# ARMORED CORE 4

PLAYING MANUAL

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- 2006 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

BLJM 60012

FROM SOFTWARE

このソフトウェアの解説書およびPLAYSTATION®3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。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

## 健康のためのご注意

### ⚠警告

**光の刺激によって引き起こされる発作について**

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

### ⚠注意

**こんなときはすぐにプレイを中止する**

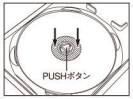
上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

## 使用上のご注意

●このソフトウェアはPLAYSTATION®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PLAYSTATION®3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。●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。

## Blu-rayディスクの取り出し／収納方法




Blu-rayディスクを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

**取り出し**　PUSHボタンを押し、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。
**収納方法**　ディスクのすぐ外側（斜線部分）を、カチッと音がするまで押し込んでください。

"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" and "SIXAXIS" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" is a trademark.

BLJM 60012




このたびは"PLAYSTATION 3"専用ソフト『ARMORED CORE 4』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この解説書をよくお読みになった上で、正しい使用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。
※"Blu-ray Disc"はキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

## PLAYSTATION®3のアップデートについて

**株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ**
このディスクには、PLAYSTATION®3のアップデート（更新）データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

**PLAYSTATION®3のアップデートを実行する**
画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

**アップデートが中断されると、故障の原因となります。**
**アップデート中は、次の点にご注意ください。**
・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
・ディスクを取り出さないでください。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。
起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。
今すぐアップデートを実行しますか？
はい　いいえ

**システムソフトウェアのバージョンを確かめるには**
ホームメニューから「設定」⇒「本体設定」⇒「本体情報」を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。
「システムソフトウェア」の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PLAYSTATION®3のアップデート機能について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

**株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター**
**http://www.jp.playstation.com/support/**
**TEL　0570-000-929（PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444）　受付時間10:00～18:00**

# ARMORED CORE 4

## 目次 CONTENTS


ゲームの始め方 | How to start — 3
ワイヤレスコントローラの使い方 | Controls — 4
ゲーム画面の見方 | Game screen — 6
ゲームの流れ | Game flow — 8
ミッション | Mission — 9
メニュー | Menu — 10
- TOP — 10
- DESIGN — 12
- ACSIS — 13
- SYSTEM — 20

マルチプレイ | Multiplay — 22
- TOP — 22
- ONLINE — 23
- SYSTEMLINK / DIVIDE MATCH — 25



Copyright ©2006 Simon Brown

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。
Copyright ©2003,Dr Brian Gladman,Worcester,UK.All rights reserved.
This software is copyright ©1991-1998, Thomas G.Lane.All Rights Reserved except as specified below.

**zlib :** Copyright ©1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler
**loki library :** Copyright ©2001 by Andrei Alexandrescu
**Lua :** Copyright ©1994-2004 Tecgraf, PUC-Rio. All rights reserved.






# ゲームの始め方 HOW TO START

## 起動方法

PLAYSTATION®3本体裏側にある主電源スイッチを入れて、DISCをセットし、ゲームを起動すると、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でワイヤレスコントローラのSTARTボタンを押すと、モードを選択することができます。

## タイトル画面




### NEW GAME

新型ACの搭乗者として、ミッションを遂行していくモードです。本ソフトのセーブデータが無い場合や、初めからやり直したい場合はこちらを選んでください。

NEW GAME → 初期環境設定 → チュートリアル → 搭乗者名入力 → 初期機体選択 → ゲーム開始

### LOAD GAME

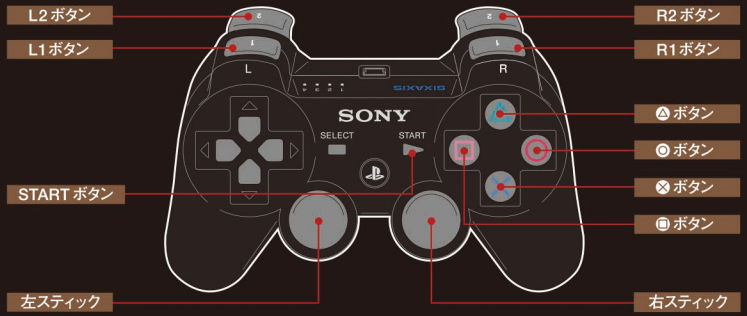
セーブしたデータを使用してミッションモードを再開します。

### MULTI PLAY

他のプレイヤーと対戦するモードです。以下の3種類の方法で対戦が可能です。

■ ONLINE（→P.23） ■ SYSTEMLINK（→P.25） ■ DIVIDE MATCH（→P.25）

# ワイヤレスコントローラの使い方 CONTROLS




## ゲーム画面 TYPE-A

オート機能の利用を前提としたキーアサインです。

| | |
|---|---|
| ○ボタン | 肩武器の使用 |
| ×ボタン | 右武器の使用 |
| □ボタン | 左武器の使用 |
| △ボタン | オーバードブースタの使用／停止 |
| L1ボタン | 左武器の切り換え |
| R1ボタン | 右武器の切り換え |
| L2ボタン | ブースタの使用 |
| R2ボタン | クイックブースタの使用 |
| 左スティック | 上：前進 下：後退 左：左平行移動 右：右平行移動 |
| 右スティック | 上：上視点移動 下：下視点移動 左：左旋回 右：右旋回 |
| STARTボタン | ポーズ |
| R3ボタン（右スティック押す） | 視点リセット |
| L3ボタン（左スティック押す） | 攻撃対象の固定／解除 |

| | | |
|---|---|---|
| R1ボタン ＋ L1ボタン ＋ ×ボタン | 選択中右武器のパージ | 格納武器がある場合、左右腕部武器のパージにより自動的に換装されます |
| R1ボタン ＋ L1ボタン ＋ □ボタン | 選択中左武器のパージ | |
| R1ボタン長押し | 選択中右武器のマガジン再装填 | |
| L1ボタン長押し | 選択中左武器のマガジン再装填 | |
| L3ボタン（左スティック）長押し | ロックモード切り換え | |
| 右スティック左右 ＋ R2ボタン | クイックブースト旋回 | |

## ゲーム画面 TYPE-B

マニュアル操作を前提としたキーアサインです。

| | |
|---|---|
| ○ボタン | 肩武器の使用 |
| ×ボタン | 右武器の切り換え |
| □ボタン | 左武器の切り換え |
| △ボタン | オーバードブースタの使用／停止 |
| L1ボタン | 左武器の使用 |
| R1ボタン | 右武器の使用 |
| L2ボタン | ブースタの使用 |
| R2ボタン | クイックブースタの使用 |
| 左スティック | 上：前進 下：後退 左：左平行移動 右：右平行移動 |
| 右スティック | 上：上視点移動 下：下視点移動 左：左旋回 右：右旋回 |
| STARTボタン | ポーズ |
| R3ボタン（右スティック押す） | 視点リセット |
| L3ボタン（左スティック押す） | 攻撃対象の固定／解除 |

| | | |
|---|---|---|
| ×ボタン ＋ □ボタン ＋ R1ボタン | 選択中右武器のパージ | 格納武器がある場合、左右腕部武器のパージにより自動換装されます |
| ×ボタン ＋ □ボタン ＋ L1ボタン | 選択中左武器のパージ | |
| ×ボタン長押し | 選択中右武器のマガジン再装填 | |
| □ボタン長押し | 選択中左武器のマガジン再装填 | |
| L3ボタン（左スティック）長押し | ロックモード切り換え | |
| 右スティック左右 ＋ R2ボタン | クイックブースト旋回 | |

### キーアサインのカスタム登録

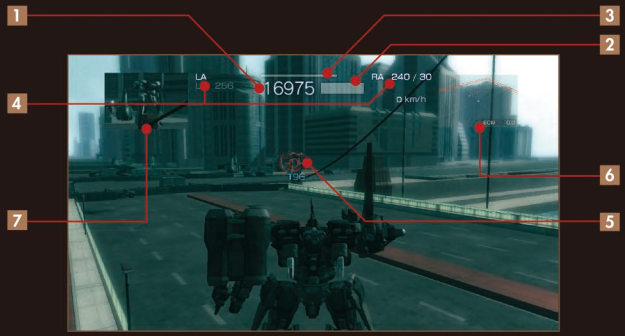
このゲームではゲーム画面のキーアサインを自由に変更することができます。変更したキーアサインは2つまで登録することができます。変更と登録は「KEY ASSIGN」(→P.20)で行ってください。

## メニュー画面

| | | | |
|---|---|---|---|
| 項目選択 | 左スティック、方向キー | キーガイド表示 | STARTボタン |
| 項目の決定 | ○ボタン | キャンセル | ×ボタン |

※以上は全メニューにおける共通操作です。これ以外の操作は、各メニュー項目で説明します。

# ゲーム画面の見方 GAME SCREEN




## 1 AP

機体の活動限界値です。0になると機体が戦闘不能となり、ミッションの失敗や戦闘の敗北となります。また、機体の受けたダメージがAPの下部に表示されます。

## 2 プライマルアーマー(PA)ゲージ

プライマルアーマー(PA)の安定度数です。攻撃を受けると減衰し、一定以上減衰するとPAが消滅します。消滅したPAは自動的に再展開されます。

| | |
|---|---|
| プライマルアーマー | コジマ粒子(KP)により機体を覆う防御膜です。敵の攻撃によるダメージを軽減します。 |

## 3 エネルギー(EN)ゲージ

エネルギー(EN)の蓄積量です。ブースタおよびEN兵器の使用により減少し、使用に必要な消費ENに足りないと、これらを使用できません。

## 4 武器情報

装備している武器の弾数が表示されます。

## 5 ロックカーソルと狙撃点

ロックカーソルと狙撃点が重なり、色が赤くなると、攻撃準備完了です。




1. 狙撃点。銃口の向きを表します。
2. ロックカーソル。攻撃対象として捕捉していることを表します。
3. 攻撃対象の受けたダメージ。
4. 攻撃対象までの距離。
5. 武器のリロードゲージ。

## 6 レーダー

広範囲を索敵するレーダーです。

| | |
|---|---|
| ECM | ECM濃度を表します。数値が大きいほど、レーダー機能に障害を受けやすくなります。 |
| | 作戦エリアを表します。エリアから大きく離れたり、領域外で長時間経過すると、ミッションの失敗や戦闘の敗北となります。 |
| ● | 撃破対象となる、比較的強力な敵を表します。 |
| ● | 撃破対象でない、比較的弱い敵を表します。 |
| ● | 味方を表します。 |
| ■ | 破壊対象を表します。 |
| ■ | 防衛対象を表します。 |

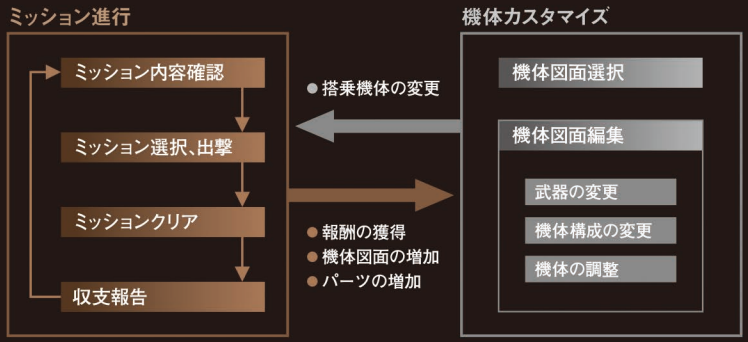
## 7 ターゲット情報

攻撃対象を固定した場合のみ表示されます。

# ゲームの流れ GAME FLOW

## 基本的な遊び方

ARMORED CORE 4では下記の流れでゲームが進行します




**◤ミッションとチャプター**

幾つかのミッションのまとまりをチャプターと呼びます。ミッション進行によりチャプターが進行し、チャプター進行によりストーリーが進行します。







# ミッション MISSION

## ミッションの成功と失敗

### ミッションの成功

ミッション毎に設定された作戦目標を達成すると、ミッション成功となります。出撃前に、ミッション選択画面(→P.11)で作戦目標を確認してください。

### ミッションの失敗

以下の場合はミッション失敗となり、トップメニュー(→P.10)からゲームが再開されます。

- APが0になる
- 作戦領域を大きく離れる、領域外で長時間経過する
- 作戦目標の達成が不可能になる(護衛対象の撃破など)
- ポーズからミッションを放棄する

### ミッションの収支

ミッション成功後、そのミッションの収支が報告されます。




### 収支計算

ミッションの収支は以下の要素から計算されます。

**加算要素**

- 成功報酬
- 推定機体損害分の機体修理費
- 推定弾薬消耗分の弾薬費
- 作戦時間ボーナス
  (推定作戦時間より作戦時間が短い場合)

**減算要素**

- 実際の機体損害分の機体修理費
- 実際の弾薬消耗分の弾薬費
- 作戦時間ペナルティ
  (推定作戦時間より作戦時間が長い場合)

※クリア済のミッションを同じ難易度(→P.11)でもう1度クリアした場合、成功報酬は加算されません。

# MENU メニュー TOP

「ミッション選択モード」と「ガレージモード」の2つを切り換えることができます。

## ミッション選択モード




現在選択できるミッションの内容を確認し、出撃するミッションを選択します。クリアしているチャプターがある場合、チャプターを移動することでフリーミッションにも出撃できます。（→P.11）

| | |
|---|---|
| ガレージモードに切り替え | △ボタン |
| チャプター移動 | L1ボタン、R1ボタン |

## ガレージモード




現在の状況や、搭乗している機体などを確認することができます。

| | |
|---|---|
| ミッション選択モードに切り替え | △ボタン |
| 情報の表示／非表示 | ○ボタン |
| ズームアウト | L1ボタン |
| ズームイン | R1ボタン |
| カメラを上に移動 | L2ボタン |
| カメラを下に移動 | R2ボタン |
| カメラの回転 | 右スティック |
| カメラの初期化 | R3ボタン（右スティック押す） |

### DESIGN （→P.12）

機体図面を選び、搭乗する機体を変更することができます。

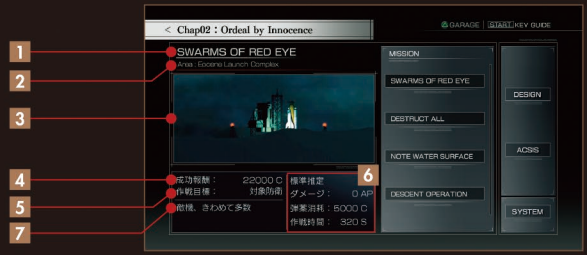
### ACSIS （→P.13）

機体図面の編集やパーツの入手、機体のテストなどを行うことができます。

### SYSTEM （→P.20）

ゲーム進行データのセーブ／ロード、キーアサインや各種環境設定の変更を行うことができます。

## ミッション情報




1 ミッション名

2 作戦エリア名

3 作戦エリアイメージ

4 成功報酬

5 作戦目標

6 標準推定
- ダメージ（単位AP）— 推定される機体損害です。これに応じた機体修理費（固定額）がミッション成功後に支給されます。
- 弾薬消耗（単位クレジット）— 推定される弾薬使用量です。これに応じた弾薬費（固定額）がミッション成功後に支給されます。
- 作戦時間（単位秒）— 推定される作戦時間です。実際の作戦時間がこの時間より短ければボーナスが、長ければペナルティが、ミッション成功後に加減算されます。

7 そのほかのミッション情報

## フリーミッション

既にクリアしたチャプターに移動することで、好きなミッションを選んで出撃することができます。

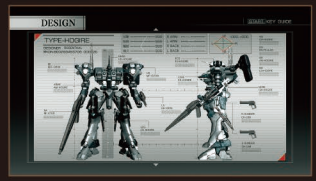
※フリーミッションでは、ミッションの難易度を選択できます。（ノーマル／ハード）



# メニュー MENU | DESIGN

機体図面を選び、搭乗する機体を変更することができます。

| | |
|---|---|
| 機体図面一覧の表示／非表示 | △ボタン |
| カテゴリの切り替え | L1ボタン、R1ボタン |

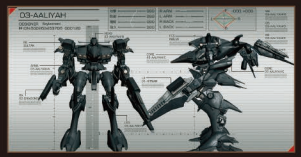






■ 機体図面

パーツ構成や機体名、カラーリングなど、機体を構成する全ての情報が書き込まれた設計図です。ゲーム中で使用する機体は、全てこの機体図面に従って組み上げられます。また、機体図面にはその機体を作り上げた設計者の名前が記録されます。



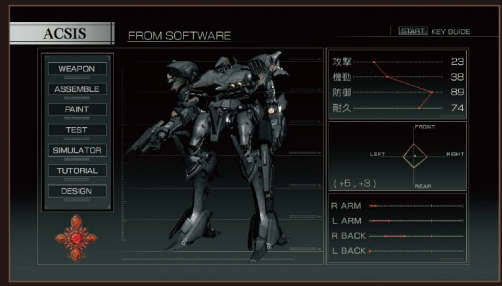

※機体図面を作成するためには“PS3”HDDに2MB以上の空き容量が必要です。
最大100枚の機体図面を作成することができます。





FROM SOFTWARE

# メニュー MENU | ACSIS




ACSIS（AC Setup Integration System）では、機体図面を編集、管理することができます。

## WEAPON (P.14)

機体の武器を交換します。武器パーツの入手を行うこともできます。

## ASSEMBLE (P.14)

機体図面の編集やパーツの入手などを行うことができます。

## PAINT (P.18)

パーツのカラーリングや、イメージの作成、エンブレムおよびデカールの貼り付けを行います。

## TEST (P.18)

仮想空間で機体をテストします。

## SIMULATOR (P.19)

仮想空間で、敵新型ACと1対1で対戦することができます。

## DESIGN (P.19)

機体図面の管理を行います。

## WEAPON/ASSEMBLE

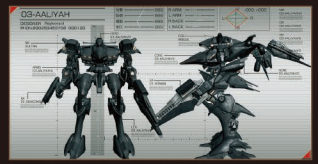
機体図面編集は以下のフローに従って進めます。

### ASSEMBLE

- BASE（→P.15）
- BOOSTER（→P.15）

### WEAPON

- WEAPON（→P.16）
- STABILIZER（→P.16）
- TUNE（→P.17）



- FINISH

編集を完了し、機体図面を更新する。

### 警告メッセージ

警告メッセージは、機体に問題があることを示しています。
警告メッセージが表示されないように機体を構築してください。

- ASSEMBLY INCOMPLETE ― 最低限必要なパーツが装備されていません。機体図面を更新できません。
- WEIGHT ALERT ― 脚部を除いた総重量が、脚部パーツの推奨積載量を上回っています。機体図面は更新できますが、機体の性能が低下します。
- WEIGHT LIMIT OVER ― 脚部を除いた総重量が、脚部パーツの限界積載量を上回っています。機体図面を更新できません。
- EN ALERT ― 総消費ENがジェネレータの推奨消費ENを上回っています。機体図面は更新できますが、機体の性能が低下します。
- EN LIMIT OVER ― 総消費ENがジェネレータの限界EN出力を上回っています。機体図面を更新できません。

## BASE

- HEAD（頭部）
  人間の脳にあたり、統合制御コンピュータなどが搭載されています。
- CORE（コア）
  機体の心臓部です。防御力に大きな影響を与えます。
- ARMS（腕部）
  腕部武器を使用します。射撃に大きな影響を与えます。
- LEGS（脚部）
  二脚、逆関節、四脚、タンクの4タイプがあり、機体の移動特性を決定します。また、積載量を決定します。
- FCS
  火器管制および索敵用のコンピュータです。ロックオンやレーダーの性能に影響します。
- GENERATOR（ジェネレータ）
  機体を動かすためのエネルギー（EN）や、プライマルアーマー（PA）のコジマ粒子（KP）を供給します。

| | |
|---|---|
| パーツカテゴリの選択 | 左スティック上下 |
| パーツの選択 | 左スティック左右 |
| パーツの装備 | ◉ボタン |
| 詳細メニューの呼び出し | ▣ボタン |

※詳細メニュー（→P.17）

| | |
|---|---|
| 表示モードの切り換え | △ボタン |
| フローの移動 | L1ボタン、R1ボタン |



## BOOSTER

- MAIN（メインブースタ）
  前方へのブーストダッシュ、クイックブーストや、飛行に使用します。
- BACK（バックブースタ）
  後方へのブーストダッシュ、クイックブーストに使用します。
- SIDE（サイドブースタ）
  左右方向へのブーストダッシュ、クイックブーストに使用します。
- OVERED（オーバードブースタ）
  オーバードブーストダッシュに使用します。

| | |
|---|---|
| パーツカテゴリの選択 | 左スティック上下 |
| パーツの選択 | 左スティック左右 |
| パーツの装備 | ◉ボタン |
| 詳細メニューの呼び出し | ▣ボタン |

※詳細メニュー（→P.17）

| | |
|---|---|
| 表示モードの切り換え | △ボタン |
| フローの移動 | L1ボタン、R1ボタン |



## WEAPON

■ R ARM / L ARM（腕部武器）
左右の腕部にライフル、ブレードなどの武器を1つずつ装備できます。左右による差は特にありません。

■ R BACK / L BACK（背中武器）
コア背面の左右にミサイル、ロケットなどの武器を1つずつ装備できます。左右による差は特にありません。

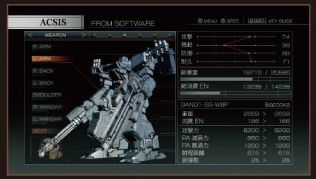
■ SHOULDER（肩部武器）
左右両肩部にフレアやECMなどの補助武器を1つ装備できます。

■ R HANGER / L HANGER（格納武器）
左右腕部の予備武器を1つずつ格納できます。脚部がタンクタイプの機体を除いて、予備武器は小型のものに限定されます。

| | |
|---|---|
| パーツカテゴリの選択 | 左スティック上下 |
| パーツの選択 | 左スティック左右 |
| パーツの装備 | ◎ボタン |
| 詳細メニューの呼び出し | ■ボタン |

※詳細メニュー（→P.17）

| | |
|---|---|
| 表示モードの切り換え | △ボタン |
| フローの移動 | L1ボタン、R1ボタン |




## STABILIZER

スタビライザーにより機体のバランスを調整することができます。
※機体バランスはオートで調整することが可能です。

■ 機体バランス
機体バランスの偏りは、加速、ブレーキ、旋回など、機体のクセとなって現れます。機体のクセは性能の優劣とは関連しませんので、様々なスタビライザーを試し、自分だけの機体を構築してください。




| | |
|---|---|
| スタビライザー装備箇所の選択 | 左スティック |
| スタビライザー装備箇所の決定 | ◎ボタン |

| | |
|---|---|
| パーツ装備箇所の選択 | 左スティック |
| パーツの選択 | 左スティック左右 |
| パーツの装備 | ◎ボタン |
| 詳細メニューの呼び出し | ■ボタン |

※詳細メニュー（→P.17）

| | |
|---|---|
| スタビライザーの選択 | 左スティック左右 |
| 詳細メニュー呼び出し | ■ボタン |

※詳細メニュー（→P.17）

| | |
|---|---|
| 表示モードの切り換え | △ボタン |
| フローの移動 | L1ボタン、R1ボタン |

## TUNE

メモリを割り当てることで、各パーツの性能をチューンすることができます。メモリは、ゲーム進行に伴い入手します。
※メモリはオートで調整することが可能です。




| | |
|---|---|
| メモリ割り当て対象の選択 | 左スティック上下 |
| 割り当てメモリの増減 | 左スティック左右 |

### 詳細メニュー

詳細メニューでは、以下の操作を行うことができます。




■ パーツの入手
必要な金額を支払うことで、パーツを入手することができます。

■ パーツの売却
所有パーツを売却することができます。

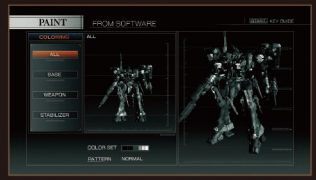
■ パーツの表示／非表示
特定のパーツをACSISで表示しないように設定できます。非表示設定を解除することもできます。

# MENU メニュー | ACSIS

## PAINT

パーツのカラーリングや、イメージの作成、エンブレムおよびデカールの貼り付けを行います。

### カラーリング




以下の方法でパーツをカラーリングできます。

- カラーパターンを選択する
- 個別にカラーを選択する
- 迷彩を施す

※オリジナルカラーを作成できます。

### イメージ




ピースを組み合わせて、オリジナルのイメージを作成できます。作成したイメージは、エンブレムあるいはデカールとして使用できます。

※サンプルが幾つか用意されています。
※ゲーム進行に伴い入手することもあります。

### エンブレム




イメージを、エンブレムとして機体の左肩に貼り付けることができます。

### デカール




イメージを、デカールとして頭部、コア、左右腕部、脚部に貼り付けることができます。

## TEST




仮想空間で機体をテストします。
テスト用の敵を呼び出すこともできます。

※テスト中、STARTボタンで専用メニューを呼び出します。

## SIMULATOR







仮想空間で、敵新型ACと1対1で対戦することができます。
対戦に勝利すると、報酬が手に入ります。

| 敵新型ACデーター覧の表示／非表示 | Ⓐボタン |
|---|---|

## DESIGN




機体図面を管理します。

| 機体図面一覧の表示／非表示 | Ⓐボタン |
|---|---|
| カテゴリの切り替え | L1ボタン、R1ボタン |

### COPY

機体図面をコピーし、別の名前でセーブします。

### LOAD

機体図面をロードします。

### DELETE

不要な機体図面を削除します。

### PROPERTY

機体名などを変更できます。

## SAVE GAME / LOAD GAME




ゲーム進行データのセーブにはHDDに600KB以上の空き容量が必要です。

## CONTROL OPTION




ゲーム画面のキーアサインや各種オート機能を設定できます。

**設定変更** 左スティック左右

### AUTO SIGHTING
自動ロック機能の有効、無効を選択できます。

### AUTO BOOST
自動ブースト機能の有効、無効を選択できます。

### AUTO WEAPON CHANGE
自動武器切り換え機能の有効、無効を選択できます。

### KEY TYPE
コントローラのキーアサインを「TYPE-A」「TYPE-B」「CUSTOM-A」「CUSTOM-B」の4種類から選択します。◉ボタンを押すことでボタン配置の確認や変更が行える「KEY ASSIGN」を呼び出せます。

#### KEY ASSIGN
ボタン配置の確認や、「CUSTOME-A」「CUSTOM-B」のボタン配置の変更ができます。




## GAME OPTION




**設定変更** 左スティック左右

### BRIGHTNESS
画面の輝度を調節します。

### BGM
BGMの音量を設定することができます。

### SE
効果音の音量を設定することができます。

### VOICE
音声の音量を設定することができます。

ARMORED CORE 4は、オープニングシーンのみドルビーデジタル、ゲーム中はドルビープロロジックⅡに対応しています。ドルビーデジタルの再生を行う場合は必ず光デジタルケーブルで、“PS3”本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを接続し、“PS3”本体の設定画面、サウンド出力設定項目で「Dolby Digital 5.1」を選択してください。この場合、オープニングシーンはドルビーデジタル、ゲーム中は自動的にドルビープロロジックⅡで再生されます。ドルビープロロジックⅡのみで再生する場合は、アナログもしくは光デジタルケーブルでドルビープロロジックⅡ対応サウンドシステムと“PS3”本体を接続の上、“PS3”本体のサウンド出力設定「音声入力端子またはAVMULTI」を選んでいただくか、「光デジタル」を選択し、「Linear PCM 2ch 48kHz」の設定を行ってください。

## REGULATION




適用されているレギュレーションを確認できます。
また、適用レギュレーションを変更することができます。

レギュレーションとは、主にゲームバランスを変化させるための追加ファイルです。

# マルチプレイ MULTIPLAY | TOP

ARMORED CORE 4では、3種類の対戦方式が選択できます。




## ONLINE (→P.23)

PLAYSTATION®Networkに接続するネットワーク対戦です。最大8人対戦が可能です。

ONLINE対戦には、PLAYSTATION®Networkのアカウントが必要です。

## SYSTEMLINK (LAN対戦) (→P.25)

複数の"PS3"を接続する対戦方式です。最大8人対戦が可能です。

## DIVIDE MATCH (→P.25)

1台の"PS3"で画面を分割する対戦方式です。最大2人対戦が可能です。

## SYSTEM

ゲーム進行データのセーブ/ロード、各種環境設定の変更を行うことができます。





FROM SOFTWARE

# マルチプレイ MULTIPLAY | ONLINE

ランクマッチ、プレイヤーマッチが選択できます。
機体図面などのトレードも可能です。




## RANK MATCH

勝敗によりオンラインレーティングが変動する公式戦です。

## PLAYER MATCH

オンラインレーティングが変動しない非公式戦です。

## TRADE

機体図面やイメージデータを交換できます。

## RANKING

オンラインレーティングや対戦成績を確認することができます。

■ご注意
他人が不快になるおそれのある言葉や文章、デザインはネットワーク上での使用を禁止します。
(差別的なものやわいせつなものなど)
弊社が悪質と判断した場合には、警告などの対象となる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

## ONLINEの対戦形式

以下の5つの対戦形式が選択できます。最新のONLINEレギュレーションが適用されている必要があります。

### 1vs1

2人が参加し、1対1で戦う形式です。

### TEAM MATCH 4

4人が参加し、チームで戦う形式です。

### TEAM MATCH 8

8人が参加し、チームで戦う形式です。

### BATTLE ROYAL 4

4人が参加し、バトルロイヤルで戦う形式です。

### BATTLE ROYAL 8

8人が参加し、バトルロイヤルで戦う形式です。

## オンラインレーティング

ONLINEの公式戦の結果は、オンラインレーティングに反映され、ランキング化されます。








## SYSTEMLINKの対戦形式

SYSTEMLINK（LAN対戦）では、ONLINEと同じ対戦形式を選択できます。

※参加者全員の適用レギュレーションバージョンが揃っている必要があります。

## DIVIDE MATCHの対戦形式

DIVIDE MATCHでは、1VS1の対戦形式のみを選択できます。

SYSTEMLINK（LAN対戦）を行うには、下記のソフト及び機器が必要となります。

- ■「ARMORED CORE 4」のDISC
- ■PLAYSTATION®3本体
- ■ネットワークケーブル
  ※2台の"PS3"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利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。

上記のソフト及び機器を準備後、"PS3"本体それぞれの背面にあるLAN 端子にネットワークケーブルを接続した状態で"PS3"本体の電源を入れてください。

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

アーマード・コアシリーズの最新情報をはじめ、関連商品の紹介やプロデューサーや開発スタッフインタビュー、メールマガジンの発行など、様々なコンテンツをお楽しみいただくことができます。対戦会などのイベント情報やプレイヤーランキングなどの公開も予定しております。

詳しくは、下記のアドレスにアクセスしてください。

【ARMORED CORE OFFICIAL WEB SITE】
**http://www.armoredcore.net/**