

株式会社 フロム・ソフトウェア

オフィシャルホームページ | http://www.fromsoftware.co.jp/

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

SLPS 25462



FROM SOFTWARE

このソフトウェアの「解説書」および "PlayStation 2" の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけテレビ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1 時間ごとに 15 分程度の休憩を取ってください。

光の刺激による発作について

- ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、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るという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状を感じた場合は、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

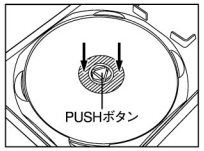
- めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。
- 目、耳、手、腕など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。しばらくしても治らないときは医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

- 骨、関節、指、手などに疾患のある方は、バイブレーション(振動)機能を絶対に使用しないでください。
- 振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として 30 分ごとに休憩を取ってください。

使用上のご注意

- このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム "PlayStation 2" 専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などに悪い影響を与えたりする場合がありますので絶対におやめください。
- このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation 2"にのみ対応しています。
- ディスクを "PlayStation 2" にセットするときは、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにセットしてください。
- 直射日光があたる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から外の方向へ軽く拭いてください。
- 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動作や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。
- プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたり、ななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。
- ディスクの穴に、指など身体の一部を挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけたりすることがあります。
- ディスクは絶対に投げないでください。人体やその他を傷つける恐れがあります。
- お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- ソフトウェアによっては "PlayStation 2" 専用メモリーカード(8MB)、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation" などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。
- "PlayStation 2" をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。

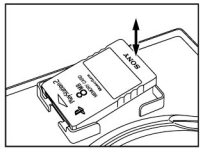


ディスクの取り出し

PUSH ボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷がついたり、指を挟んでけがをすることがあります。

ディスクの収納方法

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



メモリーカードの取り出し

右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので、絶対におやめください。

メモリーカードの収納方法

△印の面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込み右端を押し込んでください。

"PS2", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SLPS 25462

FROM SOFTWARE

目次 CONTENTS



コントローラの使い方 ---------- P.2
ゲームの開始方法 ---------- P.4
ゲームの流れ ---------- P.5
ゲーム画面の見方 ---------- P.6
ガレージ ---------- P.8
ミッション ---------- P.14
インフォメーション ---------- P.15
VRアリーナ ---------- P.16
コンバート ---------- P.17
システム ---------- P.18
対戦 ---------- P.20
対戦ルールの設定 ---------- P.23
スタッフクレジット ---------- P.24

この度は "PlayStation 2" 専用ソフト『ARMORED CORE LAST RAVEN』をお買い上げ頂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ください。
※解説書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。
また、全ての操作方法説明はゲーム開始初期状態のものとなります。
※DVD-ROMはキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。
フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

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

コントローラの使い方 ▸ HOW TO CONTROL

コントローラの使い方（DUALSHOCK 2） ▸ HOW TO CONTROL



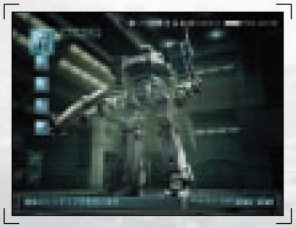
※本ソフトは、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）の振動機能と、L3 ボタン、R3 ボタンに対応しています。
※LED表示は常に赤色（アナログモード）の状態です。
※振動機能はメニュー画面のオプション設定の項目でON／OFFを切り替えることができます。
※アナログコントローラ（DUALSHOCK）でも同様に動作します。
※1人でプレイする際には、コントローラ端子1を使用してください。

メニュー画面 ▸ MAIN MENU

全メニュー画面共通操作

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

※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。



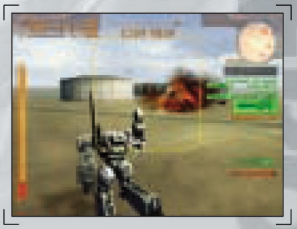
HELP詳細表示

「ASSEMBLY」や「TUNE」など一部のメニュー画面ではSELECTボタンを押すことで、HELP詳細表示モードとなります。この状態でカーソルを移動させることで、画面中の一部の用語についての解説を見ることができます。HELP詳細表示モードを閉じるには○ボタンもしくは×ボタンを押してください。HELP詳細表示モードの有無は、キーガイドに記載されています。



ゲーム画面 ▸ GAME VIEW

※ゲーム画面でのコントローラの使い方は、任意の配置に変更することができます。
キー配置によっては装備解除ができなくなることもありますのでご注意ください。
配置の変更方法に関しては「Key assign」(P.19)を参照してください。



基本操作

自機の左右並行移動	左スティック左右
前進・後退	左スティック上下
視点の左右移動	右スティック左右
視点の上下移動	右スティック上下

視点のリセット	□ボタン
ブーストジャンプ	L2 ボタン（ボタンを押す長さにより高度が変化）
ブースト移動	L2 ボタン+左スティック

装備の使用方法

左腕装備（ブレード、シールドなど）の使用	L1 ボタン
右腕装備の使用、肩装備（ミサイル、キャノン）の構え・使用 ※肩装備はその種類によって「発射」を行う前に「構え」動作を行います。「構え」の状態で再度R1 ボタンを押すことで発射することができます。	R1 ボタン
装備の切り替え	R2 ボタン
エクステンション　ON／OFF	L3 ボタン
インサイドの使用	×ボタン
オーバードブースト・イクシードオービット　ON／OFF ※コアのタイプにより使用できない場合もあります。	R3 ボタン
格納武器への換装（格納武器装備時のみ）	左右腕装備の解除により自動的に換装

特殊操作

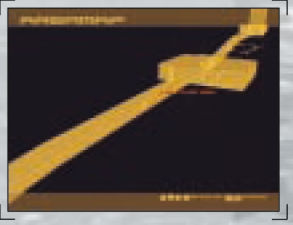
選択中の武器装備（右手武器／肩武器）の装備解除	△ボタン+R1 ボタン
左腕装備の解除	△ボタン+L1 ボタン
エクステンションの装備解除	△ボタン+L3 ボタン

その他

ポーズ・戦闘放棄画面表示	STARTボタン

MAP画面 ▸ MAP VIEW

ゲーム中SELECTボタンを押すとMAP画面が表示されます。MAP画面ではMAPを自由に回転させ、プレイヤーの現在位置や地形の確認をすることができます。MAPの表示内容は、高性能な装備ほど精度の高いものになります。



MAP画面での操作方法

MAP画面表示　ON/OFF	SELECTボタン
マップ回転	方向キー／左スティック
マップ移動	○ボタン+方向キー

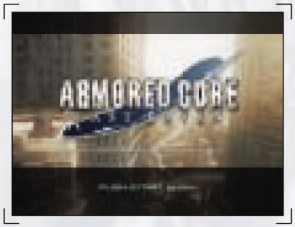
マップ縮小表示	L1 ボタン
マップ拡大表示	R1 ボタン
マップ表示初期化	L1 ボタン+R1 ボタン

ゲームの開始方法 ▶ OPERATION GAME

起動方法

"PlayStation 2"本体裏側にあるMAIN POWER(主電源)スイッチを入れて、ゲームDISCを"PlayStation 2"本体にセットし、⏻(オン／スタンバイ)／RESETボタンを押してください。始めに、アナログコントローラをコントローラ端子1に接続してください。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードメニューが表示されます。

タイトル画面 ▶ TITLE



NEW GAME ▶ ニューゲーム

AC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くモードです。「ARMORED CORE LAST RAVEN」のゲームデータがない場合や、初めからやり直したい場合はこちらを選んでください。

LOAD GAME ▶ ロードゲーム

セーブしたデータを使用してゲームを再開します。

VERSUS ▶ 対戦

自分だけのACをカスタマイズして、他のプレイヤーやコンピュータと対戦を行うモードです。ゲーム本編でプレイしたセーブデータを使用することもでき、最大4人まで同時に対戦することができます。

REPLAY ▶ リプレイ

リプレイデータがある場合、こちらから鑑賞することができます。

CONVERT ▶ コンバート

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

※本作は、「ARMORED CORE NEXUS」、「ARMORED CORE NINE BREAKER」のセーブデータを使用することができますが、この場合、本作へコンバートできるのはそのデータ上で所持しているパーツのみとなります。それ以外の、SHOPで購入していない(所持していない)パーツ、未入手の隠しパーツ、また、所持していたパーツのTUNE状態や所持クレジットは移行されませんのであらかじめご了承ください。前作からのデータコンバートをご使用の際には、あらかじめ必要なパーツを所持した状態のセーブデータを使用することをお勧めいたします。

ゲームの流れ ▶ FLOW

「ARMORED CORE LAST RAVEN」では下記のような流れでゲームが進行します。

1. 「MISSION」の中から依頼を受けたいミッションの内容を確認する。
2. ミッション内容に合わせて「GARAGE」でACのカスタマイズを行う。
3. ミッションに出撃。
4. ミッションの目的達成、報酬を入手。
5. 「INFORMATION」の「MAIL」から現在の勢力状況を確認する。

1～5を繰り返し、新たなミッションに、あなたのレイヴンとしての力を発揮しましょう。

ミッションの成功と失敗について ▶ MISSION

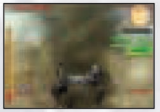
ミッションの成功

ミッションのクリア条件は「敵勢力の全滅」や「味方機の護衛」など様々です。ミッションによっては、ある条件を満たすことで報酬が変化することもありますので、色々試してみましょう。

ミッションの失敗

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。

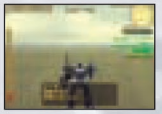
自機AC大破
AP(アーマーポイント)が0になると自機ACが破壊され、ミッションの遂行が不可能となり、ゲームオーバーになります。



ミッション放棄
ミッション中にSTARTボタンを押すことで、ミッション放棄選択項目が表示されます。OKを選択するとミッションを放棄します。



作戦領域離脱
ミッションには作戦領域が設定されており、自機ACがその領域を越えてしまうとミッション失敗となります。画面右上のレーダー表示に注意してミッションを遂行してください。また、自機ACの高度が高すぎる、あるいは低すぎるときも作戦領域離脱となる場合がありますので注意しましょう。作戦領域限界に近づくと警告音が鳴りますので、警告音が聞こえたらACの位置に注意してください。



作戦失敗 ▶ GAME OVER



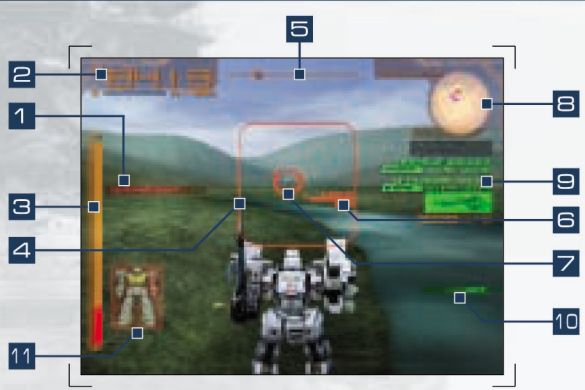
ミッションに失敗してしまった場合には、2通りの状態からゲームを再開することができます。
Retry mission:失敗してしまったミッションの開始直前の状態からゲームを再開します。
Restart mission:失敗してしまったミッションの開始直前の所持パーツ、所持クレジットの状態を引き継ぎ、最初からゲームを開始します。

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。

ゲーム画面の見方（標準） GAME VIEW



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　エネルギー充填中

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　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　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。

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き、急激にエネルギーを消耗します。またこの状態からさらに一定温度上がってしまうとAPが減少します。

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　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　レーダー異常最適化中

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

OVERWEIGHT　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。

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になると機体が破壊され、ミッションの失敗や敗北となります。
APの右下に表示されている数字は現在の機体温度（℃）を表しています。

3 エネルギーゲージ

エネルギーの供給状態です。ブースタおよびエネルギー系兵器を使用すると減少し、0になると「CHARGING」状態となり、一定時間それらを使用することができなくなります。

4 ロックオンサイト

選択中の武器の補捉可能範囲です。武器やFCSの種類・組み合わせによって広さや形が変化します。

5 方位計

現在のACの向きを表します。

6 リロードゲージ

弾の装填状況を表し、このゲージが溜まりきると次の弾を発射することができます。リロード時間は、武器によって変化します。

7 照準ロック

ロック中であることを知らせます。FCSと武器の組み合わせによっては、ロック数が表示されます。色によって状態が異なり、**オレンジ色**は対象をロックした直後の状態で、そのままロックし続けると**赤色**に変わり、攻撃の際に命中率が向上します。**緑色**はロック対象との間に遮蔽物がある状態を表します。

8 レーダー

作戦領域および敵を認識するためのレーダーです。

- ―― … 作戦領域を表します。赤色の線を越えてしまうと敗北となります。
- ▲▲▲ … 敵を表します。自機との高低差により色が変化し、自機と同じ高度の敵は赤色、自機より高度が低い敵は黄色、高度が高い敵は青色で表示されます。
- ● …… 味方機を表します。

※敵は種類に応じたレーダー、およびレーダー機能付き頭部パーツ装備時のみ表示

9 装備

装備している武器のカテゴリと弾数が表示されます。装備している武器は**オレンジ色**、現在選択している武器は**緑色**、使用不可能な武器は**赤色**で表示されます。

10 メッセージ一覧

LOCKED	敵に捕捉（ロック）された状態であることを知らせるメッセージです。
LEAVING AREA	自機が戦闘領域の限界に接近していることを知らせるメッセージです。
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。
ARMOR LOW	自機のAPが低下していることを知らせるメッセージです。
DESTROY	敵を破壊したことを知らせるメッセージです。
GUARD	シールドで防御されたことを知らせるメッセージです。

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。

ガレージ GARAGE

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

パーツ概要 PARTS

ACはコアを中心とした最大15種類のパーツで構成されています。

HEAD 頭部パーツ

生体センサーやレーダーなど特殊な機能が内蔵されています。コンピュータからの敵情報分析、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。オプショナルパーツはコアに設定されたスロットの数によって最大装備可能数が変わります。



ARMS 腕部パーツ

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



LEGS 脚部パーツ

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



BOOSTER ブースタ

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



Fire Control System FCS

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



GENERATOR ジェネレータ

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



RADIATOR ラジエータ

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



INSIDE インサイド

肩に内装される補助兵器です。空中を浮遊する機雷や、相手のミサイルをかく乱させるデコイなどが装備できます。



EXTENSION エクステンション

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



BACK UNIT LR 肩装備

肩部に装備されるパーツで、ミサイルやロケットをはじめ、強力な重火器類が揃っていますが、脚部パーツによっては発射の際に構えが必要となるものもあります。その他にもレーダーや補助ブースタなどの補助装備があります。



ARM UNIT R 右手装備

ライフルやマシンガンなどが装備可能なACのメイン武器となるパーツです。種類、数ともに様々なものがあります。



ARM UNIT L 左手装備

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



HANGER UNIT LR 格納装備

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



OPTIONAL PARTS オプショナルパーツ

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



ガレージ ▶ GARAGE

ガレージメニュー ▶ GARAGE MENU



AC setup ▶ ACセットアップ

アセンブリやパーツの購入など、ACの各種カスタマイズを行うことができます。

Paint ▶ ペイント

ACの色のカスタマイズと、エンブレムを作成することができます。

Pilot name entry ▶ パイロットネームエントリー

パイロット名を設定することができます。

AC name entry ▶ ACネームエントリー

各ACの名称を設定することができます。

Cockpit ▶ コックピット

ゲーム中の各種画面表示物の設定を変更することができます。

VR ACテスト ▶ VR ACテスト

カスタマイズしたACのテストをすることができます。

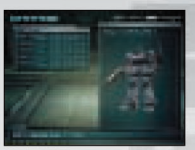
ACを組み立てる ▶ AC SETUP



「AC setup」内「Assembly」では、パーツを組み替えることで自分だけのACを作り出すことができます。

パーツの選択	方向キー上下
装備部位の選択	方向キー左右
パーツの装備	○ボタン
オペレーションメニューを開く	×ボタン
スペック表示の切り替え	△ボタン
ソートメニューを開く	□ボタン
表示ACの拡大・縮小、回転	右スティック

機体の変更 ▶ AC CHANGE



GARAGE画面で□ボタンを押すことで、使用するACを変更することができます。ACは5体まで変更可能ですので、ミッション用、対戦用など用途に合わせてカスタマイズしておくと良いでしょう。

警告メッセージ ▶ ERROR MESSAGE



「ASSEMBLY」内でパーツを変更している際、機体のバランスが取れていない組み合わせを行うと「警告メッセージ」が表示されます。警告が表示されている状態では出撃できない、もしくは出撃した際に性能が低下しますので、なるべくこれらのメッセージが表示されないようにセッティングしましょう。

装備不完全 ▶ EQUIPMENT INCOMPLETE

出撃に最低限必要となる頭部、脚部、腕部、ジェネレータ、ブースタ、FCS、ラジエータのいずれかが装備されていないため、出撃自体ができません。必要とな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必要となる箇所にパーツを装備します。

重量過多 ▶ OVERWEIGHT

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

腕部重量過多 ▶ ARMS OVERWEIGHT

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

出力不足 ▶ SHORTAGE EN

ジェネレータの出力より、パーツの総エネルギー消費量が上回っています。最大出力の高いジェネレータに交換するか、出力消費値内に収まるパーツで構成しましょう。この状態で出撃するとエネルギー回復量が著しく低下します。

ガレージ ▶ GARAGE

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。

チューニング項目の選択	方向キー上下	オペレーションメニューを開く	×ボタン
チューニングの増減	方向キー左右	スペック表示の切り替え	△ボタン
決定	○ボタン	ソートメニューを開く	□ボタン

パーツの購入、売却 ▸ BUY/SELL

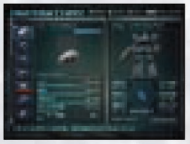


「AC setup」内「Buy」、「Sell」ではパーツの購入、および売却を行うことができます。必要に応じて利用しましょう。

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

※ミッション出撃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」表示されていない同パーツよりも売却額が下がります。

リポジット ▸ REPOSITRY



「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。REPOSITRY画面で非表示にしたいパーツにカーソルを合わせて○ボタンを押すことで表示のON／OFFを切り替えることができます。リポジットされたパーツにはアイコンに「R」が、パーツ画像に「REPOSIT」の文字が表示されます。

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

機体の色を変更する ▸ PAINT



「Paint」では、機体や武器の配色を設定できるほか、エンブレムの作成、変更を行うことができます。パーツごとの設定が可能ですので、色々と試してみて自分好みの機体に仕上げましょう。

Parts color ▸ パーツカラー

機体色を設定することができます。

Weapon color ▸ ウエポンカラー

武装パーツの配色を設定することができます。

Emblem ▸ エンブレム



ACの左肩にエンブレムを貼ることができます。
エンブレムの貼り方には2通りの方法があります。

Sapmle emblem : 用意されたサンプルエンブレムや、ゲーム中に手に入れたエンブレムを貼ることができます。

Edit emblem : ツールを使用してオリジナルエンブレムを作成し、貼ることができます。

ツールの選択	方向キー	選択範囲解除	R1 ボタン
決定	○ボタン	ズーム切り替え	R2 ボタン
戻る／ツールメニューを開く	×ボタン	操作の取り消し	L1 ボタン
カラー取得	△ボタン	グリッドの切り替え	L2 ボタン
パレット呼び出し	□ボタン	描画カーソルの移動	左スティック

ネームエントリー ▸ NAME ENTRY



パイロット名、AC名称の登録、変更を行うことができます。

文字種類の選択	L1 ボタン、R1 ボタン	ひとつ前の文字を削除	□ボタン
文字の選択	方向キー	戻る	×ボタン
文字の入力	○ボタン		

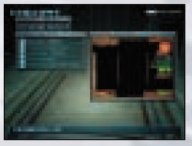
Pilot name entry ▸ パイロットネームエントリー

パイロット名を設定することができます。

AC name entry ▸ ACネームエントリー

各ACの名称を設定することができます。

コクピットアレンジ ▸ COCKPIT



ゲーム中に表示されるコクピットパネルの表示物や表示色を設定することができます。

Change panel ▸ チェンジパネル

コクピットパネルの各種表示物を設定することができます。

Change color ▸ チェンジカラー

コクピットパネルの表示色を設定することができます。

テスト出撃 ▸ VR AC TEST



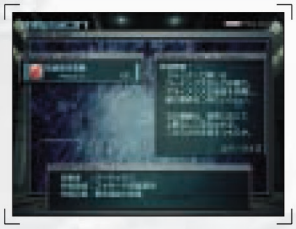
「VR AC test」では、「AC setup」で組み上げた機体のテストを行うことができます。

ミッション ▸ MISSION

「MISSION」では「アライアンス」と呼ばれる企業集団と、「バーテックス」と呼ばれる傭兵集団、そのどちらにも属さない第三者集団からの依頼を受けることで、ストーリーが進行します。受ける依頼によって、その後のストーリーや依頼に変化が発生します。それぞれのミッションで生き残るために、準備を万全にして挑戦しましょう。



ミッションの流れ ▸ MISSION FLOW



1 ミッション選択
マップ上に現在受けることのできる依頼（ミッション）が表示されます。依頼を選択し、内容の確認をしましょう。

2 ACセットアップ、出撃
ミッション内容に適したセットアップを行い、出撃します。

3 ミッション成功、報酬獲得
ミッションが成功すると「収支報告」画面に移ります。ここでは依頼内容に応じた報酬、特定の条件を満たすことで得られる特別報酬などの収入と、使用した弾薬費、および機体修理費などの支出が表示されます。収入額から支出額が引かれたものが、実際の報酬となります。獲得報酬を使い、次のミッションに向けてパーツを購入し、機体の強化を行いましょう。

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、腕部が破壊された場合、ミッション中に装備していた腕部装備もなくなりますが、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、および武器と腕パーツが一体化している武器腕には2次破壊はありません。

インフォメーション ▸ INFORMATION

「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	▸ メール

受信したメールを見ることができます。

Raven list	▸ レイヴンリスト

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、属している勢力、現在の生死などが確認できます。

Mission report	▸ ミッションレポート

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。

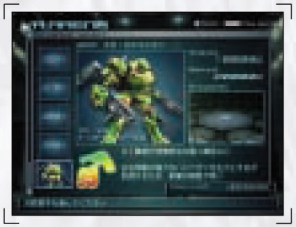
World report	▸ ワールドレポート

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。

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、新たな対戦者が選択できるようになります。

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



リプレイデータのセーブ ▶ SAVE REPLAY DATA

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。リプレイデータのセーブには"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に最大で342KB以上の空き容量が必要です。また、1枚の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)につき、8個までセーブすることができます。

※1回に収録できる時間は、2人対戦で約10分、3人対戦で約7分30秒、4人対戦で約5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 ▶ リプレイネームエントリー

リプレイデータの名称を設定します。

Save Replay ▶ セーブリプレイ

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」(P.4)にて鑑賞することができます。

コンバート ▶ CONVERT

「ARMORED CORE LAST RAVEN」では、前作「ARMORED CORE NINE BREAKER」、「ARMORED CORE NEXUS」のゲーム(パーツ)データをコンバートして使用することができます。



タイトル画面から「CONVERT」を選択し、コンバートしたいタイトルを選択してください。選択したタイトルのセーブデータが保存されている"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を差し、コンバートしたいデータを選択すると、そのデータを引き継いでプレイすることができるようになります。尚、コンバートを行ったデータのパーツに関しては、全て「USED」扱いとなります。また、TUNE状態や所持クレジットは移行されません。

データの選択	方向キー
決定	○ボタン
戻る	×ボタン

システム ▶ SYSTEM

「SYSTEM」では、ゲームデータのセーブ・ロード、音量設定などを行うことができます。

項目の選択	方向キー
決定	◎ボタン
戻る	×ボタン



ゲームデータのセーブ・ロード ▶ SAVE GAME/LOAD GAME

ゲームデータのセーブ・ロードができます。ゲームデータのセーブには"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に57KB以上の空き容量が必要です。また、1枚の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)につき、8個までセーブすることができます。



エンブレムのセーブ・ロード ▶ SAVE EMBLEM/LOAD EMBLEM

作成したエンブレムデータのセーブ・ロードができます。エンブレムデータのセーブには、エンブレム1つにつき"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に53KB以上の空き容量が必要です。また、1枚の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)につき、8個までセーブすることができます。



エンブレムデータのコンバート ▶ CONVERT EMBLEM

「ARMORED CORE LAST RAVEN」では、前作「ARMORED CORE NINE BREAKER」、「ARMORED CORE NEXUS」のエンブレムデータをコンバートして使用することができます。「LOAD EMBLEM」から各タイトルを選択してください。選択したタイトルのエンブレムデータが保存されている"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を差し、表示されたエンブレムデータを選択するとそのエンブレムが使用できるようになります。



ゲーム設定の変更 ▶ OPTION

「OPTION」では、ゲームの各種設定を変更することができます。

項目の選択／項目の変更	方向キー
戻る	×ボタン

Sound ▶ サウンド

BGM volume

ゲーム中のBGMの音量を設定することができます。

SE volume

ゲーム中の効果音の音量を設定することができます。

Voice volume

ゲーム中の音声の音量を設定することができます。

Surround

ゲーム中の音響設定を、ステレオもしくはドルビープロロジックⅡのいずれかに切り替えることができます。

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

Controller ▶ コントローラ

ゲーム中の操作方法をA、Bの2通りから選択できます。また、振動機能のON／OFFを設定することができます。

項目の選択	方向キー
戻る	×ボタン

Key assign ▶ キーアサイン

ゲーム画面でのボタン配置を変更します。変更する項目を方向キー上下で選択した後、◎ボタンで決定してください。その後、押した方向キーまたはボタンにその項目が割り振られます。1つの方向キーまたはボタンに複数の動作が割り振られている場合には「Key assign」を終了することはできません。複数の機能が振られている箇所を変更するか、「Default」を選択して初期設定状態に戻し、設定をやり直してください。

項目の選択／項目の変更	方向キー
キー設定の変更	◎ボタン
戻る	×ボタン

Quit Game ▶ ゲームの終了

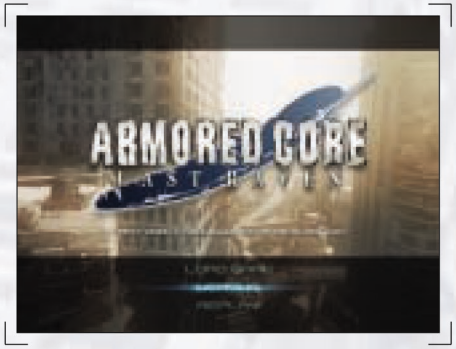
現在のプレイを中断し、タイトル画面に戻ります。事前にセーブを行わずにタイトル画面に戻った場合、プレイデータは消去されてしまいます。

対戦 ▶ VERSUS

対戦 ▶ VS battle

他のプレイヤーやCOMと自分のカスタマイズしたACを戦わせるモードです。対戦環境（画面分割・フルスクリーン、対戦人数）は、接続した"PlayStation 2"本体の台数によって、最大4人まで同時に遊ぶことが可能です。

※"PlayStation 2"本体の同時接続台数はライブモニターを含め、最大5台までとなります。



2台以上対戦を行うために必要な準備について

2台以上で遊ぶ場合は下記のソフトおよび機器が必要となります。

i.LINK対戦を行う場合

- 「ARMORED CORE LAST RAVEN」のDISC
- i.LINK端子搭載"PlayStation 2"本体
- i.LINKケーブル2台を直接接続する場合は両端が4ピンのものを、i.LINKハブを使用する場合は一端が4ピン、もう一端が6ピンのものが必要となります。
- i.LINKハブ（3台以上接続する場合のみ必要です）

イーサネット対戦を行う場合

- 「ARMORED CORE LAST RAVEN」のDISC
- "PlayStation BB Unit"もしくは"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター
- ネットワークケーブル
  2台の"PlayStation 2"を直接接続する場合はネットワークケーブル（クロス）を、イーサネットハブを使用する場合はネットワークケーブル（ストレート）を準備してください。
- イーサネットハブ（3台以上接続する場合のみ必要です）

上記のソフトおよび機器を準備後、i.LINKの場合は使用する"PlayStation 2"本体それぞれの前面にあるi.LINK端子にi.LINKケーブルを接続します。イーサネット対戦の場合はそれぞれの"PlayStation BB Unit"もしくは"PlayStation 2"専用ネットワークアダプターにLANケーブルを接続した状態で"PlayStation 2"本体の電源を入れます。
※通信対戦途中にi.LNKケーブルまたはイーサネットケーブルが抜けた場合には、必ずメインメニューに戻ってから再度接続を行ってください。

REGULATION ▶ レギュレーション



レギュレーションでは、各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、1回の対戦に対して、レギュレーションは1つしか選択できませんので、複数のプレイヤーがレギュレーション設定を希望している場合には、ホストプレイヤー（対戦の設定を決めるプレイヤー）がどのレギュレーションを選択するか決定します。

項目の選択／装備部位の選択	方向キー
決定／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	△ボタン

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。レギュレーションデータのセーブには"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に32KB以上の空き容量が必要です。また、1枚の"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）につき、8個までセーブすることができます。

レギュレーションの初期化 ▶ Regulation clear

現在設定されているレギュレーションを初期化します。

対戦 ▶ VERSUS

対戦の流れ ▸ VERSUS

通信対戦は以下のような流れで始めることができます。

1. ソフトおよび機器の準備をします。
2. タイトル画面で「VERSUS」を選択します。
3. 「CONNECTION」画面にて、通信方式を選択します。
4. 「HARDWARE SETUP」画面にて、参加人数・画面表示方法を設定します。
5. 「SITUATION SETUP」画面にて、対戦MAP・対戦ルールを設定します。
   （ホストプレイヤーのみ操作が可能です）
6. 「AC SETUP」画面にてプレイヤーごとにデータのロードやACのセットアップ等を行います。

各種設定画面について

通信対戦を始めるためには、「VERSUS SETUP」「HARDWARE SETUP」「SITUATION SETUP」の設定が必要となります。

通信方式の設定 ▸ CONNECTION



「CONNECTION」では、対戦で使用する"PlayStation 2"の通信方式を選択します。

1台の"PlayStation 2"で遊ぶ場合

「Stand alone」を選択します。

i. LINK対戦の場合

「i. LINK」を選択します。
"PlayStation 2"本体の接続状態に応じてIDが割り振られ、自動的にホストプレイヤーが決定されます。

ネットワーク対戦の場合

1.「Network」を選択します。
2.「Manual connection」「Auto connection」のいずれかを選択します。
「Manual connection」では、プレイヤーごとにIDを手動で割り当てます。Net work ID1～5をお互い重ならないように割り当ててください。「Auto connection」では自動的にIDが振られ、自動的にホストプレイヤーが決定されます。

※「Auto connection」はDHCP機能があるネットワーク環境でのみ動作します。

ハードウェアの環境設定 ▸ HARDWARE SETUP



ここでは「ハード環境（フルスクリーン対戦もしくは分割対戦）」、「対戦人数」を決定します。また、接続している"PlayStation 2"本体が3台以上の場合、1台をライブモニターとして使用することができます。ハード環境設定は、ホストプレイヤーのみが操作することになります。ホストプレイヤーは、接続状態に応じて表示された選択肢の中から、どのような状態で対戦するかを方向キー上下で選択し、◉ボタンで決定してください。

※「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。

対戦ルールの設定 ▶ VERSUS RULE

SITUATION



「Situation select」では主に対戦MAP・対戦ルールの設定を行います。操作するのはホストプレイヤーのみで、ホストプレイヤー以外のプレイヤーのゲーム画面は待機状態となります。

項目の選択／設定の変更	方向キー
決定	◉ボタン
戻る	⊗ボタン

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。

BREAK TARGET —

対戦の形式、勝利条件を決定します。

- **All AC** ：各プレイヤーそれぞれがお互いに敵となり最後まで生き残ったプレイヤーが勝利となります。
- **Leader**：2つのチームに分かれて対戦を行います。先に相手チームのリーダーを倒した側が勝利となります。
- **Team** ：2つのチームに分かれて対戦を行います。先に相手チームを全滅させた側が勝利となります。

COM AC —

プレイヤーが4人未満の場合、対戦にコンピュータを参加させることができます。参加可能なコンピュータ数が一覧で表示されますので、方向キー左右で選択し、決定してください。

MAP SELECT ▸ マップセレクト

対戦時のマップを選びます。「RANDOM」を選択すると、選択可能なマップの中から自動的にMAPが決定されます。

AC SETUP ▸ ACセットアップ

SET UP ▸ セットアップ

プレイヤーごとに使用するACのセットアップを行います。

SELECT ▸ セレクト

COM ACの選択を行います。一覧からレイヴンを選択し、プロフィールやスペックを確認後、決定します。尚、COM AC設定はホストプレイヤーのみ操作できます。

※「Situation select」にて「COM AC」の参加設定を行った場合のみ表示されます。

リプレイ機能 REPLAY

対戦終了後にその対戦と全く同じ内容の映像を再生・閲覧する機能です。リプレイを行うには対戦終了後、「REPLAY」表示画面でOKを選択してください。自動的に再生が始まり先ほどの対戦を見ることができます。リプレイ再生中は◉ボタンでカメラを切り替えることができます。リプレイ再生中に⊗ボタンを押すとリプレイが中断され、「REPLAY」の確認メッセージに移ります。対戦時間の設定が無制限の場合は、対戦開始から対戦時の機体数に応じて、再生時間が異なります。再生時間は2機で約10分、3機で約7分30秒、4機で約5分が最大となり、それ以降のリプレイは再生されません。リプレイは"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に保存することができます。保存の方法については「リプレイデータのセーブ（P.16）」を参照してください。

スタッフクレジット ▶ ARMORED CORE LAST RAVEN Staff

Producer
Toshifumi Nabeshima

Director
Dai Takemura

Lead Programmer
Ryoutarou Kishi

Planning Staff
Yasutaka Kimura
Wataru Murakami
Hidetaka Miyazaki
Tsuyoshi Satoh
Tatsuya Kawate

Programming Staff
Akinori Ishiai
Kyouichi Murata
Akira Hiraga
Takashi Narumi
Makoto Hasegawa
Shinichiro Iwashita
Akira Sadoyama
Akito Kiriyama
Tomonari Kuramochi
Hirotake Fukuoka

Lead 3D Graphic Designer
Yuzo Kojima

3D Graphic Staff
Futoshi Kajita
Daisuke Shigeishi
Futa Kamei
Shinichi Ootomo

Lead 2D Graphic Designer
Makoto Satoh

2D Graphic Staff
Takeo Kido
Shouji Nakajima
Wataru Kuroki
Masahiro Takai
Motohiro Yamada
Jun Miyauchi

Design Staff
Shinsaku Matsuoka
Masahiro Miki
Akira Takimoto

Emblem Design Staff
Daisuke Satake
Eri Ogawa
Takashi Kojoh
Yohei Arai
Yoko Tsukamoto
Hiroaki Ueno
Takafumi Hokao

Lead Composer
Yuki Ichiki

Sound Staff
Hideyuki Eto
Ayako Minami

CG Staff
Shuzo Tadokoro
Hiroki Ebisawa
Toshiyuki Suzuki
Takashi Shinozuka
Kimihiro Tomino
Takayuki Toda
Yoshio Yokota
Takayuki Muro
Takayuki Ozawa
Akio Horibe
Ayumu Kimura
Souhei Saitoh

Project Management Staff
Yoshiyuki Ikeda
Toshiya Kimura
Taro Takezawa

Test Management Staff
Atsushi Miyamoto
Hirotaka Inokuchi

Publicity Staff
Jun Kazumi
Yasunori Ogura
Keiichiro Segawa
Hiroyuki Gotoh
Yoshinori Komatsu
Suminobu Satoh
Tomohiro Shimokawa

Publicity Design
Hiroyuki Kani
Yuuki Sugimura

Tester
Kazumi Kawada
Kenji Akiba
Daisuke Deguchi
Tomohiro Ito
Takuro Seguchi
Hiroyasu Itakura
Akihiro Toujo
Shingo Kishida
Hironori Hagiwara
Takahiro Sakuma
Toshiyuki Inoue
Akira Sasaki
Takuma Kinjo
Atsushi Fujita
Fumio Nakanishi

Voice Coordinate
Takashi Tateishi
(Most Company)

Voice Recording Engineer
Masahiro Fukuhara
Naoyuki Matsumoto
(Hi Brite)

Supervisor
Naotoshi Zin

ミッション攻略、アセンブリノウハウ、
そしてパーツデータ…
ACLRを電撃が徹底解析!

フロム・ソフトウェア公式攻略本
ARMORED CORE LAST RAVEN
THE MASTER GUIDE
電撃PlayStation
アーマード・コア ラストレイヴン
ザ・マスターガイド
2005年8月4日発売予定 価格未定
MediaWorks
発行●メディアワークス 発売●角川書店
http://www.mediaworks.co.jp/
©1997-2005 FromSoftware, Inc. All rights reserved.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ファミ通責任編集
ARMORED CORE
アーマード・コア ラストレイヴン
公式パーフェクトマニュアル
9月発売予定
A5判／価格未定
生死を賭けた究極状況を打破し、
"生"を勝ち取るための指南書!!
enterbrain
©1997-2005 FromSoftware,Inc. All right reserved
株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
●本製品は書店でお買い求めください。 ●インターネットで弊社の出版物をご注文の場合は→http://www.enterbrain.co.jp/

「アーマード・コア ラストレイヴン」
オフィシャルメモリーカード登場!!
シリアルナンバー入りドッグタグ付属。
全8種類オリジナルエンブレムデータ入り。
ARMORED CORE
LAST RAVEN
アーマード・コア ラストレイブン メモリーカード8MB
8月4日発売予定/税込価格2,940円(税別2,800円)
発売元 株式会社ホリ http://hori.jp/ 製品に関するお問合せ 045-934-6787

2005年秋、フロムカプセルに
2つのアーマード・コアが登場!!
出遅うのは、敵か? 味方か? 腕を磨いて、生き残れ!
アーマード・コア モバイルオンライン(仮称)
アーマード・コア モバイルミッション2(仮称)
ARMORED CORE
詳しくはこちらをご覧ください
http://fromjp/main/mobile/
FROM CAPSULE
フロムカプセルとは…
フロム・ソフトウェアがお届けするケータイコンテンツ・ブランドです。
ハイクオリティな作品を続々リリース予定のフロムカプセルに期待ください。
FROM SOFTWARE