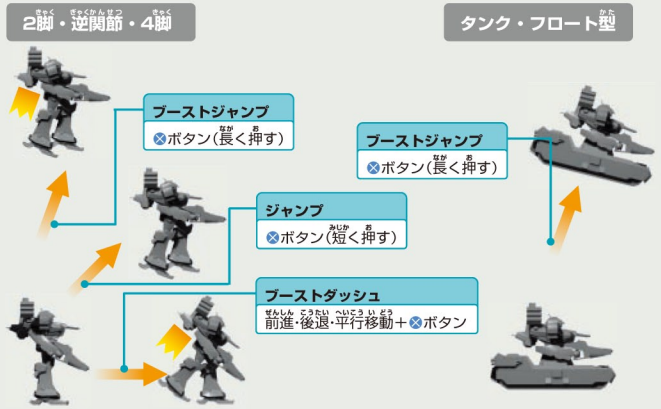
GUARD GURAD
シールドで防御されたことを知らせるメッセージです。

基本アクション

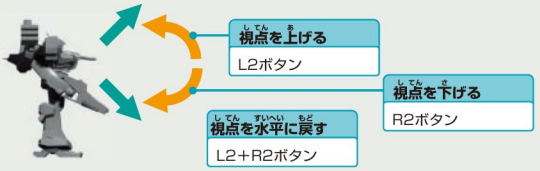
基本移動 BASIC MOVEMENT



ブースト移動 BOOST MOVEMENT

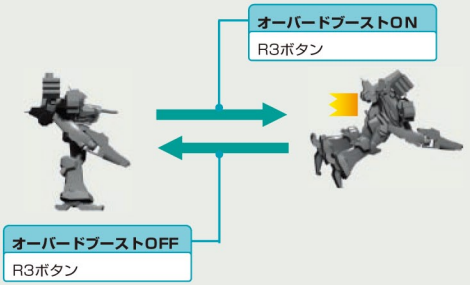


視点の移動 VIEW POINT MOVEMENT



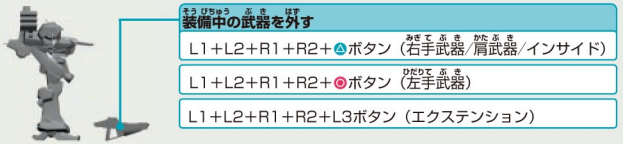
オーバードブースト OVERED BOOST

コアに装備された緊急移動用ブースタで、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。

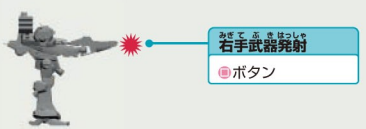


装備解除 EQUIPMENT RELEASE

ミッション・対戦中に必要のなくなった武器を装備解除することができます。



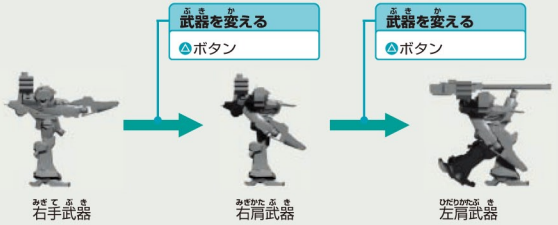
右手・肩武器 ARM UNIT R & BACK UNIT



キャノン系・肩武器 2脚・逆関節・フロートのLEGSを装備しているACは、キャノン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。

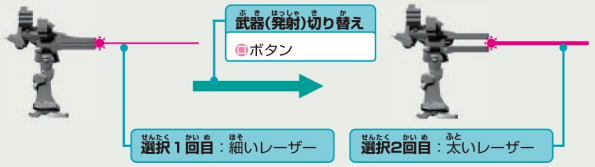


武器チェンジ（肩武器→インサイド） △ボタンを押すことで右手武器→左肩武器→右肩武器→インサイド→右手武器と使用武器を変更することができます。

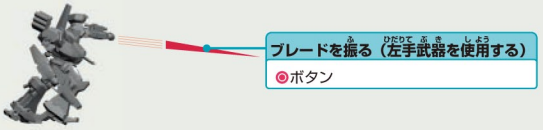


武器腕 武器腕を装備している場合、1回目と2回目の選択で攻撃が変化します。

例）

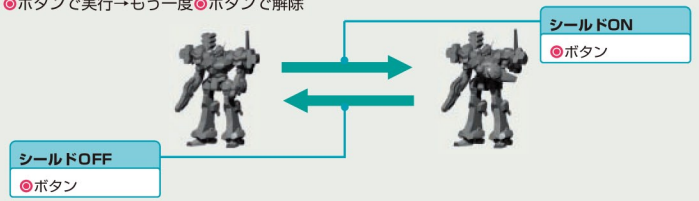


左手武器 ARM UNIT L



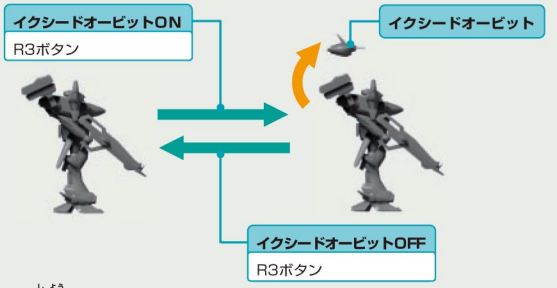
左手シールド SHIELD

●ボタンで実行→もう一度●ボタンで解除

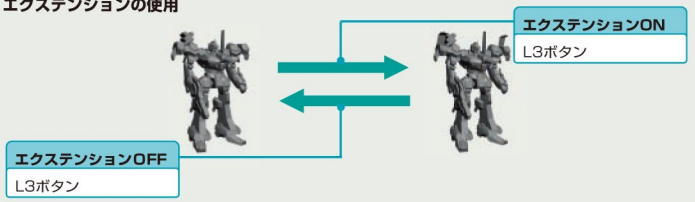


その他装備 OTHER WEAPON

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。



エクステンションの使用



戦略 STRATEGY

僚機 CONSORT



「僚機」とはあなたとともにミッションを戦ってくれる味方です。ミッションによっては、僚機が初めから依頼者によって雇われていたり、僚機が雇えないものもあります。僚機の同行が許されるミッションでは、あらかじめ依頼者から僚機を雇う費用が支給され、その額の中から同行させる僚機を選択することになります。残った僚機費用は報酬に上乗せされますので、僚機の選択ではうまくやりくりしてみてください。

武器破壊 BREAK WEAPON



ミッションや対戦中、武器に一定ダメージが当たると武器が破壊され、その武器は使用不可能となります。破壊された武器はミッション終了後、修理されますが修理費用がかかります。

装備解除 DISARMAMENT



ミッション中や対戦中に、L1+L2+R1+R2+任意のボタン（→P003参照）を押すと、選択したパーツが外れます。武装解除した武器は回収不可能となりますが、その分の重量はなくなり、ACの重量が軽くなります。うまく利用すれば戦略の幅が広がりますので、利用してみてください。また、はずしたパーツはミッション終了後、回収され、なくなることはありません。

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ー条件には敵勢力の全滅や味方機の護衛まで、様々なものがあります。また、ある条件をクリアー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

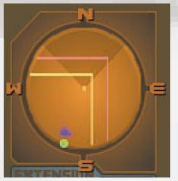
ミッションの失敗にも作戦ごとに様々なパターンがありますが、主に次のような場合があります。

自機AC大破



AP（アーマーポイント）が0になると、ACが大破し作戦失敗となります。

作戦領域離脱



ミッションに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。作戦領域はレ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。

ミッション放棄



STARTボタンを押し、ミッションを放棄することが可能です。この場合でもミッション失敗となりますので注意してください。

ミッションの収支結果



ミッションが終了すると（成功・失敗）、収支結果が表示されます。△ボタンで詳細なレポートに切り替えることができます。報酬からACの修理費や弾薬費が差し引かれ、所持金に加算されます。ミッション失敗となった場合には機体修理費はかかりませんが、弾薬費は引かれますので注意してください。

06 アリーナに出場する ARENA

アリーナでは、グローバルコーテックスに登録している他のレイヴンたちと1対1の対戦をし、ランクを競うことができます。あなたは初め、最下位から始まりますので、上位目指して勝ち進んでいってください。自分を含め、各レイヴンにはランク（これをレイヴンランクといいます）がつけられています。基本的に、対戦できる相手は自分のレイヴンランク以下のレイヴンになり、同ランク内であっても順位が1つ上のレイヴンにしか、挑戦権はありません。



プレイヤーのレイヴンランクは、ミッションの成績によって上下していきますので、ミッションで良い成績を残して上位のランカーに挑戦してください（レイヴンランクはメインメニューのシステム画面で確認することができます）。また、アリーナでは勝利・敗戦に関係なく機体修理費・弾薬費はかかりません。所持金を貯めたり、操作方法に慣れるには絶好の場所ですので、上手く利用していってください。



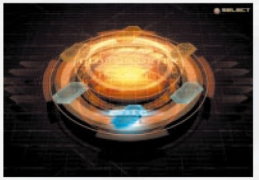
また、一度勝利したランカーとは、再び対戦することで、AIの育成を行うことができます。



○ボタン	決定、対戦相手の決定
×ボタン	前の画面に戻る
△ボタン	対戦ACのスペック表示
方向キー左・右	マップの選択
方向キー上・下	対戦相手の選択

07 メール MAIL

ミッションやアリーナを進めていると、様々な相手からあなたにメールが届くことがあります。進めるうえで助けになることや、ストーリーを知る手がかりになることもありますので、新しいメールが届いたらのぞいてみると良いでしょう。



08 ACをカスタマイズする GARAGE

400以上あるパーツの中から自由に選択し、あなただけのACを作り出すことができます。パーツを手に入れて、ACのカスタマイズをしてください。

ACのパーツを変更する ASSEMBLY

GARAGE『ASSEMBLY』では、ACのパーツを組み替えることができます。パーツは方向キー上・下で部位別（カテゴリ別）、方向キー左・右で違うパーツを選び、○ボタンで決定します。左下に現在表示しているパーツのステータスが表示され（→P048）、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。また、パーツ選択時に、□ボタンを押すことでそのパーツを売却することができます。



※装備中のパーツも売却可能ですが、コアパーツは最低1つもっていなければなりません。また、所持金がマイナスの場合は左手・右手武器、インサイド、エクステンション、肩武器、オプショナルパーツを除いた現在装備中のパーツは売却できません。



○ボタン	決定
×ボタン	カスタマイズ終了、前の画面に戻る
△ボタン	パーツの詳細パラメータ（→P048参照）
□ボタン	パーツの売却
L1、R1ボタン	パーツの部類送り（例：ライフル→スナイパーライフル→マシンガンなど）
方向キー上・下	パーツの部位（種類）の選択
方向キー左・右	パーツの選択

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、これを活用してください。



警告メッセージ



アセンブ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、脚部、腕部、ジェネレータ、ブースタ、FCS、ラジエータのいずれかが欠けているため、出撃自体ができません。欠けているパーツを装備してください。また、この状態でガレージを出て、再び入ると自動的に欠けているパーツを装備します。

重量過多

脚部パーツの最適積載重量より、装備の総重量が上回っています。脚部パーツを換えるか、軽いパーツで構成してください。このままで出撃すると、機動力が著しく低下します。

腕部重量過多

コアパーツの最適積載重量より、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。このままで出撃するとエネルギー（EN）回復率が著しく低下します。

機体変更 AC CHANGE



これら組み立てたACは3体までストックしておくことができます。また、パーツは3体に同じパーツを使い回すことも可能です。機体の変更はGARAGEでL1・R1ボタンを押すことでできます。パーツ数が増えてきたら、使用方法にわけて（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。また、このときに△ボタンを押すとACの詳細なステータスを確認することができます（→P046参照）。

オプショナルパーツを装備する OPTIONAL



GARAGE『OPTIONAL PARTS』ではオプショナルパーツを装備することが出来ます。オプショナル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、オプショナルパーツによっても必要なスロット数が変化します。

○ボタン	オプショナルパーツの装備、解除
●ボタン	オプショナルパーツの売却
方向キー上・下	オプショナルパーツの選択

パーツを購入・売却する SHOP

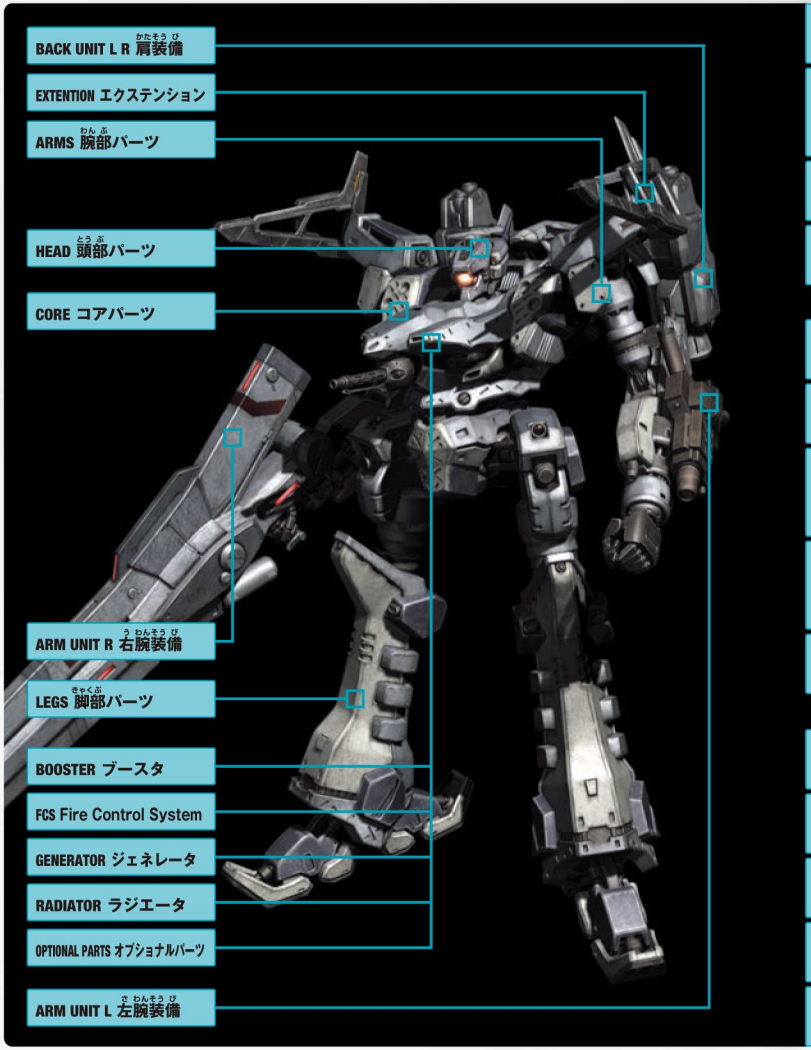


ガレージのショップ（SHOP）では、パーツを購入することができます。中には初めからは購入できないパーツもありますが、それらパーツも何らかの形で入手した後は売却・購入できます。パーツの売却はショップでは行えず、アセンブルでしか行えませんので注意してください（→P019参照）。また、同一パーツの売却額は購入額と同じ価格となっていますので、お金の少ない序盤には売却と購入を繰り返すと良いでしょう。

○ボタン	パーツの部位（種類）の決定、購入
×ボタン	キャンセル、前の画面に戻る
△ボタン	パーツのステータスを見る（→P048）
方向キー左・右	パーツ部位（種類）の変更
方向キー上・下	パーツの選択

ACの構成 AC

ACはコアを中心とした14種類のパーツで構成されています。



パーツ概要 PARTS

HEAD 頭部パーツ	生体センサーやレーダーなど特殊な機能が内蔵されています。コンピュータの情報、マップ情報も頭部パーツにより変わります。
CORE コアパーツ	機体組み立ての基本となるパーツです。オーバードブーストタイプとイクシードオービットタイプがあり、ジェネレータやFCS、ラジエータ、オプショナル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。出力が大きいほど、スピードの性能が上がります。
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原動力です。パーツごとにエネルギー消費量が決まっており、パーツのカスタマイズ時に影響してくるほか、ブースト移動やエネルギー兵器の使用にも影響します。
RADIATOR ラジエータ	攻撃を受けたり、特定のパーツを使用したときに上昇する機体温度を低下させる冷却装置です。機体温度の上昇によるダメージを未然に防ぐパーツです。
OPTIONAL PARTS オプショナルパーツ	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。
INSIDE インサイド	肩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く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。補助ブースタや迎撃・連動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、レーダーや追加弾倉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、右手装備と同様に様々な銃器なども装備することができます。

09 ACに名前をつける NAME ENTRY

GARAGE『NAME ENTRY』では、AC及びパイロット名を変更することができます。ACのマシン名は3体別々につけることができます。



○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
L1、R1ボタン	文字の種類変更

ギリシャ数字（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。

10 ACをテストする AC TEST

GARAGE『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。

AC TEST 1 (ACテスト1)

動かないターゲットを一定時間内に破壊していく訓練です。

AC TEST 2 (ACテスト2)

通常の敵同様に動き、攻撃をしてくるターゲットを破壊する訓練です。

11 ACの色を変える COLOR

PAINT『COLOR』では機体のカラー変更を行うことができます。

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。

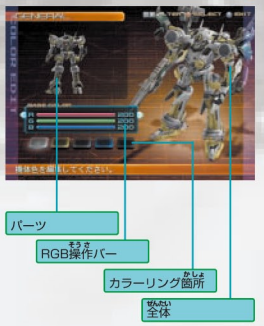


細かいカラーリングをする COLOR EDIT

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。L1ボタン、R1ボタン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、方向キー上・下でR(赤)・G(緑)・B(青)を選択し、方向キー左・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。



迷彩色にする PATTERN

『PATTERN』では、機体の色をカモフラージュ色に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。



○ボタン	決定
×ボタン	前の画面に戻る、カラーリング変更のキャンセル
方向キー上・下	色（赤・緑・青）の選択
方向キー左・右	変更パーツの選択、色の調節、サンプルカラーの選択、迷彩の選択
L1、R1ボタン	カテゴリの変更

12 ACにエンブレムをつける

PAINT『EMBLEM』では、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 ENBLEM』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 EMBLEM EDIT

『EMBLEM　EDIT』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。

●ボタン	1つ前の操作を取り消す
△ボタン	カーソルの場所をスポイトする
R1ボタン	カラーパレットに移動する
L1ボタン	グリッド表示の切り替え
L2、R2ボタン	ズーム

※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。



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

※「ARMORED CORE 3 SILENT LINE」ではUSBバージョン1.1に準拠したホイール付きボタンマウスでの使用を推奨します。

ツール

パレット	カラーのエディットあるいは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。
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。
消しゴム	◎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、描画を消去します。
線	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。
図形	正円または四角形が描けます。線か塗りつぶしかの選択も可能です。描き方は「線の描画」と同じです。
コピー&ペースト	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。その後貼り付け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。
塗りつぶし	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。
文字	文字を貼り付けます。使用したい文字を選択し、方向キーで描画したい箇所にカーソルを移動させ◎ボタンを押してください。
回転	エンブレム全体を回転します。角度を方向キー左・右で選択し、◎ボタンで決定してください。
反転	選択した範囲を上下左右に反転させます。「コピー&ペースト」と同様に範囲を選択した後、方向キーで反転させ、◎ボタンを押してください。
移動	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。
全消去	ペイントスペースの内容をすべて消すことができます。

表示箇所の移動

倍率変更をして2倍、4倍、8倍にした時、ペイントスペースの四方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合わせ、◎ボタンを押してください。

13 画面表示物のレイアウトを変える

GARAGE『COCKPIT』では、画面視点の変更と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。

画面視点の変更 CHANGE VIEWPOINT

『CHANGE PANEL』では、画面視点をコックピット視点か客観視点（ACの後ろからの視点）に変更できます。「COCKPIT」か「BEHIND AC」を選択し、◉ボタンで決定してください。



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。方向キーの左・右でカラーを選択し、◉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	



※画面はコクピット視点（COCKPIT VIEW）のものです。客観視点（BEHIND VIEW）も同様の変更が可能です。

1 ENEMY WEAPON （対戦時、アリーナのみ）

敵が現在装備している武器を表示します。現在使用している武器は明るく表示され、装備していない箇所は灰色でつぶされます。

2 ENEMY HEAT （対戦時、アリーナのみ）

敵機体の温度を表示します。

3 ENEMY ENERGY （対戦時、アリーナのみ）

敵機体のエネルギー残量を表示します。敵がチャージ状態になると赤くなります。

4 ENEMY DATA （対戦時、アリーナのみ）

敵の持つ武器とその残弾数を表示します。

5 REMNANTS ENEMY （ミッションのみ）

残り敵勢力を表示します。敵を倒すとバーが縮んでいきます。

6 OUTER HEAT

外気温を表示します。

7 SPEEDOMETER

ACの現在の速度を表示します。

8 ALTIMETER

ACの現在の高度を表示します。

14 データを保存する SAVE / LOAD

SYSTEM『SAVE／LOAD』では、各種データを保存・読み出すことができます。

ゲームデータのセーブ／ロード DATA 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、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。また、セーブの際は"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に104KB以上の空きが必要で、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。

前作のデータを継承させる DATA CONVERTER



今作では、前作「ARMORED CORE 3」のデータを継承して遊ぶことができます。『DATA LOAD』で『CONVERT DATA（AC3）』を選択して、継承させたいデータを選択してください。前作のデータの所持パーツ状況などが引き継がれます。

エンブレムのセーブ／ロード EMBLEM 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。前々作「ARMOREDCORE2 ANOTHER AGE」、前作「ARMORED CORE 3」のエンブレムデータもロードすることができます。それぞれ「LOAD AC2AA DATA」、「LOAD AC3 DATA」を選択して、継承したいデータを◉ボタンで決定してください。新たにセーブする時はNEW、すでに作成したデータに上書きする場合には、一覧から方向キー上・下で選択し、◉ボタンで上書きするデータを決定してください。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、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。

15 AIを育成する AI

GARAGE『AI』では、あなたのACの操作を学習し、自動的にACを操作する『AI』を作成することができます。育成したAIは「VERSUS」「MODEM VS」で出撃させることができます。

AIの登録 AI ENTRY



『AI ENTRY』では、あなたのAIを登録することができます。『AI ENTRY』で◉ボタンを押してください。今、あなたが選択している機体がAIとして登録されます。AIの登録は1体までで、1回登録した機体は「PAINT」の変更以外、パーツなどの変更はできません。また、登録したAIに使用しているパーツは売却することができなくなりますので、注意してください。すでにAIを登録していて、新しいAIを作成したいときには「AI DELETE」でAIを一度削除して再び「AI ENTRY」で登録するか、「AI ENTRY」に入り、AIの上書きを行ってください。

AIのペイント PAINT

『PAINT』では、登録しているAIの色やエンブレムを変更できます。操作方法はGARAGE『PAINT』と同じです。（→P025参照）。

AIの削除 DELETE

『DELETE』では、すでに登録したAIを削除できます。

AIに名前を付ける NAME ENTRY

『NAME ENTRY』では、登録したAIの名前と機体名をつけることができます。操作方法はGARAGE『NAME ENTRY』と同じです（→P024参照）。

AIテスト AI TEST

『AI TEST』では、育成したAIとあなたが直接対戦することができます。「AI TEST」に入り、◉ボタンを押して出撃してください。AIの育成具合を見るのに利用するとよいでしょう。

AIの育成

AIは、アリーナでのあなたの機体の動きを真似ることで学習していきます（このため、AI育成の為のアリーナ出場がAI育成の条件となります）。AIを育成するには、一度勝利したランカーを選択した後、「AI AC」を選択してランカーと対戦してください。敵との距離のとり方、武器の選択、弾の避け方など、さまざまなことがAIに取りこまれていき、育成するにつれて、やがてAIはあなたの分身へと育っていくことでしょう。ただし、あなたのクセや弱点まで吸収してしまうので注意してください。

16 AIアリーナで遊ぶ

タイトル「AIアリーナ」では、あなたや他のプレイヤーが持ち寄ったAIデータをAIアリーナのランカーとして登録し、シナリオモードのアリーナのように対戦することができます。



ガレージ GARAGE

『GARAGE』では、シナリオモードのガレージと同じように自分の機体の組み替えや機体色の変更ができます。また、シナリオモードとは違い、AIの代わりにSYSTEMがあり、機体データのロードやパーツの変更を行うことができます（→P019参照）。ここで、AIアリーナで戦う機体の準備をしてください。



AIとの対戦 AI ARENA

『AI ARENA』では、AIアリーナに登録されているAIたちと戦うことができます。操作方法は、シナリオモード『ARENA』と同じです（→P018参照）。



AIランカーの登録・削除、ランキングの変更

『RANKING EDIT』では、AIランカーの登録とランキングの変更を行うことができます。



ランカーの確認

『RANKER CUSTOMIZE』では、登録してあるランカーの詳細を確認できます。確認したいランカーにカーソルを合わせ◎ボタンを押すことで詳細な性能の確認、ペイントの変更を行えます。△ボタンを押すことで性能表示に切り替わります。

AIランカーの登録

『RANKER ENTRY』では、セーブデータから登録するAIを選択し、◎ボタンを押すと、そのAIをアリーナの最下位に登録します。

AIランカーの削除

『DELETE』では、登録してあるランカーを◎ボタンで選択し、ランカーを削除することができます。

ランキングの変更

『MOVE』では、ランカーの順位を変更させることができます。方向キー上・下で移動したいランカーを選び、◎ボタンで決定をし、変更させたいランキングまでカーソルを動かして再び◎ボタンを押すとそのランカーの順位が変更されます。

AIアリーナのセーブ・ロード ARENA SAVE/LOAD

『ARENA SAVE／LOAD』では、あなたの作成したAIアリーナのデータをセーブ・ロードすることができます。操作方法はSYSTEM『SAVE／LAOD』と同じです（→P030参照）。また、セーブの際にはアリーナデータひとつにつき“PlayStation 2”専用メモリーカード（8MB）に254KB以上の空きが必要で、一枚の“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。

AIアリーナ名作成 ARENA NAME

『ARENA NAME』では、AIアリーナに名前をつけることができます。操作方法はSYSTEM『NAME ENTRY』と同じです（→P024参照）。

対戦 VERSUS



他のプレイヤー、あるいはコンピュータ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変化します（1台でもプレイ可能です）。2台のみで通信対戦を行う場合には、両端が4ピンのiS400（iLINK）ケーブル（別売り）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iLINK端子にiS400（iLINK）ケーブルを接続しておいてください。

2～5台の“PlayStation 2” 本体を接続する場合は、本体の電源を入れる前に、それぞれの“PlayStation 2”前面のiLINK端子と、市販のiLINKハブを、一端が4ピン、もう一端が6ピンのiS400（iLINK）ケーブルで接続しておいてください。

iLINKハブは単体でのみ使用できます。複数のiLINKハブを接続して使用することはできません。接続台数以上のiS400（iLINK）端子があるiLINKハブを使用してください。テレビモニタは接続した“PlayStation 2”本体と同数が必要となります。

通信対戦ではそれぞれの“PlayStation ”本体に「AROMRED CORE 3 SILENT LINE」のDISCをセットしてください。通信対戦途中にiS400（iLINK）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接続し直してください。

※『ARMORED CORE 3』やそれ以前のアーマードコアシリーズと本作との対戦は行えません。

ハード環境設定 HARDWARE SET UP

タイトル画面でVERSUSを選択すると、ハード環境設定画面になります。ここでは、接続台数によって、ハード環境（フルスクリーン対戦 or 分割対戦）、対戦人数を決定します。またこのとき、"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。



接続している"PlayStation 2"本体が3台以上の場合、1台をライブモニタとして使用することができます。



ハード環境設定は、ホストプレイヤーのみが操作することになります。
ホストプレイヤーは、接続状態に応じて表示された選択肢の中から、どのような状態で対戦するかを方向キー上・下で選択し、◉ボタンを押して決定してください。
※「分割画面対戦」と「フルスクリーン対戦」を併用することはできません。





対戦の各種設定

ハード環境設定を完了すると、対戦環境の設定となります。ここでは「対戦マップ」「制限時間」「勝利条件」「武器捨得の有無」「武器破壊の有無」の設定を行います。操作するのはホストプレイヤーのみで、ホストプレイヤー以外の"PlayStation 2"本体の画面は「対戦環境設定待ち画面」になります。



MAP SELECT

対戦時のマップを選びます。リストの中にある「RANDOM」を選択すると、選択可能なマップの中から自動的に決定されるようになっています。

TIME LIMIT

対戦時間を決定します。方向キー左・右で対戦時間を変更することができます。

DESTROY TARGET

対戦の形式、勝利条件を決定します。

ALL AC	最後まで生き残ったプレイヤーが勝利となります。
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。

※チームバトルはコンピュータを含め3機以上でないと対戦することはできません。

PICK UP WEAPON 武器捨得

対戦の形式、勝利条件を決定します。

POSSIBLE	落ちている武器を拾うことができます。
IMPOSSIBLE	落ちている武器を拾うことができません。

BREAK WEAPON 武器破壊

対戦中にプレイヤーの武器が壊れるようにするかどうかを設定します。

POSSIBLE	対戦中、相手の武器を破壊することができます。
IMPOSSIBLE	対戦中、相手の武器を破壊することができません。

以上の項目が決定したら「NEXT」を選択してください。

※「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。

COM参加数選択

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、◉ボタンで決定してください。



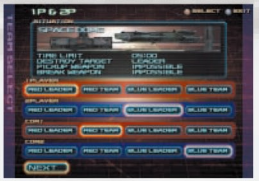
機体の設定

各機体の設定（SET UP）を行います。コンピュータ機体は全てホストプレイヤーが設定します。方向キー上・下で設定したい機体を選択し、◉ボタンで決定してください。「SET UP」を選択すると、シナリオモードのガレージメニューに類似した「ASSEMBLY」や「CHANGE COLOR」などのメニューに移行します。ガレージメニューと違い、「SYSTEM」があり、ここでは、シナリオモードでセーブしたACのデータをロードすることが可能です。



チーム設定（チームバトルのみ）

各プレイヤーのチーム分けを行います。方向キー上・下でプレイヤーを選択し、方向キー左・右でチームを選択し、◉ボタンを押して決定してください。



コンピュータ機体の選択

チームバトルで、同チームとしてCOMを選択するときは「CONSORT SELECT」、敵として選択する場合は「ENEMY SELECT」としてCOM機体を選択します。一覧からレイヴンを選択し、シナリオモードの僚機選択と同じ要領でプロフィールやスペックを確認し、決定します。



再戦

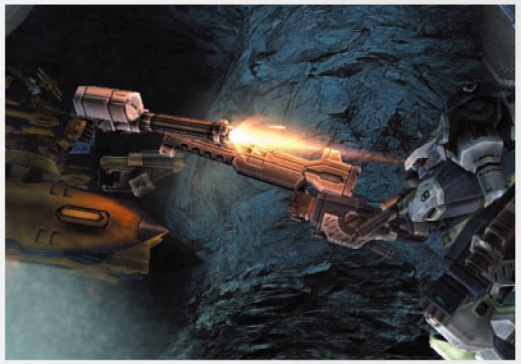
対戦終了後、同じMAP、同じ設定で再度対戦する場合には「CONTINUE」で「YES」を選択し、各種設定を変更したい場合には「NO」を選択して対戦メニュー画面に戻ってください。

リプレイ機能(REPLAY)

対戦終了後、「CONTINUE」が表示されている時にSTART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、◉ボタンでカメラを切り替えることができ、対戦の時間設定が無制限の場合は、画面上にメーターが表示され、その範囲内で対戦内容を記録します。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。

18 電話回線で対戦する

タイトル画面の『MODEM VS』では、別売りの“PlayStation 2”対応USBモデムを利用することで、電話回線を通じて本ソフトがセットされた“PlayStation 2”同士による、オンライン対戦が可能です。



オンライン対戦を始める前に
オンライン対戦を行うためには、別売りの“PlayStation 2”対応USBモデムが“PlayStation 2”に、またモデムに対して電話回線が接続されている必要があります。

※モデムの接続方法については、それぞれのモデムの説明書をご覧ください。
オンライン対戦を行う際はP043の「トラブルについて」と「注意事項」をよく確認するようにしてください。

利用可能なモデムについて
「ARMORED CORE3 SILENT LINE」で利用可能なモデムで、動作確認の取れているモデムは以下の通りです。(メーカー五十音順)

●株式会社アイ・オー・データ機器製「P2GATE」●アイワ株式会社製「PV-PS200」
●ASCII製「ASCII MODEM USB」●オムロン株式会社製「ME56PS2」
●株式会社メルコ製「ぷれも」

※2003年1月23日現在

本ソフトは のついているモデムでも動作しますが、機種によっては、通信の遅延などにより、オンライン対戦に一部不具合が生じる可能性があります。各モデムについてのお問い合わせは、モデムメーカーまでお願いいたします。お互いが違う種類のモデムを利用していても、オンライン対戦は可能です。

対戦の流れ

1. 本体と“PlayStation 2”対応USBモデムと電話回線をそれぞれ接続してから、“PlayStation 2”の電源を入れてください。
2. タイトル画面のモードメニュー選択で「MODEM VS」を選択してください。
3. 対戦に参加するプレイヤーの人数を決定します。
4. 「MODEM SETUP」で相手の電話番号を設定します。「CONNECT」で接続開始します。

接続 **これより「送信」側に「通話料金」が発生します。**

5. 設定された項目を選択する形式で、メッセージのやり取りを行います。
6. 環境に応じてチームバトルの設定、バトルロイヤルの設定を行います。
7. 「START」を選択すると接続し、ゲームを開始します。

対戦終了 **5に戻ります。**

タイトル画面のモードメニュー選択で、「MDOEM VS」を選択すると、オンライン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。

参加人数選択画面

プレイヤーの参加人数（使用コントローラ数）を決定します。
「EXIT GAME」もしくは✕ボタンでタイトル画面に戻ります。



メニュー画面

1P SET UP・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。これは他の対戦モードのSETUPと同じものです。
※回線接続後はACチェンジのみとなります。



MODEM SET UP

モデムの設定を行います。

PHONE DIRECTORY

接続先の電話番号を登録します。

CONNECT

接続形式を選択します。

モデム設定画面 MODEM SET UP

LINE TYPE

回線の種類を「TONE（プッシュ回線）」「PULSE（ダイヤル回線）」から選択します。



REDIAL

接続失敗時にリダイアルを行うかどうかを選択します。

OUTSIDE LINE

外線発信番号を利用する場合の入力を行います。

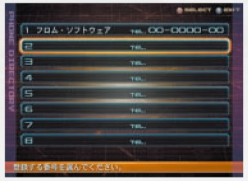
MODEM

その時に接続されているモデムに対応しているドライバが表示されます。モデムについては本ソフトが自動的に認識します。本ソフトに対応したモデムが接続されていない、もしくは本ソフトに対応していないモデムが接続されている場合は、この項目は表示されません。

※電話回線の種類が間違っている場合、対戦相手に正しく接続できない場合がありますので、正しく設定してください。
また、プッシュホンであっても、ダイヤル回線をご利用になっている場合があります。
※回線の種類および外線発信番号がご不明な場合はご利用の電話会社におたずねください。
※「受信」側は、LINE TYPE以外は特に設定する必要はありません。

電話番号登録画面 PHONE DIRECTORY

対戦相手の電話番号を入力し、電話帳のように登録しておくことができます。方向キー上・下で選択し、◉ボタンで決定してください。登録IDごとの入力画面になりますので、相手先の名前と電話番号を入力してください。「NAME ENTRY」の操作はP024を参照してください。「NUMBER ENTRY」を選択すると電話番号入力画面となります。方向キーで数字、記号を選択し、◉ボタンで入力します。「CLEAR」を選択すると入力欄内を全て消去します。■ボタンで一文字前を消去することができます。入力が完了したら✕ボタンで前の画面に戻ってください。



接続選択画面 CONNECT



SEND SIDE

SEND SIDEを選択した場合は、「送信」側となり、PHONE DIRECTORYで入力した電話番号から選択して電話をかけます。一覧の中から「受信」側となる電話番号を選択し、◉ボタンで決定してください。※「送信」を選択したプレイヤー側に、相手側への「通話料金」が必要になります。

RECEIVE SIDE

RECEIVE SIDEを選択した場合は「受信」側となり、対戦相手が「送信」を選択し、電話をかけてくるのを待ちます。

総プレイヤー数確認画面

お互いのプレイヤー間で通信が成立すると表示されます。「送信」側、「受信」側各々の参加パイロット名と現在までの対戦成績が表示されます。「送信」側、「受信」側、ともに「OK」が選択されると、次の「対戦環境設定画面」に移行します。

対戦環境設定画面 REQUEST



対戦前に「対戦マップ」「対戦時間」などの設定を、プレイヤー間で確認します。方向キー上・下で選択し、◉ボタンで決定してください。各項目を選ぶと、それに応じたメッセージが相手に送信されます。相手が同意した場合、選択した項目が実行されます。

VS START

対戦を開始することを伝えます。

REPLAY

直前の試合をリプレイすることを伝えます。

END VS

対戦を終了し、タイトル画面に戻ることを伝えます。

MAP SELECT, TIME LIMIT, DESTROY TARGET, PICK UP WEAPON, BREAK WEAPON

上記の項目はP036を参照してください。

トラブルについて

オンライン対戦中にトラブルが起こった場合は、まずは以下のメッセージ対応一覧をご覧ください。それでもうまくいかない場合は、弊社ユーザーサポート、もしくは使用しているモデムメーカーにお問い合わせください。

対応モデムが接続されているかモデムセットアップ画面で確認してください。

モデムの設定が正しく行われていない、またはモデムが外れている可能性があります。モデムの接続を確認した上で、モデムセットアップ画面で、設定が正しいかどうか確認してください。また本ソフトに対応しているモデムであるか、確認してください。

接続できませんでした。接続を中止します。

下記の理由などのために通信が成立しなかった可能性があります。「自分側がSEND SIDEを選択した時に、相手側がRECIEVE SIDEを選択していない」「相手側の電話回線が使用中である」「電話番号が間違っている」「モデムの設定が間違っている」「電話線が正しく繋がっていない」いずれもモデムの設定、接続を確認した上で、もう一度接続してみてください。

通信エラーです。

オンライン対戦中のデータの送受信で、何らかのトラブルが発生した場合、または相手側が接続を中断した場合に表示されます。モデム、電話線の接続を確認した上で、再度メニュー画面からやり直してください。

タイムアウトしました。回線を切断し、メニュー画面に戻ります。

接続後「対戦環境設定画面」で相手からの応答がない場合には、時間によって自動的に接続が切断されメニュー画面に戻ります。

注意事項

※NTTの「キャッチホン」をご利用の場合、通信中に電話がかかってくると、通信が中断され、回線が切断されることがあります。
※オンライン対戦には、使用時間に応じた相手先までの「通話料金」が必要です。
※間違い電話は相手の迷惑になりますので、電話の掛け間違いが無いように、必ず電話番号を確認するようにしてください。
※動作確認の取れているモデムを使用している場合でも、通信条件などによってはオンライン対戦がうまく行えない場合がありますので、ご了承ください。
※モデムは二つ以上接続しないようにしてください。動作に不具合が生じる可能性があります。
※2001年3月末日以降に開始された各電話会社のサービス（マイラインなど）につきましては、オンライン対戦の動作に影響を与える可能性がありますので、あらかじめご了承ください。

19 ゲーム設定を変更する OPTION

SYSTEM『OPTION』では、各種ゲーム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

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

ゲーム中のサラウンド音声を、ステレオにするか、ドルビーサラウンドプロロジックIIにするか切り替えられます。

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。方向キーで選択し、◉ボタンで決定します。

レベル LEVEL

難易度を設定できます。方向キーで「NORMAL(通常)」「HARD（難しい)」を選択できます。

※ゲームスタート時、対戦モードのみ変更可能です。また、「HARD」モードにすると、「NORMAL」よりもロックサイトが小さくなり、敵に弾を当てることが難しくなります。

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、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。

20 タイトル画面に戻る EXIT 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。

21 ギャラリー GALLERY

タイトルにある『ギャラリー』では、弊社が今後発売予定のゲーム『シャドウタワーアビス』『天誅参』の映像を見ることが出来ます。

◉ボタン	決定、ムービー再生
⊗ボタン	タイトル画面へ戻る
方向キー左・右	選択

※映像再生中に任意のボタンを押すと、メニューに戻ります。

22 ACの機体性能

ガレージでのACの詳細性能表示

『GARAGE』で△ボタンを押すことによって、現在選択しているACの総合性能を表示することができます。×ボタンを押すことで元の状態に戻ります。

AP	ACの総合耐久値を表します。
WEIGHT	ACの総重量を表します。
SURPLUS EP	エネルギーの回復量を表します。
PRICE	全パーツの価格の合計金額を表します。
CORE TYPE	コアの特殊機能（OBかEO）を表します。
OFFENSIVE POINT	武器の攻撃力の合計値を表します。
DEFENSIVE POINT	パーツの防御力の合計値を表します。
STABILITY	運動時・被弾時の安定性を表します。
MOBILITY	機体の運動性能です。
MOVING ABILITY	移動の総合性能を表します。
TURNING ABILITY	機体の旋回性能を表します。
RISING ABILITY	ブーストやジャンプによる上昇性能を表します。
COOLING EFFECIENCY	機体温度を下げる冷却性能を表します。
SUPPORT SYSTEM	作戦や戦闘を補助する機能です。
RADAR ABILITY	レーダーの索敵性能を表します。
SENSOR ABILITY	作戦行動や戦闘を支援する補助性能を表します。
FCS PERFORMANCE	FCSの性能を表します。
GRADE	機体の総合評価を5段階で表します。



アセンブルでのACの簡易性能表示

GARAGE『ASSEMBLY』では、現在の装備パーツでの簡易性能を表示することができます。

AP	ACの総合耐久値を表します。
WEIGHT	ACの総重量を表します。
EP OUTPUT	ジェネレータの出力を表示します。
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。
OFFENSIVE POINT	武器の攻撃力の合計値を表示します。
DEFENSIVE POINT	パーツの防御力の合計値を表示します。



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

MANUFACTURER	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）共通性能表示

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、シールド）共通性能表示

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。
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。この数値が低いほど連射速度は早くなります。
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。
USAGE DRAIN	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。
COOLING	パーツの放熱効率です。

レーザーブレード固有性能表示

ATTACK HEAT	命中時に与える熱量です。
DISCHARGE HEAT	使用時に発生する熱量です。
RANGE RATING	ブレードの長さです。
WAVE RANGE	ブレード光波の射程距離です。

シールド固有性能表示

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 COVERAGE	シールドの防御範囲です。
DISCHARGE HEAT	シールドで防御した際の自己発熱量です。

ラジエータ固有性能表示

COOLING	ラジエータの放熱効率です。
FORCED COOLING	限界熱量を超えた時の緊急排熱効率です。

頭部パーツ固有性能表示

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 VOICE	コンピュータ音声の性別を表示します。 MALE：男性　FEMALE：女性
SYSTEM RECOVERY	システムエラーの修復性能です。
MAP TYPE	MAP表示のタイプです。 NO MEMORY：周囲のみ表示、AREA MEMORY：マッピング機能、 AREA&PLACE NAME：マッピング機能と情報表示、の3種類があります。
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。
ECM CANCELER	ロックオン妨害電波対抗装置の有無（NONE：無し　PROVIDED：搭載）を表示します。
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。
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。
SCANNING INTERVAL	レーダーの情報処理間隔です。

コアパーツ固有性能表示

MAXIMUM WEIGHT	コアの許容積載量です。腕部パーツ、腕部装備武器、インサイド、エクステンションの重量が関係します。
VS-MG-RESPONSE	敵のミサイルを迎撃する確率です。
VS-MG-RANGE	敵のミサイルを迎撃できる範囲です。この範囲はACの前方に広がります。
OPTION SLOTS	各コアのスロット数です。
CORE TYPE	コアに付属している機能（OB：オーバードブースト、EO：イクシードオービット）を表示します。
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。
EO ATTACK POWER	イクシードオービットの攻撃力です。
EO NUMBER OF AMMO	イクシードオービットの弾数です。
EO AMMO TYPE	イクシードオービットの弾薬の系統を表示します。
EO AMMO HEAT	イクシードオービットの使用時の熱量です。
EO RELOAD TIME	イクシードオービットのリロード時間です。
EO USAGE DRAIN	イクシードオービット使用時のエネルギー消費量です。
EO RANGE	この数値が高いほどイクシードオービットの射程距離が長くなります。
DISCHARGE HEAT	OBもしくはEO使用時に発生する熱量です。

腕部パーツ固有性能表示

ENERGY SUPPLY	左腕装備へのエネルギー供給量です。
RECOIL CONTROL	反動のある銃に対する制御性能です。
ACCURACY	ブレードを使用した時に相手を追尾する性能です。

脚部パーツ固有性能表示

MAXIMUM WEIGHT	許容積載量です。全てのパーツの重量が関係します。
STATIONARY DRAIN	待機時のエネルギー消費値です。移動時（ENERGY DRAIN）よりも少なくなります。
MOVING SPEED	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。
TURNING SPEED	旋回速度です。
JUMP ABILITY	ジャンプ性能の高さ（ジャンプ機能が無い場合はNONE）を表します。
BRAKING ABILITY	ダッシュ後のブレーキ性能です。
LANDING STABILITY	着地時の機体安定性能です。
DEFENSIVE STABILITY	この数値が高いほど被弾時の反動が小さくなります。

ジェネレータ固有性能表示

ENERGY OUTPUT	ジェネレータの総出力です。
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。

ブースタ固有性能表示

BOOST POWER	ブースタの出力です。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。

FCS固有性能表示

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
LOCK TYPE	ミサイルが複数ロックする対象（SINGLE：単体、MULTI：複数）を表示します。
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。
LOCK TIME	ロックオンにかかる時間です。
SIGHT RANGE	ロックオン可能距離です。
PRECISION	ロックオン精度です。

エクステンション固有性能表示

ELECTRONIC FUNCTION	ステルス機能の有効時間です。
RECOVERY ENERGY	エネルギー回復装置の回復量です。
USED LIMIT	弾丸発射型以外のエクステンションの使用回数制限です。
FORCED COOLING	パーツ使用時の放熱効率です。

追加弾装固有性能表示

FUNCTION ADD AMMO	追加する弾薬の増加割合です。

レーダー固有性能表示

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。
SCANNING INTERVAL	レーダーの情報処理性能です。
ECM COUNTER	ロックオン妨害電波無効装置の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
NOISE COUNTER	レーダー妨害電波無効装置の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
MISSILE SENSOR	ミサイル探知機能の有無（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 SENCOR	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。

23 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。

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、画面内の黄色の枠（ロックオンサイト）内に敵を捉え、ロックマーカー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 弾薬の種類の「SOLID」と「ENERGY」の違いは？

A 武器の弾薬には大きく分けて「実弾系(SOLID)」と「エネルギー弾系(ENERGY)」があります。実弾系は弾薬費がかかってしまいますが、エネルギー系はかかりません。ただし、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ので、エネルギー不足になりやすくなってしまいます。

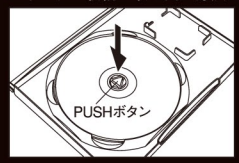
Q 上下の視点移動がうまくできない。

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、L2・R2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「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。

Q メニュー内の単語の意味がわからない。

A まずはとにかくSELECTボタンを押してみてください。現在、カーソルがある項目の説明文が表示されます。また、この状態で、説明箇所を方向キーの上・下で変更することができますので、それを参考に操作してみてください。

ディスクの収納・取り出し方法



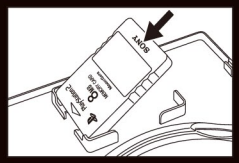
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



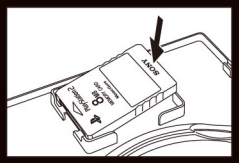
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

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。

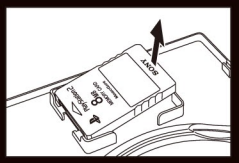
メモリーカードの収納・取り出し方法



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、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様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）」、"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。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER（メモリーカードホルダー）にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔い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.