FROM SOFTWARE

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/

©1997-2008 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

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

詳しくは、下記のアドレスにアクセスしてください。
ARMORED CORE　OFFICIAL WEB SITE
http://www.armoredcore.net/

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のフォントを使用しています。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。
zlib : Copyright ©1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler
libpng : Copyright ©2004, 2006 Glenn Randers-Pehrson
loki : Copyright ©2006 Peter Kümmel
Squish : Copyright ©2006 Simon Brown
Lua : Copyright ©1994-2007 Lua.org, PUC-Rio.

BLJM 60066



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。

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

振動障害のある方は、バイブレーション（振動）機能を使用しないでください。
※振動機能の入／切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

- **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", "PLAYSTATION" , "DUALSHOCK" , "SIXAXIS" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray" is a trademarks.

BLJM 60066

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

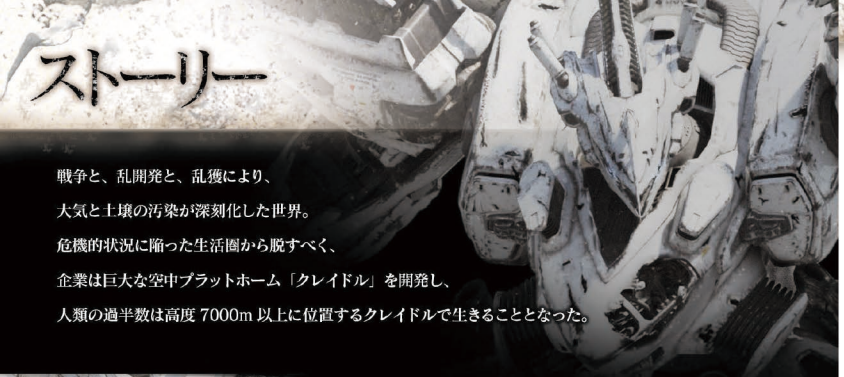
このたびはPLAYSTATION®3専用ソフト『ARMORED CORE for Answer』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この解説書をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみください。また、"Blu-ray Disc"はキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

CONTENTS

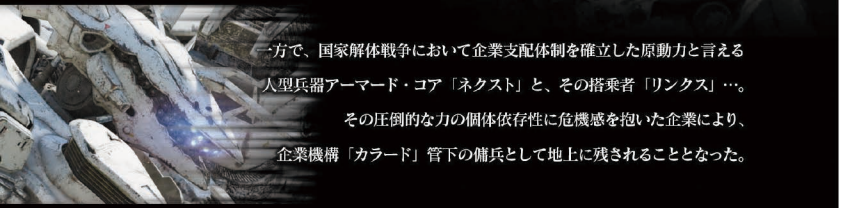
ストーリー 2
タイトル画面 3
操作方法 4
基本アクション 6
ゲームの流れ 9
メニュー画面 10
ミッション 11
オーダー・マッチ 13
ゲーム画面の見方 14
ACSIS 16
FREE PLAY 32
SYSTEM 34
MULTIPLAY 38
企業紹介 42
用語解説 44
FAQ 48

※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、すべての操作説明は、REGULAR-Aのものとなります。

ストーリー



戦争と、乱開発と、乱獲により、
大気と土壌の汚染が深刻化した世界。
危機的状況に陥った生活圏から脱すべく、
企業は巨大な空中プラットホーム「クレイドル」を開発し、
人類の過半数は高度 7000m 以上に位置するクレイドルで生きることとなった。



一方で、国家解体戦争において企業支配体制を確立した原動力と言える
人型兵器アーマード・コア「ネクスト」と、その搭乗者「リンクス」…。
その圧倒的な力の個体依存性に危機感を抱いた企業により、
企業機構「カラード」管下の傭兵として地上に残されることとなった。



今や、企業軍の主力は巨大兵器アームズフォートであり、
かつて戦場を支配したネクストたちは、
薄汚れた地上で延々と続けられる経済戦争の尖兵と成り果てていた。

ゲームの目的
『ARMORED CORE』とは数百種類に及ぶパーツを自由に組み合わせ、自分だけのメカで戦場を生き残るメカアクションゲームです。『ARMORED CORE for Answer』ではプレイヤーは最新鋭AC「ネクスト」を駆るパイロット「リンクス」となり、世界を支配する「企業」や超巨大兵器「アームズフォート」との激しい戦いを繰り広げていきます。

タイトル画面

PLAYSTATION®3本体背面にある主電源スイッチを入れて、DISCをセットしてください。ゲームを起動すると、タイトル画面が表示されます。ワイヤレスコントローラのSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。

- **NEW GAME** ゲームを初めからプレイします。
- **LOAD GAME** セーブされたデータを読み込み、前回の続きをプレイします。
- **MULTIPLAY** ほかのプレイヤーとの対戦または共同プレイができます(P.38)。
- **IMPORT DATA** ARMORED CORE 4（前作）のデータがある場合、機体図面データとペイントデータを本作に引き継ぎします。

NEW GAME ニューゲーム

【NEW GAME】を選択すると、以下のように進行します。

環境設定
ゲームをプレイする環境を設定します。項目に関しては、P.35もご覧ください。

▶

チュートリアル
機体の基本操作を練習できます。途中で中断して、次へ進むこともできます。

▶

搭乗者名入力
プレイヤーの名前を入力します。

▶

搭乗機体選択
メインクライアントを決定し、搭乗する機体を選択します。（→企業についてはP.42-43）

▶

ゲームスタート
ゲーム本編が始まります。以降の流れは、P.9をご覧ください。

TUTORIAL

機体の基本操作を練習することができます。画面に表示される課題を順にクリアしていくことになります。プレイ中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。終了するときは、ポーズメニューから【QUIT TUTORIAL】を選んでください。

LOAD GAME ロードゲーム

セーブデータがある場合は、そのデータを読み込んで続きをプレイすることができます。

操作方法

ワイヤレスコントローラ



※振動機能をお楽しみいただくには、ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK®3）が必要です。ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK®3）をご使用の場合、振動機能の入/切は、【GAME SETTING】の【VIBRATION】で設定します （P.35）。また、PSボタンを押して表示されるメニューで振動機能が「入」になっていることをご確認ください。

ゲーム画面（SIMPLE操作）

初めて『ARMORED CORE』をプレイする方に推奨するキーアサインです。

○ボタン	右武器の切替	×ボタン	右武器の使用
□ボタン	左武器の使用	△ボタン	左武器の切り替え
L1ボタン	オーバードブーストの使用／停止	R1ボタン	肩武器の使用
L2ボタン	ブーストジャンプ	R2ボタン	クイックブーストの使用
左スティック	上(少し倒す)：前進／上(大きく倒す)：前進ブースト 下(少し倒す)：後退／下(大きく倒す)：後退ブースト 左：左旋回／右：右旋回		
右スティック	上：上視点移動／下：下視点移動	STARTボタン	ポーズ
R3ボタン	視点を真正面に合わせる		
○ボタン長押し	選択中の右武器のマガジンを再装填		
△ボタン長押し	選択中の左武器のマガジンを再装填		
○ボタン+△ボタン+L1ボタン	アサルトアーマー		

ゲーム画面（REGULAR-A操作）

○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	オーバードブーストの使用／停止
L1ボタン	左武器の切り替え	R1ボタン	右武器の切り替え
L2ボタン	ブーストの使用	R2ボタン	クイックブーストの使用
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	視点を真正面に合わせる		
×ボタン+L1ボタン+R1ボタン	選択中の右武器をパージ		
□ボタン+L1ボタン+R1ボタン	選択中の左武器をパージ		
○ボタン+L1ボタン+R1ボタン	肩武器をパージ		
R1ボタン長押し	選択中の右武器のマガジンを再装填		
L1ボタン長押し	選択中の左武器のマガジンを再装填		
L3ボタン長押し	ロックオンモードの切り替え		
△ボタン+L1ボタン+R1ボタン	アサルトアーマー		
左スティック左(右)+R2ボタン	クイックブースト左（右）旋回		

ゲーム画面（REGULAR-B操作）

×ボタン	右武器の切り替え	□ボタン	左武器の切り替え
L1ボタン	左武器の使用	R1ボタン	右武器の使用

※上記以外のボタン操作は、REGULAR-Aと同じです。

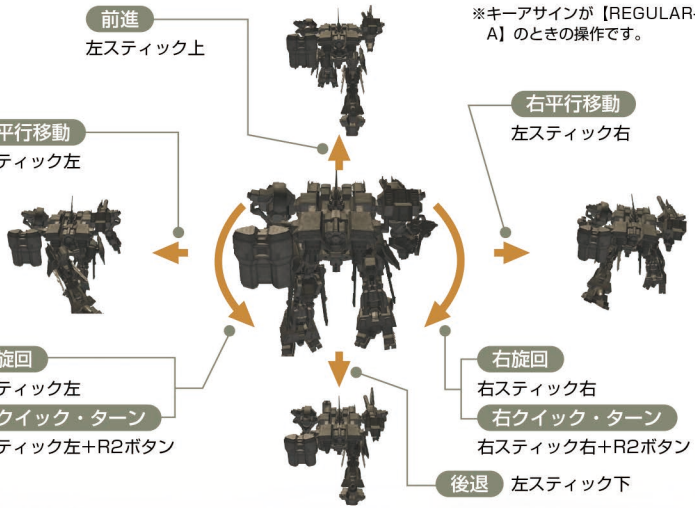
メニュー画面

左スティック	項目の選択	方向キー	項目の選択
○ボタン	項目の決定	×ボタン	キャンセル／戻る
STARTボタン	キーガイド表示		

基本アクション

基本移動

※キーアサインが【REGULAR-A】のときの操作です。

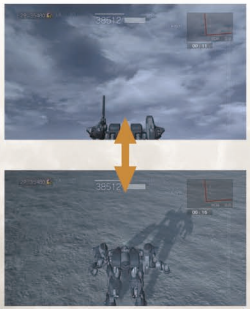


視点移動

右スティック上 上を見る

右スティック下 下を見る

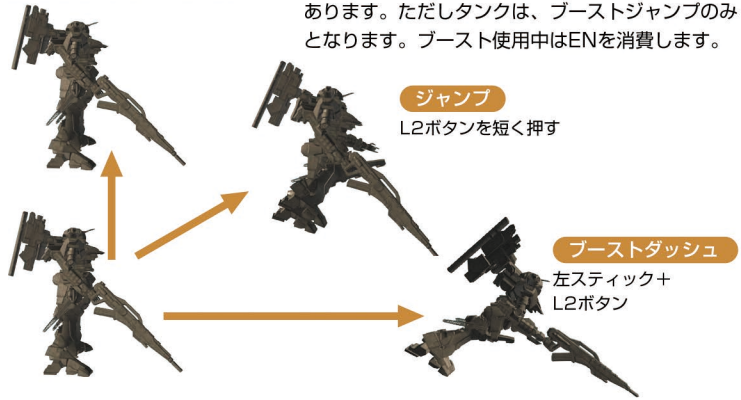
R3ボタンを押す 視点を真正面に合わせる



ブースト移動

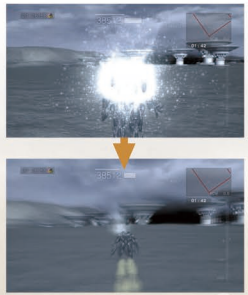
ブーストジャンプ
L2ボタンを押しているあいだ

二脚、逆関節、四脚のブースト移動には、ブーストジャンプ、ジャンプ、ブーストダッシュの3種類があります。ただしタンクは、ブーストジャンプのみとなります。ブースト使用中はENを消費します。



オーバードブースト

△ボタンを押すと、ブーストダッシュよりも速く移動するオーバードブーストが使用できます。オーバードブースト使用中は、ENとPA（P.14）を消費します。



※オーバードブースト中は、左スティックで進行方向を変えることができます。

クイックブースト

R2ボタンを押すと、瞬間的にダッシュするクイックブーストが使用できます。クイックブースト使用時はENを消費します。

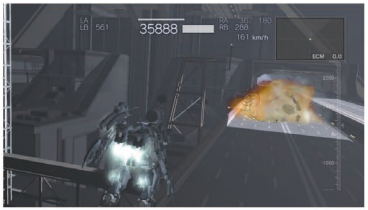


※左スティックを倒した方向へクイックブースト移動することも可能です。

武器の使用方法

射撃武器

×ボタンで右武器を、□ボタンで左武器を使用します。腕と背中に武器を装備しているときは、L1ボタンで左腕・左背中の武器を、R1ボタンで右腕・右背中の武器を、それぞれ切り替えることができます。



ブレード

腕に装備していると使用できる、近接用武器です。相手をロックオンしているときは、ある程度敵を追いかけつつ攻撃します。



パージ

×ボタン+L1ボタン+R1ボタンで選択中の右武器を、□ボタン+L1ボタン+R1ボタンで選択中の左武器をパージ（武装解除）すると、その分機体が軽くなります。



アサルトアーマー

特定のオーバードブーストのパーツを装備時に△ボタン+L1ボタン+R1ボタンを同時押しすると、PAゲージ（P.14）をすべて消費してアサルトアーマーを使用できます。自機の周囲360°方向にいる敵にダメージを与え、ほぼ全ての攻撃を消失させることが可能です。使用後のPAゲージの回復は、通常より遅くなります。また、装備しているオーバードブースタの種類によって範囲や攻撃力が異なります。



ゲームの流れ

本作では、以下のような流れでゲームが進行します。

メニュー画面

メニュー画面に、その時点で受けられるミッションが表示されます。（P.10）



ブリーフィング

選択したミッションの内容と作戦目標を確認できます。（P.11）



出撃確認

選択したミッションを受けるかどうかを決めます。受けなかった場合は、メニュー画面へ戻ります。

僚機の選択

僚機が選択できる場合、ここでパートナーとなる僚機を選択できます。



ミッションスタート

ミッション成功

目標を達成するとミッション成功となり、功績に応じた報酬を受け取ることができます。（P.11）



ミッション失敗

以下のいずれかを満たすとミッション失敗となり、メニュー画面へ戻ります。

- 自機のAPが0になる。
- 作戦エリアを離脱する。
- 作戦目標の達成が不可能になる。（護衛対象が撃破される、など）
- ポーズメニューから、「ミッションを放棄」を選択する。

メニュー画面

この画面から、【ミッション】や【オーダー・マッチ】、【ACSIS】といった、さまざまな項目へ進むことができます。



1 ミッション

引き受けることが可能なミッションが表示されます。(P.11)



2 オーダー・マッチ

対戦可能な相手が表示されます。(P.13)



3 ACSIS アクシス

機体を組み替えることなどができます。(P.16)

4 FREE PLAY フリープレイ

プレイしたことのあるミッションや、オーダー・マッチの対戦相手との再プレイが可能です。(P.32)

5 SYSTEM システム

ゲームのプレイ環境などを設定します。(P.34)

6 SINGLE/PARTNERSHIP シングル/パートナーシップ

共同ミッション(P.12)、シングルプレイの切り替えを行います。

7 機体情報

プレイヤーの簡易情報が表示されます。

テクニック1 着地時のブースト

高度からの落下の際、着地時に大きな衝撃が発生し、機体が硬直状態に陥ってしまう。ブーストをしながら着地をすることにより、着地時の衝撃を消し、硬直状態を回避することができる。

ミッション

ミッションは、それぞれに用意された作戦目標を達成することで、ミッションクリアとなります。さまざまなミッションをこなしていくことで、新たなミッションが登場し、物語が進んでいきます。

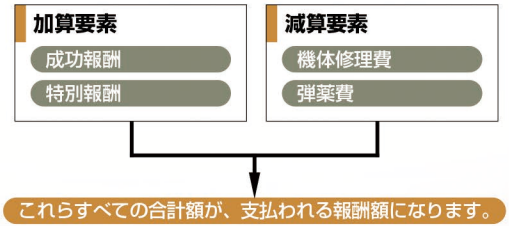
ブリーフィング

メニュー画面で受けたいミッションを選択すると、ブリーフィング画面が表示されます。ここで、受けようとしているミッションの詳しい情報を確認することができます。



収支計算

ミッションをクリアすると、報酬が得られます。そのミッションでの功績に応じて、受け取る報酬額は変動します。



ミッション終了後は、成功時は【OK】【GIVE UP】【RETRY】が、失敗時は【GIVE UP】【RETRY】の項目が表示されます。【OK】は収支結果を反映してミッション終了、【GIVE UP】は収支結果を破棄してミッション終了（ミッションを受ける前の状態に戻る）、【RETRY】はプレイしたミッションを最初からやり直す、となります。

テクニック2 武器とロックオン距離の相性

ロックオンが可能な距離はFCSに依存している。いくら長距離射程の武器を装備していても、FCSのロックオン可能距離が短いと、攻撃は当たりにくくなる。同様に複数の対象をロックできるもの等、FCSによってその性能はことなるので、メインの武器との相性を考えつつ、アセンブリしよう。

ヘルプ機能

難易度が高くてミッションがクリアできない場合のヘルプ機能として【共同ミッション】があります。【共同ミッション】では、オンライン上の他のプレイヤーの協力を得て、二人でミッションを攻略することが可能です。

① ミッションを選ぶ

左スティック（または方向キー）で【PARTNERSHIP】の項目を選んで○ボタンで決定し、共同ミッションでプレイしたいミッションを選びます。



オンラインへ接続されます。

② ルーム作成

ルームの条件を設定して、協力してもらえるプレイヤーの参加を待ちます。条件に一致したプレイヤーが見つかり次第、ミッションをプレイできます。



ミッションスタート

クリアすると【共同ミッション】が終了して、もとの1人プレイに戻ります。ミッション失敗時は、【リトライする】で再プレイ、【リトライしない】で【共同ミッション】終了となります。

※【共同ミッション】をプレイするにはオンライン接続するため、PLAYSTATION®Networkのアカウントが必要です。
※ミッションの中には、【共同ミッション】ができないものもあります。また、【共同ミッション】では他のプレイヤーが参加するため、僚機の選択はありません。
※ルーム作成時、協力者が現れない場合はユーザーがキャンセルを行わない限り、待機状態のままとなります。

オーダー・マッチ

オーダー・マッチでは、企業に所属しているネクストと1VS1の対戦を行いランキングを競います。初めはランクの低い相手ばかりですが、勝利することで徐々にランクの高い相手が現れるようになります。

メニュー画面

対戦可能なACランカーが表示されています。左スティック（または方向キー）で、対戦したい相手を選んで、○ボタンを押してください。



ブリーフィング

対戦相手の詳細情報を確認することができます。



マップ選択

マップには、さまざまな地形があります。ここで、どのマップで戦うのかを選択します。



対戦スタート

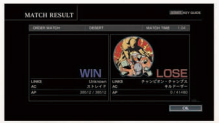
対戦を開始します。対戦では相手のAPを0にするか、戦闘領域の外に出すことができれば勝利となります。

敗北条件

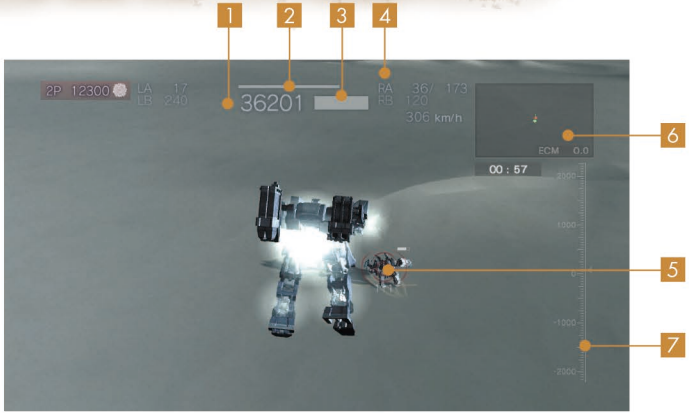
・自機のAPが0になる。
・作戦エリアから離脱する。

対戦結果

勝利すると報酬を貰うことができます。



ゲーム画面の見方



1 AP

機体の活動限界値です。0になると戦闘不能になり、ミッションの失敗や戦闘の敗北となります。また、ダメージを受けたときは、その数値がAPの下部に表示されます。



2 エネルギー(EN)ゲージ

エネルギー（EN）の蓄積量です。
各種ブーストやEN兵器を使用すると減少します。ENが足りない場合は、これらを使用することができません。減少したENは、時間の経過とともに回復します。

3 プライマルアーマー(PA)ゲージ

敵から受けるダメージを軽減させるプライマルアーマー（PA）を展開するKP（コジマ粒子）の残量です。攻撃を受けたり、オーバードブーストを使用したりすると減少します。一定以上ゲージが減少すると、PAが消滅します。減少したゲージは、時間が経過することで自動的に回復します。

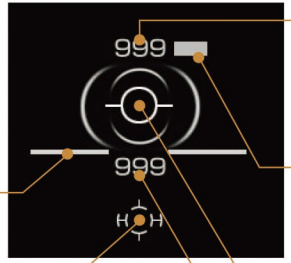
4 武器情報

装備している武器の残弾数です。残弾数が0になると、その武器は使用できなくなります。

- LA 左腕の武器の残弾数
- LB 左背中の武器の残弾数
- RA 右腕の武器の残弾数
- RB 右背中の武器の残弾数
- SH 肩武器の残り使用回数

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ると、表示が赤くなります。この状態のときに攻撃することが可能です。



攻撃対象に与えたダメージ。

攻撃対象のPAゲージ。

ロックカーソル。攻撃対象として補足すると表示されます。

自機の武器のリロードゲージです。左側のゲージが左肩・左腕の武器、右側が右肩・右腕の武器のリロードゲージです。ゲージが満タンになると、発射可能となります。

武器の狙撃点（銃口の向き）。

攻撃対象までの距離。

6 レーダー



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。

═	作戦エリアです。作戦エリアから離脱すると、ミッション失敗や戦闘の敗北となります。
▲	撃破目標となる敵。
△	撃破対象以外の敵。
▲	味方機。
■	破壊目標のオブジェクト。
■	防衛対象。

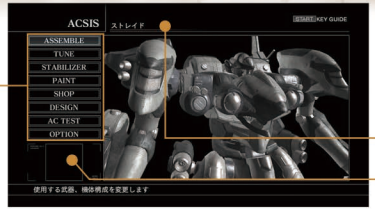
7 高度計

現在、機体がどの高度に位置しているのかが表示されます。



このマークが、機体の現在地を示します。

ACSIS アクシス



ACSIS（AC Setup Integration System）では、機体の組み替えやペイント、パーツ売買や機体図面の管理などが行えます。

機体名

エンブレム 現在使用しているエンブレムです(P.26)。

- **ASSEMBLE** 機体の組み替えを行います(P.16)。
- **TUNE** FRSメモリを使用して機体を強化します(P.22)。
- **STABILIZER** 機体のバランスを調整します(P.24)。
- **PAINT** 機体や武器などの色を変更します(P.25)。
- **SHOP** パーツを売買できます(P.28)。
- **DESIGN** 機体図面の保存や読み込みなどが行えます(P.28)。
- **AC TEST** 機体の性能テストが行えます(P.29)。
- **OPTION** ゲームの設定などを変更できます(P.30)。

ASSEMBLE アセンブル

機体の組み替えや武器の変更を行うことができます。この画面で、L3ボタンを押し込むとTUNE画面(P.22)へ進み、×ボタンを押すとACSIS画面へ戻ります。

① 変更したいカテゴリを選択

変更したいカテゴリーを、左スティック（または方向キー）左右で選択します。

② 変更するパーツを選択

左スティック(または方向キー)上下で、パーツ一覧から変更したいパーツを選択します。○ボタンを押すと、パーツ変更が決定されます。□ボタンを押すとソート項目が表示され、項目内容にそった並べ替えができます。



選択されているパーツの情報が表示されます。パラメータ表示欄では、装備中のパーツと、選択中のパーツとの比較が表示されます。



機体の積載量や総消費ENが、推奨値を超えた場合はバーがオレンジ色になり、「重量注意」「出力注意」を意味します（出撃は可能）。限界値を超えた場合はバーが赤色になり、「重量過多」「出力不足」を意味します（出撃不可）。

リポジット

パーツ選択中にL2ボタンを押すと、そのパーツにリポジットマークを付けたりはずしたりできます。また、R2ボタンを押すと、パーツ一覧でリポジットマークが付いたパーツの表示・非表示ができます。



装備中のパーツ



リポジットされたパーツ

詳細

△ボタンを押すと【機体スペック】と【武器の適正距離】が表示されます。さらに△ボタンを押すと、機体の詳細な情報を見ることができます。



武器の適正距離

装備武器ごとの、敵との適正な距離が表示されます。

機体スペックの評価

攻撃・機動・防御・耐久の4項目の評価がグラフと数値で表示されています。

- **攻撃** 武器の攻撃力、総弾数などが評価の対象。
- **機動** 脚部の運動性能、各種ブースト性能などが評価の対象。
- **防御** 各パーツの防御力、PAの能力などが評価の対象。
- **耐久** APが評価の対象。

ACの構造



1 HEAD 頭部	機体の統合制御を行う、コンピュータを搭載しているパーツです。
2 CORE コア	機体の中枢となるパーツです。全パーツの中で、APや防御力にもっとも大きく影響を与えます。
3 ARMS 腕部	腕用武器を操作するパーツです。装備する武器との相性に、大きく関わります。
4 LEGS 脚部	機体を支えるパーツで、このパーツによって限界積載量が決まります。脚部には、二脚、逆関節、四脚、タンクの4つのカテゴリがあります。
5 FCS 火器管制装置	武器の制御機能や索敵性能に関するパーツです。ロックオンできる距離やロックオンするまでの時間に、大きく影響します。
6 GENERATOR ジェネレータ	ブースト行動やエネルギー武器の使用に必要なENと、プライマルアーマーの展開に必要なKPを供給する、機体の動力源といえるパーツです。
7 BOOSTER ブースタ	移動速度に影響するパーツです。ブースタには、メイン、サイド、バック、オーバードの4種類があります。
8 L ARM / R ARM 腕部武器	腕部に持たせることが可能な武器です。ライフルやマシンガン、ブレードなど、さまざまな武器があります。
9 L BACK / R BACK 背中武器	コアの背面に装備する武器です。ミサイルやキャノンといった、大型の武器があります。武器以外にもレーダーやPAを強化するパーツなどがあります。
10 SHOULDER 肩部武器	肩に装備する武器です。敵レーダーを妨害するものや回復装置など、補助的なものが数多くあります。
11 L HANGAR / R HANGAR 格納武器	機体の内部に格納される、予備の腕部武器です。基本的には小型の武器が格納可能ですが、脚部がタンクの場合のみ、すべての腕部武器を格納できます。
12 STABILIZER スタビライザー	機体のバランスを調整するパーツです。フロント（機体前面）とリア（機体背面）それぞれの左右に取り付けられます。

脚カテゴリと武器の特性

4種類の脚カテゴリの特性と、代表的な武器の特性を紹介します。

二脚

脚カテゴリの中で、もっともスタンダードなパーツです。二脚にはさらに軽量・中量・重量の3種類があります。それぞれ機動力重視、積載量重視などの特徴があり、汎用性に優れています。




四脚

四本の脚で機体を支えるため、二脚や逆関節よりも安定性が高いパーツといえます。積載量もやや多めです。



逆関節

比較的軽量型が多く、機動力やジャンプ性能に優れているパーツです。ただし、積載量は少なめです。




タンク

脚カテゴリの中で、もっともAP・防御・積載量が高いパーツです。重装備のAC向きですが、機動力やジャンプ性能はほかの脚パーツより低くなっています。



テクニック3　ミサイルの回避方法

ミサイルは追尾機能があるため、簡単には避けられない。ミサイルを回避するためには、まず一方向に動きミサイルを引きつける。ミサイルが近づいたらクイックブーストを使用し、方向を反転することで回避することができる。

兵器のタイプ

実弾兵器

連射製の高いものや、1発の火力が高いものなど、幅広い種類の兵器があります。



EN兵器

エネルギーを消費して攻撃する武器です。ENが足りない場合は、ENが回復するまで使用できません。



各武器の特性

ミサイル

ロックオンした状態だと、敵を追尾するミサイルが発射可能です。追尾性能に優れているため、ほかの武器よりも命中させやすくなっています。



キャノン

高威力の実弾、またはエネルギー弾を発射します。連射性や命中精度は低いですが、高い攻撃力と長い射程を持っています。二脚・逆関節の脚のときは、使用時に構えます。



ロケット

威力の高いロケット弾を発射します。ロックオンできないため、手動で敵を狙う必要があります。



ブレード

近接用武器のため射程距離は短いですが、威力が高い武器です。一部を除いて、使用回数に制限はありません。ENが足りない場合は、ENが回復するまで使用できません。



TUNE チューン

ミッションなどで入手できるFRSメモリを割り当てることで、パーツの性能を向上させることができます。この画面で、L3ボタンを押すとSTABILIZER画面(P.24)へ進み、×ボタンを押すとACSIS画面(P.16)へ戻ります。

① カテゴリを選択

チューンしたいカテゴリを、左スティック（または方向キー）左右で選択します。

② チューンする項目を選択

左スティック（または方向キー）上下で、チューンしたい項目を選択します。○ボタンを押すと、チューンができるようになります。



③ チューンする

左スティック（または方向キー）左右で、FRSメモリを割り当てます。L2ボタン、R2ボタンを押すと、メモリが10単位で増減します。現在の性能と比べて、性能が上がる場合は数値が青色で、下がる場合は数値が赤色で表示されます。



オートと全解除

△ボタンを押すと【オート】、【全解除】が選べます。【オート】を選ぶと、すべてのFRSメモリを使用して自動的にチューンが行われます。【全解除】を選ぶと、チューン設定が割り振られる前の初期状態に戻ります。

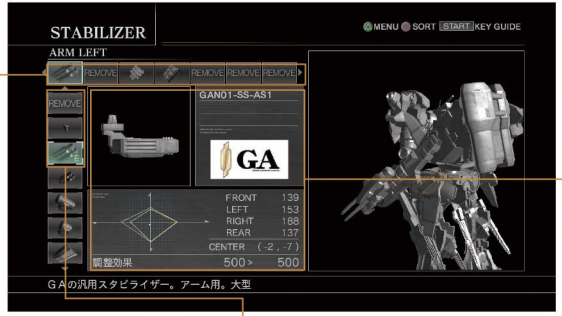


チューン項目

CAPACITY	積載量	脚部の積載量に影響します。
	EN出力	供給されるエネルギー量に影響します。
	EN容量	機体に溜めておけるエネルギーの最大値に影響します。
	KP出力	供給されるKPの量に影響します。
ATTACK	運動性能	狙撃点の移動速度に影響します。
	射撃安定	腕部武器を使用した際の反動の大きさに影響します。
	照準精度	射撃の命中精度に影響します。
	EN武器適正	EN武器のダメージ量に影響します。
CAPTURE	ロック速度	ロックオンできるまでの時間に影響します。
	ミサイルロック速度	ミサイルがロックオンできるまでの時間に影響します。
	レーダー更新間隔	レーダーの索敵性能に影響します。
	対ECM性能	ECMの障害の受けやすさに影響します。
PRIMAL ARMOR	整波性能	頭部のPAの防御力、PAゲージの総量に影響します。
	整波性能	コアのPAの防御力、PAゲージの総量に影響します。
	整波性能	腕部のPAの防御力、PAゲージの総量に影響します。
	整波性能	脚部のPAの防御力、PAゲージの総量に影響します。
BOOSTER	水平推力	メインブースタのブーストダッシュ（前進、左右）に影響します。
	垂直推力	メインブースタのブーストジャンプ時の推力に影響します。
	水平推力	バックブースタのブーストダッシュ（後退）の推力に影響します。
	水平推力	サイドブースタのブーストダッシュ（左右）の推力に影響します。
SPECIAL BOOSTER	クイック推力	メインブースタのクイックブースト（前進）の推力に影響します。
	クイック推力	バックブースタのクイックブースト（後退）の推力に影響します。
	クイック推力	サイドブースタのクイックブースト（左右）の推力に影響します。
	OB推力	オーバードブースト時の推力に影響します。
CONTROL	安定性能	被弾時、射撃時、着地時の機体安定度に影響します。
	安定性能	着地時の機体安定に影響します。
	被弾安定	被弾時の機体安定に影響します。
	旋回性能	旋回する速度に影響します。

STABILIZER スタビライザー

スタビライザーを装備することで、機体のバランスを向上させることができます。また、細かいバランス調整が可能なため、自分にあったクセをつけることも可能です。



① カテゴリを選択

変更したいカテゴリを左スティック（または方向キー）左右で選択します。

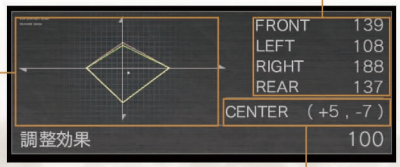
② パーツを選択

左スティック（または方向キー）上下で、取り付けたいスタビライザーを選択します。○ボタンを押すと、スタビライザーをセットします。

スタビライザーのパーツを選ぶとき、選択されたパーツの情報が表示されます。ここで、変更前と変更後を見比べることができます。

前後左右への機体の傾きを数値化したものです。FRONTとREARの数字が近いほど前後のバランスが、LEFTとRIGHTの数値が近いほど左右のバランスがとれていることを意味します。

縦軸は前後、横軸は左右のバランスを表します。グラフの中心位置に白い○が表示されます。白い○が縦と横のラインが交差位置に近いほど、バランスがとれていることを意味します。

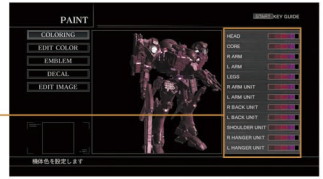


緑のグラフ：スタビライザー装備前のバランス
赤のグラフ：スタビライザー装備後のバランス

グラフ内の白い○を数値で表した座標です。0に近いほど、バランスがとれていることを意味します。

PAINT ペイント

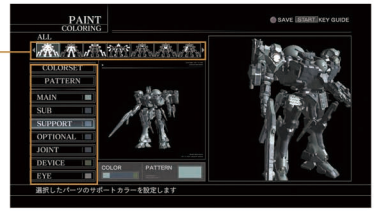
PAINTでは機体の色を変更したり、デカールやエンブレムを貼り付けることができます。



各パーツのカラー設定が表示されています。

COLORING カラーリング

機体に自由に色を塗ることができます。



① カテゴリを選択

左スティック（または方向キー）左右で、色を塗りたいカテゴリを選択します。

② 塗り方を選択

COLORSET カラーセット

選んだパーツを、カラーセットで設定された色で一括塗装することができます。



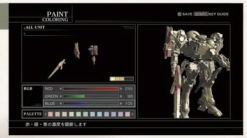
PATTERN パターン

現在塗られている色の塗り方（塗装パターン）を変更できます。



各部位ごとに塗り分ける

選んだパーツを、細かく塗り分けたり、塗る色も自分で設定したりできます。なお、パーツによって塗り分けられる数が異なります。

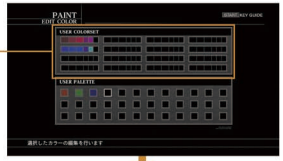


EDIT COLOR エディットカラー

【COLORING】で使用するカラーセットを、作成・編集することができます。

① カラーセットを選択

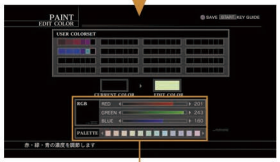
左スティック（または方向キー）で、作成・編集したいカラーセットを選択し、○ボタンで決定します。



② 編集・作成したい部位を選択

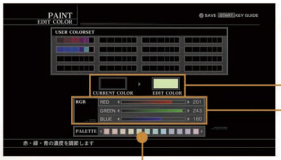
左スティック（または方向キー）左右で、編集したい部位を選択します。





③ 色を編集

RGB（RED・GREEN・BLUE）もしくはHSV（色相、彩度、明度）で自由に色を作成したり、パレットから既存の色を選ぶことで、色を決定します。



左が現在の色、右が編集中の色を表します。

左スティック（または方向キー）上下で項目を選択し、左右でそれぞれの数値を変更します。L2ボタン、R2ボタンを押すと、数値が10ずつ変わります。また、□ボタンでユーザーパレットに保存することができ、保存後パレットから選択可能になります。

左スティック（または方向キー）左右で、既存のパレットから色を選択します。

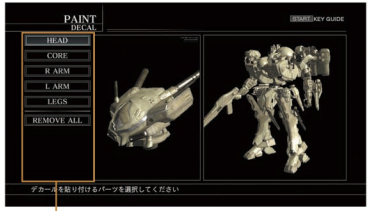
EMBLEM エンブレム

所持しているイメージを、エンブレムとして機体に貼り付けることができます。左スティック（または方向キー）で【REMOVE】を選んで○ボタンを押すと、すでに貼り付けているエンブレムを剥がすことができます。



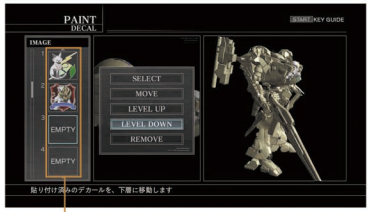
DECAL デカール

所持しているイメージをデカールとして貼り付けることができます。デカールを貼る場合は、どのパーツに貼るのかを選択します。左スティック（または方向キー）で【REMOVE ALL】を選択して○ボタンを押すと、現在貼ってあるすべてのデカールを剥がすことができます。



① レイヤー選択

レイヤーを選択します。レイヤーとは透明な紙のようなもので、複数のレイヤーを重ねて表示させることができます。重なったレイヤーは、数字が小さい方が手前に表示されます。



② SELECT セレクト

左スティック（または方向キー）で【SELECT】を選択したら、次にデカールとして貼りたいイメージを決めます。イメージ決定後に、そのイメージをどのように貼るのかを決めます。



EDIT IMAGE エディットイメージ

所持しているイメージの編集や複製、削除ができます。あらかじめ用意されている素材を組み合わせたり、素材を拡大縮小、カラーリングしたりすることで作成していきます。



SHOP ショップ

パーツの売買ができます。初めに、パーツを買うか売るかを選択します。買い方と売り方は、ともに同じ手順です。なお、売値と買値は同額です。

① カテゴリを選択

左スティック（または方向キー）左右で、カテゴリを選択します。

② パーツを選択

左スティック（または方向キー）上下で、買いたい（または売りたい）パーツを選択して、○ボタンで決定します。



DESIGN デザイン

カスタマイズした機体を「機体図面」として保存したり、読み込むことができます。機体図面を保存するには“PS3”本体のHDDに5200KB以上の空き容量が必要です。最大200枚の機体図面を保存することが可能です。



機体図面は、カテゴリごとに管理されています。

- **ALL** すべての図面を表示します。
- **US FOLDER** プレイヤーが作成した図面です。
- **TRADE** オンラインでトレードした図面です。
- **COMPANY** 企業機体の図面です。
- **ENEMY** ミッションやオーダー・マッチで登場する敵ACの図面です。

保存されている図面を選択すると、下の4項目が表示されます。

- **OVERWRITE** 現在の機体図面を、その場所に上書き保存します。
- **LOAD** 選択された図面を読み込み、機体を構成します。
- **DELETE** 選択された図面を削除します。
- **PROPERTY** 機体名の変更や、保存場所の移動ができます。

AC TEST ACテスト

現在の機体をテストプレイできます。テスト中にSTARTボタンを押すと、テストを一時中断してメニュー項目を表示します。



- **CONTINUE** メニューを閉じて、テストを再開します。
- **RESTART** 初めからテストをやり直します。
- **TARGET SETTING** ターゲットの種類を選択します。
- **QUIT TEST** テストを終了して【ACSIS】画面へ戻ります。

キャラクター・機体紹介1 ホワイト・グリント

最大の非企業勢力、ラインアークが所有するネクスト。管理機構カラードにも登録されており、カラードランクは9。現行最高クラスの戦力であると認知されており、ラインアークが企業と対立可能な主因である。

キャラクター・機体紹介2 ウィン・D・ファッション

管理機構カラード管下の女性リンクス。カラードランクは3。インテリオル・ユニオン系の主力リンクスで、華奢な機体とは対照的に、その戦いぶりは苛烈で容赦無い。搭乗機体レイテルパラッシュは、対立するGA兵士たちの恐怖と憎悪と、その裏返しの下品な揶揄の的である。

キャラクター・機体紹介3 マクシミリアン・テルミドール

壊滅したレイレナード純正の逆脚機体に搭乗する。リンクス管理機構カラードに属さないイレギュラーのリンクス。企業世界の最重要エネルギー・インフラ、アルテリアを襲撃する彼の意図は…？

OPTION オプション

ゲーム画面やキーアサインなどの設定を変更できます。



PILOT NAME／AC NAME ENTRY パイロットネーム／ACネームエントリー

搭乗者名と機体名は、ソフトウェアキーボードで変更できます。左スティック（または方向キー）で入力するキーを選択して、○ボタンで決定します。

COCKPIT コックピット

コックピットのカラーとレーダーのタイプを変更できます。左スティック（または方向キー）上下で項目を選択し、左右で変更します。変更後に○ボタンを押すと、決定となります。



CONTROL OPTION コントロールオプション

機体の操作に関する設定を変更することができます。



KEY TYPE SIMPLE・REGULAR-A・REGULAR-Bからキーアサインを選びます。

KEY ASSIGN ボタン配置を変更します。

AUTO SIGHTING ロックオンした敵に対して、自動的に旋回するかどうか設定します。

AUTO BOOST 水などの下へ落ちる場所で、自動的にブーストを使用するかどうかを設定します。

AUTO PURGE 弾切れになった武器を、自動的にパージするかどうかを設定します。

REGULATION レギュレーション

現在適用されているレギュレーションを確認したり、変更したりできます。



※レギュレーションファイルのダウンロードには、ネットワーク接続がされている必要があります。

レギュレーションファイルは、いくつかのレギュレーション（パーツなどのパラメータを変更するためのデータ）を含んだファイルです。新しいゲームバランスを提供し、また、通常とは異なる特徴的な遊び方を提案するために、今後不定期に更新していく予定です。
レギュレーションファイルのダウンロードについては、ゲームプレイ中に適宜メッセージが表示されますので、そちらに従ってください。
なお、レギュレーションファイルをダウンロードしただけでは、レギュレーションはゲームに反映されません。上記のREGULATIONメニューから、適用レギュレーションを変更してください。
また、PLAYSTATION®NetworkのRANKED MATCHについては、公平性を確保するために、最新のレギュレーションファイルをダウンロードする必要があります（RANKED MATCHは、つねに最新のレギュレーションで行われます）。

FREE PLAY フリープレイ

ここでは、クリアしたことのあるミッションをプレイしたり、自分よりランキングの低い相手と再戦することができます。ただし、報酬によるお金の増減はありません。

左スティック（または方向キー）上下で項目を選択します。
○ボタンを押すと、選択した項目へ移動します。



クリアしたことのあるミッションやオーダー・マッチには、その戦績が表示されます。良い成績が出た場合は、戦績が更新されます。

悪い ← 戦績 → 良い
E D C B A S

総合成績情報

MISSION

- NORMAL：難易度NORMALのミッションをクリアした数。
- HARD：難易度HARDのミッションをクリアした数。
- TOTAL RANK：クリアした全ミッションのクリアランク評価。

ORDER MATCH

- COLLARED：カラードランカーに勝利した数。
- ORCA：オルカランカーに勝利した数。

※オルカランカーは、特定の条件を満たさないと登場しません。

NORMAL / HARD ノーマル／ハード

左スティック（または方向キー）上下で、プレイしたいミッションを選び、○ボタンで決定します。ミッションを決定すると、ブリーフィング画面へ進みます。



僚機の選択

特定のミッションでは僚機を連れて行くことができます。左スティック（または方向キー）で、連れて行きたい僚機を選択して、○ボタンで決定してください。なお、連れて行ける僚機は1機だけです。



ORDER MATCH オーダー・マッチ

左スティック（または方向キー）上下で対戦したいACを選び、○ボタンで決定します。対戦相手を決定すると、マップ選択画面へ進みます。



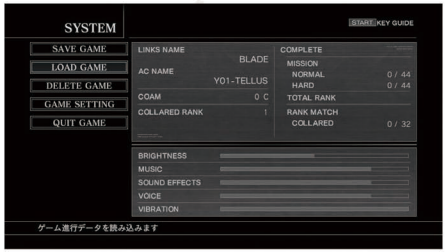
マップの選択

対戦するマップを選択します。左スティック（または方向キー）上下でマップを選択して、○ボタンで決定してください。



SYSTEM システム

セーブデータの管理やゲームのプレイ環境の変更などができます。



SAVE GAME セーブゲーム

これまでの進行内容をセーブします。セーブするには“PS3”本体のHDDに600KB以上の空き容量が必要です。



LOAD GAME ロードゲーム

セーブされているデータを読み込んで、そのデータの続きをプレイします。



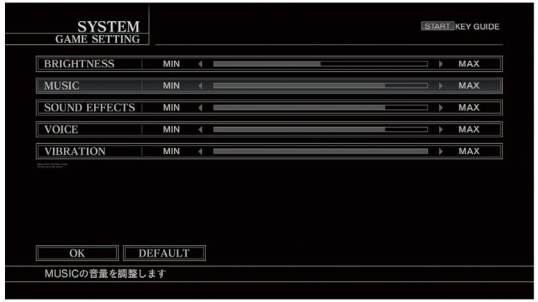
DELETE GAME デリートゲーム

セーブされているデータを削除します。
削除したデータはもとに戻せないので注意してください。



GAME SETTING ゲームセッティング

ゲーム画面や音量などの設定を変更できます。左スティック（または方向キー）上下で項目を選択し、左右で設定を変更します。



- **BRIGHTNESS** 画面の輝度を変更します。
- **MUSIC** BGMの音量を変更します。
- **SOUND EFFECTS** 効果音の音量を変更します。
- **VOICE** 音声の音量を変更します。
- **VIBRATION** 振動機能の強さを変更します。

※ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK®3）をご使用の場合、振動機能の入／切は、【GAME SETTING】の【VIBRATION】で設定します。また、PSボタンを押して表示されるメニューで振動機能が「入」になっていることをご確認ください。

このゲームはドルビーⓇデジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、“PS3”本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、光デジタルケーブルを使用して接続してください。また、必ず“PS3”本体の「設定」から「サウンド設定」を選択したのち、「音声出力設定」の中から「光デジタル」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

QUIT GAME クイットゲーム

ゲームを終了して、タイトル画面へ戻ります。

HDD INSTALL HDDインストール

ゲームデータを“PS3”本体のHDDへインストールすることができます。ゲームデータをインストールすることで、データの読み込み時間が短縮され、よりゲームプレイが快適になります。

空き容量のチェック

初めに、“PS3”本体のHDDの空き容量チェックが行われます。インストールするためには5000MB必要です。空き容量が足りない場合はインストールできません。



インストール開始

空き容量が足りる場合は、そのまま自動的にインストールが始まります。

※インストール中は“PS3”本体の電源を切らないでください。

インストール完了

インストールが無事終了したら、以降からはデータの読み込み時間が短縮されるようになります。



※インストールしても、ゲーム起動時には『ARMORED CORE for Answer』のソフトが必要です。

IMPORT DATA インポートデータ

前作の『ARMORED CORE 4』のデータがある場合は、前作の機体図面データとペイントデータを本作に引き継いで使用することが可能です。

引き継ぐ項目を選択

まずは、引き継ぎたいデータを選びます。【IMPORT DESIGN DATA】は機体図面データを、【IMPORT PAINT DATA】はペイントデータを、それぞれ引き継ぐことになります。



※機体図面データが、引き継ぎ後に最大所持数200枚を超える場合は、引き継ぎが行えません。

インポート開始

選んだ項目のデータ引き継ぎが始まります。



※インポート中は“PS3”本体の電源を切らないでください。

引き継ぎ完了

引き継ぎが修了すると、前作の機体図面データやペイントデータが本作で使用できるようになります。



MULTIPLAY マルチプレイ

他のプレイヤーとの対戦プレイや共同プレイといった、多人数でのゲームプレイが楽しめます。また、対戦中は、別売りの音声入出力機器（ヘッドセットなど）を使用してのボイスチャットが可能です。



ONLINE PLAYSTATION®Networkに接続するオンライン対戦です。最大8人対戦が可能です。

SYSTEM LINK（LAN対戦） 人数分のソフトと“PS3”本体、モニタを必要とする対戦方式です。最大8人対戦が可能です（P.41）。

DIVIDE MATCH 画面分割による2人対戦です（P.41）。

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

ONLINE オンライン

オンラインに接続することで、世界中のユーザーと対戦が可能です。



RANKED MATCH ……P.39
PLAYER MATCH ……P.40
PARTNERSHIP ……P.40
LEADER BOARD ……P.40
ACSIS ……P.16
SYSTEM ……P.34

ご注意 他のプレイヤーが不快になる恐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。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。あらかじめご了承ください。

RANKED MATCH ランクドマッチ

勝敗によってオンラインレーティングが変動する公式戦です。対戦相手を探し、必要な人数がそろったら対戦プレイが可能となります。プレイする際は公平を確保するために、必ず最新のレギュレーションが適用されることになります。

RANKED MATCH



QUICK MATCH

とくに条件などを設定せずに、空いているルームを探します。

CUSTAM MATCH

プレイしたいルールを設定して、その条件に合う既存のルームを検索します。



CREATE MATCH

新規にルームを作成して、ルールを設定します。ルール設定後は、他のプレイヤーが参加するのを待ちます。



条件に合うルームが見つかったら…

対戦準備

必要な人数がそろったら、対戦プレイが可能になります。また、対戦方式やターゲットの変更といった設定や操作は、ルーム作成者によって行われます。



参加人数がそろったら…

対戦開始

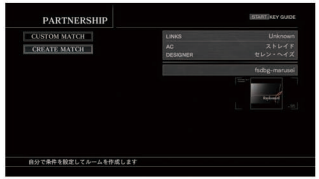
PLAYER MATCH プレイヤーマッチ

オンラインレーティングが変動しない非公式戦です。【RANKED MATCH】と違い、人数が全員揃わなくても対戦開始が可能です。また、ロビーから【トレード】を選択することで、他のプレイヤーと機体図面やペイントデータを交換することも可能です。



PARTNERSHIP パートナーシップ

オフラインでプレイ可能なミッションを、2名でプレイすることができます。ルームを作成するか、検索することでプレイする相手を見つけます。ルームを作成する場合は、招待したプレイヤーのみ参加できるようにすることも可能です。なお、ストーリーモードでクリアしていないミッションはプレイできません。また、ロビーから【トレード】を選択することで、他のプレイヤーと機体図面やペイントデータを交換することも可能です。



LEADER BOARD リーダーボード

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。リーダーボードではA～Nまでクラスが分けられ、シーズン終了時にAクラス上位30名は「Ranker」と表示されます。クラスアップには、対戦成績だけでなく、ストーリーモードの進行も影響します。



SYSTEM LINK システムリンク

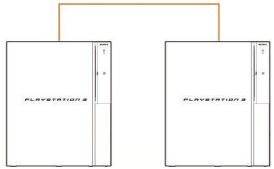
【ONLINE】の【PLAYER MATCH】と同様の対戦が楽しめます。ただし、参加者全員の適用レギュレーションバージョンがそろっている必要があります。

【SYSTEM LINK】でプレイする場合は、下記のソフト及び機器が必要となります。

- 『ARMORED CORE for Answer』のDISC（人数分）
- PLAYSTATION®3本体（人数分）
- モニタ（人数分）
- ネットワークケーブル
- イーサネットハブ（3台以上接続する場合のみ必要です）

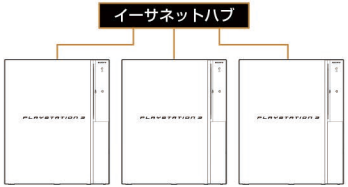
※SYSTEM LINKでプレイするには"PS3"本体の設定を変更する必要があります。詳しくは【ARMORED CORE OFFICIAL WEB SITE】をご覧下さい。

2台の場合



※ネットワークケーブルは「クロスケーブル」を使用します。

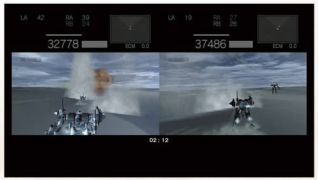
3台以上の場合



※ネットワークケーブルは「ストレートケーブル」を使用します。

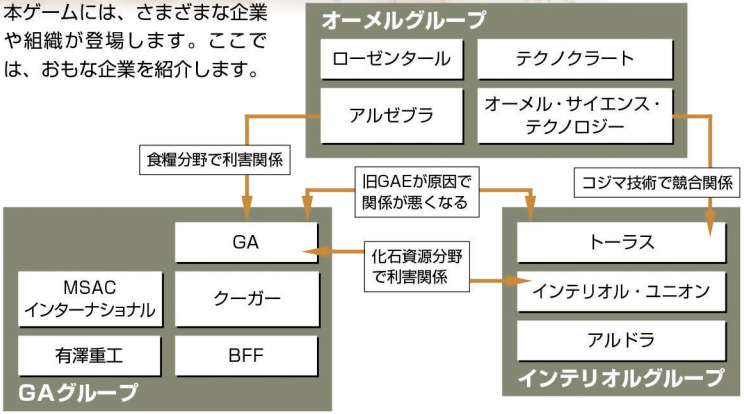
DIVIDE MATCH ディバイドマッチ

画面分割による1vs1の2人対戦が可能です。【DIVIDE MATCH】では、ONLINE、SYSTEM LINK、及び共同プレイはできません。なお、対戦時にはワイヤレスコントローラが2つ必要になります。



企業紹介

本ゲームには、さまざまな企業や組織が登場します。ここでは、おもな企業を紹介します。



GAグループ

GA（Global Armaments）
環太平洋経済圏を中心とした、世界最大の総合企業。スタンダード・ミリタリー・カンパニーを標榜し、実戦的で安定した兵器に定評がある。食糧分野でアルゼブラと、化石資源分野でインテリオル・ユニオンと、それぞれ深刻な利害関係にある。

MSACインターナショナル
電算機、各種センサーなど、電子系を母体とするハイテク企業。GAの完全子会社であり、極めて高い技術水準によりGAの企業価値の一端を担うとされる超優良企業。

クーガー
ロケットエンジンに高い専門性を発揮する軍事企業。同分野におけるかつてのリーディング・カンパニーは、コジマ系ロケットエンジンで他者の後塵を拝していたが、なりふり構わぬ情報および人事戦略によって、徐々にその遅れを取り戻しつつある。

有澤重工
環太平洋経済圏の伝統ある重工業系総合企業。兵器では軍用車輌および炸薬に専門性を発揮し、堅牢さに一定以上の評価を得ている。

BFF（Bernard and Felix Foundation）
リンクス戦争において壊滅的な打撃を受け、首脳部を失うが、GAの支援により復興した欧州の総合企業。民族主義に起因する求心力により、かつての資産を糾合することに成功し、復興後も欧州圏第二の企業体である。

インテリオルグループ

インテリオル・ユニオン
レオーネメカニカとメリエスの合併によって生まれた、欧州圏第一のハイテク系総合企業。総じて高い技術力を誇るが、特にレーザー分野においては圧倒的なリーディング・カンパニーである。化石資源市場でGAと深刻な利害関係にある。

アルドラ（アルブレヒト・ドライス）
インテリオル・ユニオンから独立した、重工業系の軍事企業。アクチュエータ複雑系の開発元であり、現在でも同技術に高い専門性を発揮している。職人的精巧さのある重兵器に定評がある。なお独立後も、インテリオル・ユニオンとの関係は良好である。

トーラス
インテリオル・ユニオンの支援による、旧GAEを母体とした新興企業。リンクス戦争で壊滅したアクアビットの精粋を吸収しており、コジマ技術に極めて高い専門性を発揮する。GAE、アクアビット両者の特徴を色濃く受け継いでおり、浮世離れした技術者集団の感が強い。コジマ技術を巡りオーメル・サイエンスと競合関係にあり、旧宗主たるGAとの関係も悪い。

オーメルグループ

オーメル・サイエンス・テクノロジー
西アジア圏を拠点とする総合軍事企業。政治力に優れ、企業連およびカラードにおいて主導的立場にある。技術的独立性の高さで知られており、優れた着想による兵器群は他の追随を許さない。元より技術水準は極めて高く、レイレナードを除いてコジマ技術の独自開発に成功した唯一の企業であったが、リンクス戦争後に同社の技術者を多く取り込み、コジマおよびネクスト技術で巨大なアドバンテージを獲得したコジマ技術を巡り、トーラスと競合関係にある。

ローゼンタール
財閥系巨大資本グループの一翼を担う総合軍事企業。オーメル・サイエンスの影に隠れがちではあるが、汎用的でバランス感覚に優れた兵器を提供する。そのデザインは象徴性に優れ、世俗的認知度は極めて高い。

アルゼブラ
南アジア経済圏を実質支配する工業系総合企業。豊富な人的資源を背景とした強固な量産体制と、他とは違った特異な発想の兵器で知られる。食糧分野でGAと深刻な利害関係にある。

テクノクラート
邦国ロシアの国有企業を母体とした、軍事企業。兵器のほとんどが旧式であり、技術水準は総じて低い。実質的に、支配企業の技術的最底辺をなす斜陽企業。

用語解説

機体の総合評価

AP	ACの総合耐久値。
総火力	装備している武器すべての攻撃力の評価。
対PA性能	敵PAゲージの削りやすさと、PAの貫通のしやすさの評価。
戦闘距離範囲	攻撃できる距離の評価。
実弾防御	実弾攻撃に対する防御力の評価。
EN防御	EN攻撃に対する防御力の評価。
PA性能	PAに関する評価（防御力・ゲージ減少抑制・ゲージ回復速度）。
安定性能	着地時の硬直や、被弾時に求められる安定力の評価。
EN回復力	消費したENゲージの回復速度の評価。
平均速度	通常移動時の平均速度。
旋回性能	旋回するときの速度評価。
ロック性能	ロックオン可能な距離や、ロックオン完了までの時間の評価。
索敵性能	レーダーに表示できる距離や表示更新間隔の評価。
総積載量	脚部が積載しているパーツ重量の合計値。
積載限界	その脚部が積載可能な重量。
総消費EN	パーツの消費ENの合計値。
EN供給	ジェネレータのEN出力値。

全パーツ共通性能

重量	そのパーツの重さ。
消費EN	そのパーツがつねに消費するEN量。

機体パーツ性能

AP	そのパーツの耐久値。
実弾防御	実弾攻撃に対する防御力。
EN防御	EN攻撃に対する防御力。
PA整波性能	PAでダメージ軽減できる性能の高さと、PAゲージの総量に影響。
カメラ性能	ロック距離の補正。数値によって、ロック距離が増減。
システムリカバリー	ロックオン不能時間を短縮。
運動性能	敵の動きに合わせて銃口を動かす速さ。
腕部モーメント	武器重量による運動性能の劣化、および射撃反動を抑制する性能。
照準精度	狙撃点を正確に狙う性能。
EN武器適正	EN武器の攻撃力を高める性能。
積載量	脚部が積載可能な重量。
旋回能力	旋回するときの速さ。
安定性能	被弾時・射撃時・着地時に対する安定度。
最大ロック数	ロックオンできる最大数。
ロック速度	ロックオンが完了するまでの速さ。
ミサイルロック速度	ミサイル武器のロックオン速度。
ロック距離	ロックオン可能な最長距離。
ブレードロック距離	ブレードホーミングが可能な最長距離。
並列処理性能	2つの武器を同時に使うときの銃口の動きの速さに影響。
レーダー距離	レーダーが感知可能な最長距離
レーダー更新間隔	レーダーに表示される情報の更新速度。
対ECM性能	ECMによるレーダー妨害に対する抵抗力。
EN出力	エネルギー供給性能。また、ENゲージの回復速度にも影響。
EN容量	エネルギーを蓄えられる容量。また、ENゲージの長さにも影響。
KP出力	コジマ粒子の供給性能。また、PAゲージの回復速度にも影響。
水平推力	ブースタの水平方向への推力。
水平消費EN	水平方向にブースタの推力を発生させるのに必要なエネルギー量。
垂直推力	ブースタの垂直方向への推力。
垂直消費EN	垂直方向にブースタの推力を発生させるのに必要なエネルギー量。
クイック推力	クイックブースト使用時に発生する推力。
クイック消費EN	クイックブースト使用に必要なエネルギー量。

クイックリロード時間	次のクイックブーストが使用可能になるまでの時間。
OB推力	オーバードブースト使用中に発生する推力。
OB消費EN	オーバードブースト使用中に消費するエネルギー量。
OB消費KP	オーバードブースト使用中に消費するコジマ粒子の量。
OB加速推力	オーバードブースト発動直後に発生する推力。
OB加速消費EN	オーバードブースト発動直後に消費するエネルギー量。
OB加速持続時間	オーバードブースト発動直後に発生する推力を得られる時間の長さ。
アサルトアーマー攻撃力	アサルトアーマーで敵に与えるダメージの大きさ。
アサルトアーマー範囲	アサルトアーマーの最大攻撃範囲。

武器パーツ性能

攻撃力（実弾）	実弾武器の攻撃力。
攻撃力（EN）	エネルギー武器の攻撃力。
PA減衰力	敵のPAを拡散させてPAゲージを減らす性能。
PA貫通力	敵のPAによるダメージ軽減の影響を小さくする性能。
衝撃力	攻撃が当たったときの衝撃の大きさ。
近接適正	銃口の移動速度の速さ。
射撃反動	射撃時に発生する反動の大きさ。
射撃精度	狙撃点へ正確に射撃する性能。
弾速	発射後の弾の速度。
射程距離	弾の攻撃力、精度が保証される距離。
リロード時間	射撃後、再び射撃可能になるまでの時間。
マガジン再装填時間	マガジンのリロード時間。
マガジン数	マガジンの総数。
マガジン装弾数	1つのマガジンに装填されている弾の数。
装弾数	弾の総数。
弾単価	弾1発あたりの弾薬費。
同時発射数	1度の射撃で撃ち出される弾の数。
チャージ完了時間	コジマ粒子を完全に充填するまでに必要な時間。
チャージ消費KP	チャージ完了までに消費し続けるコジマ粒子の量。
射撃消費EN	EN武器を使用したときの、1度の射撃で消費するエネルギー量。
ブレードレンジ	ブレードの刀身の長さ。
発動間隔	ブレードやレーザーブレード使用後、次に使用できるまでの時間。
発動消費EN	レーザーブレード使用時に消費するエネルギー量。
使用回数	そのパーツの使用可能な回数。
爆発規模	弾が着弾したときの爆風の大きさ。
加速度	弾が発射された後の加速力。
ミサイル旋回性能	ミサイルの曲がりやすさ。
最大ターゲット数	1度にミサイルロックオンが可能なターゲットの最大数。
連続発射数	1度の攻撃で弾を連続発射する数。
連続発射間隔	弾が連続発射される間隔。
レーダー距離強化	FCSのレーダー距離を強化する性能。
レーダー更新間隔強化	FCSのレーダー更新間隔を強化する性能。
対ECM性能強化	FCSの対ECM性能を強化する性能。
PA整波性能	PAでダメージを軽減する性能。
PA減衰抵抗	PAの拡散を防ぐ性能。
欺瞞性能	フレアがミサイルを誘導する性能。
ミサイル誘導範囲	フレアのミサイル誘導が可能な範囲。
誘導時間	フレアがミサイルを誘導する時間。
ECM濃度	ECMの濃さで、敵レーダーの妨害しやすさを表す。
効果範囲	パーツの持つ効果を発動させたときの有効範囲。
有効時間	パーツの持つ効果を発動させたときの有効時間。
KP供給	PA回復装置を使用したときのコジマ粒子の回復量。

キーワード

リンクス	最新型ACネクストを駆る傭兵の総称。操縦には適性が必要であり、ごく一部の限られた者だけがネクストに搭乗することができる。現在リンクスの大半は、リンクス管理機構カラードに所属し、主人公もその1人である。
リンクス管理機構 カラード	企業が共同で設立したリンクス管理機構。個人として最強の戦力であるリンクスの監視及び制御を目的としているが、実際はほとんど機能しておらず、企業からの意を受けたミッション仲介エージェントに成り果てている。所属リンクスは戦闘実績によりランキング分けされており、ミッション依頼や報酬の目安となっている。
リンクス戦争	6大企業と呼ばれた巨大企業グループが2分し、主導権を争いあった企業間戦争。GA陣営とレイレナード陣営の対立を発端とし、後にそれぞれの友好企業を巻き込んだ大規模戦争となる。これによりレイレナードを始めとする幾つかの企業が壊滅に至った。
企業	世界を支配する最大勢力群。かつて国家との戦いを制し、新たなる秩序として世界に君臨する。現在は大きく3つの企業勢力に分かれており、地上世界の資源搾取、企業間の争いを続けている。
クレイドル	空中プラットホームの名であり、現体制の俗称。汚染された地上を捨て、高度7000mの空に新たな生活圏として建造される。今では人類の過半数がクレイドルで生活しているが、一方で、貧しいあるいは体制に疎まれた人々は、未だに地上に暮らしている。
コジマ粒子（KP）	高い軍事活用性を持つ新物質。発見者の名を冠し、コジマ粒子と呼ばれる。その応用範囲は広いが、一方で生体活動に深刻な悪影響を及ぼす、危険性の高い環境汚染源でもある。



FAQ

Q：オンライン対戦ができない

インターネット回線に接続されていますか？　オンライン対戦にはインターネット回線接続が必要です。また、レギュレーションデータは最新のものをダウンロードしていますか？「RANKED MATCH」を行うには最新のレギュレーションデータが必要です。

Q：オンライン対戦が正常に動作しない

クロスメディアバー「設定」から「ネットワーク設定」にある「設定内容と接続状態の一覧」を選択いただき、「NATタイプ」をご確認ください。タイプ3の場合、他の“PS3”と通信できず、AVチャットやゲームの通信機能が制限される場合があります。［ネットワーク設定］については“PS3”のオンラインマニュアルをご確認ください。タイプ3以外で正常に動作しない場合は、株式会社フロム・ソフトウェアユーザーサポートまでお問い合わせください。

Q：オンライン対戦は無料でできますか？

御契約各プロバイダーへの回線利用料のみ必要となります。

Q：レギュレーションのダウンロードが正常にできません。レギュレーションのダウンロード後、ゲームが正常に起動しなくなりました。

ゲームデータが破損した恐れがあります。クロスメディアバーの「ゲームの管理」で『ARMORED CORE for Answer』のゲームデータを削除し、もう一度ゲームを起動してください。
※この時、絶対に「セーブデータ」を削除しないでください。

Q：機体図面の活用方法は？

タイプの異なるさまざまな機体を機体図面に保存し、ミッションや対戦に応じて読み込むことで、カスタマイズ時間が大幅に節約することができますので上手く活用してください。

Q：機体図面が読み込めない

機体が所有していないパーツで構成されている場合、その機体図面は読み込めません。

Q：FRSメモリはどうすれば増えますか？

FRSメモリは、主にミッションクリアやオーダー・マッチでネクストを撃破することで入手可能です。ただし、一度クリアしたミッションやネクストからは入手できません。