FROMSOFTWARE



# ARMORED CORE 3 Portable

アーマード・コア 3 ポータブル

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/

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、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。フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

ULJM 05492

©1997-2009 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

このソフトウェアの解説書およびPSP® (PlayStation®Portable)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。

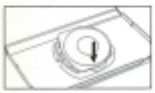
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

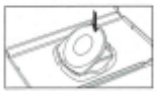
### 使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP® (PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●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。●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。●裏面の開口部(UMD®の記録面:図参照)にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●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。




### UMD®の取り出し／収納方法





UMD®を取り出し／収納するときは、指などを挟まないよう十分注意してください。

"PS"、"PlayStation"、"UMD" and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"MS"、"Memory Stick Duo" and "Memory Stick PRO Duo" are trademarks of Sony Corporation.

ULJM 05492

# ARMORED CORE 3 Portable

## CONTENTS


01 起動方法 03
02 操作方法 04
03 基本アクション 06
04 ゲーム概要 10
05 ゲームを始める 11
06 ゲーム画面 12
07 ACをカスタマイズする 14
08 ACの色を変える 23
09 ACにエンブレムをつける 24
10 画面表示物のレイアウトを変える 26
11 パイロットまたは、ACの名前をつける 27
12 ACのテストをする 27
13 MISSION 28
14 メール 30
15 アリーナに出場する 30
16 ACの機体性能 31
17 SYSTEM 32
18 アドホック通信 34
19 FAQ 36


※解説書内で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、初期状態のものとなります。

このたびはPSP® (PlayStation®Portable)専用ソフト「アーマード・コア３ポータブル」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、正しい使用方法でお楽しみください。

※UMD®はキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

### PSP® (PlayStation®Portable)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"UMD"には、PSP® (PlayStation®Portable)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。

**PSP®のアップデートを実行する**

"UMD"をPSP®本体にセットすると、ホームメニューの「ゲーム」に、アップデートデータが右のようなアイコンで表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。




■アップデートを始める前に、次のことをしてください。
・バッテリーが充電されていることを確かめる。
・ACアダプターをつなぐ。
■アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。
アップデートが中断されると、故障の原因となります。

**アップデートが成功したことを確かめるには**

ホームメニューの「設定」を選んで、「本体設定」から「本体情報」を表示します。「システムソフトウェア」にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

PSP®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

## STORY

その世界は、ただ一つのものによって管理されていた。

あらゆる出来事は、そのものによって決定され、
そこに住む人々は、管理されることを当然のものと受け入れていた。

「管理者」の庇護の下、人々は約束された繁栄を続け、
やがて、力をもつもの<企業>が生まれた。

企業はより大きな力を追い求め、やがて、互いに争いを始めた。
だが、その争いすらも、管理者の掌の上の出来事であった。

全てが予定された世界。
だがそれは、徐々に狂いを生み始めていた。











# 01 起動方法 OPERATION




PSP® (PlayStation®Portable) 本体にUMD®を正しくセットして、本体側面にあるPOWER/HOLDスイッチをオンにしてください。デモ画面終了後、またはデモ画面中に×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** → P11 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** → P32 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。

**アドホック通信** → P34 CONNECTION

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。





# 02 操作方法



## ゲーム画面 PSP® (PlayStation®Portable) GAME VIEW







| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 視点移動 | ▲ボタン | 上を向く | ●ボタン | 下を向く |
| | ▲+●ボタン | 視点を水平に戻す | | |
| 移動 | アナログパッド | 前進／後退／左旋回／右旋回 | | |
| | Lボタン | 左平行移動 | ×ボタン | ブースト／ジャンプ |
| | Rボタン | 右平行移動 | | |
| | ×ボタン+アナログパッド、Lボタン（またはRボタン） | ブーストダッシュ | | |
| 攻撃 | ●ボタン | 武器発射 | | |
| | 方向キー上 | 武器切り替え　※右手武器→左肩武器→右肩武器→インサイドの順で切り替わります | | |
| | 方向キー下 | 左手武器使用／イベント／パーツ拾い<br>※シールド装備時は、ON/OFFスイッチとして使用します | | |
| | 方向キー左 | オーバードブースト又はイクシードオービットのON/OFF | | |
| | 方向キー右 | エクステンションのON/OFF | | |
| 武装解除 | L+R+▲+●ボタン | パージ | | |
| | L+R+▲+●ボタン+方向キー上 | 選択中の武器（右手武器／肩武器／インサイド）をパージ | | |
| | L+R+▲+●ボタン+方向キー下 | 左手武器をパージ | | |
| | L+R+▲+●ボタン+方向キー右 | エクステンションをパージ | | |
| | ※武器腕をはずすことはできません。 | | | |
| その他 | 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 | | |

※ゲーム画面でのボタン操作は、任意の配置に変更することができます（→P33）。

## 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。

| | |
|---|---|
| ●ボタン+方向キー | マップ移動 |
| Lボタン | 縮小 |
| Rボタン | 拡大 |
| L+Rボタン | 初期状態へ戻る |
| 方向キー | マップ回転 |
| SELECTボタン | ゲーム画面に戻る |

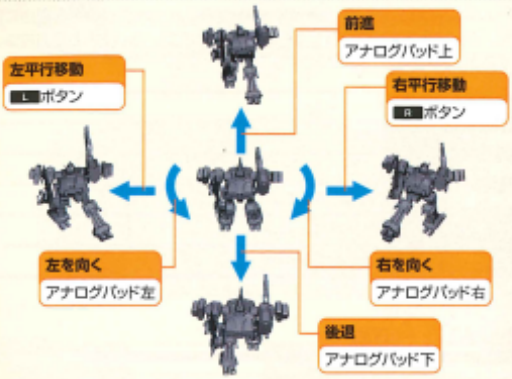
## メニュー画面 MENU VIEW

メニュー画面中でSELECTボタンを押すとヘルプ（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。

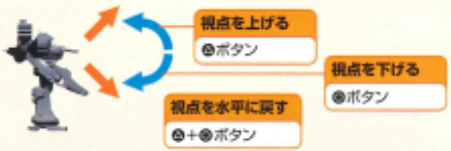


# 03 基本アクション

## 基本移動 BASIC MOVEMENT

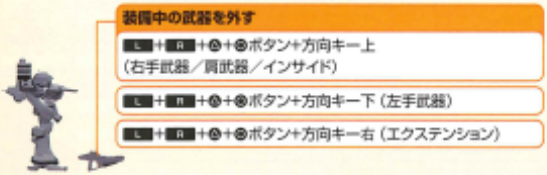



## 視点の移動 VIEW POINT MOVEMENT




## 武装解除 EQUIPMENT RELEASE

ミッション・対戦中に必要のなくなった武器をパージすることができます。




## ブースト移動 BOOST 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。



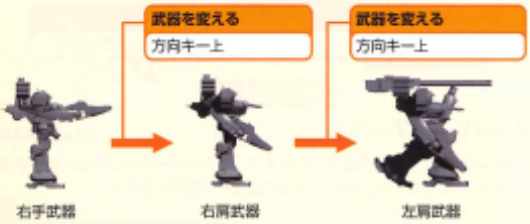
## 右手・肩武器 ARM UNIT R & BACK UNIT



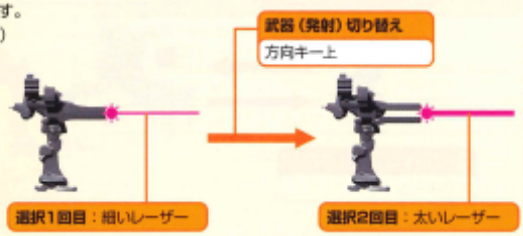

**キャノン系・肩武器**　2脚・逆関節・フロートのLEGSを装備しているACは、キャノン系武器の使用の際に発射のための「構え」の体勢をとる必要があります。この間移動することはできません。



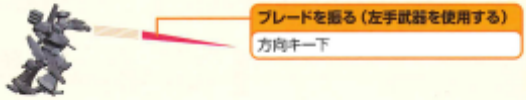

**武器チェンジ**　方向キー上を押すことで右手武器→左肩武器→右肩武器→インサイド→右手武器と使用武器を変更することができます。




**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）

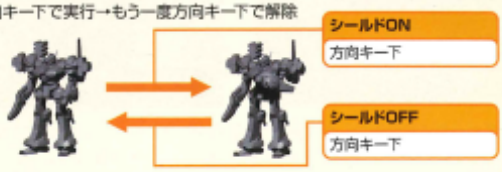



## 左手武器 ARM UNIT L




## 左手シールド SHIELD

方向キー下で実行→もう一度方向キー下で解除




## ジャンプ斬り JUMPING SLASH

ジャンプ・ブーストジャンプなど接地していない状態でブレード攻撃を行うと地上での攻撃時よりもダメージが上がる場合があります。



## 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**



# 04 ゲーム概要 GAME

本ソフトウェアでは、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 → P28

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 → P30

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 → P14

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。

## アドホック通信 → P34

アドホックモードで対戦する




ワイヤレスLAN通信で、他のプレイヤーと対戦することができます（最大4人まで）。



# 05 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

あらゆる勢力に拠らず、ただ依頼に基づいてその遂行を生業とする組織。どの組織に対しても中立を保ち、ACという汎用戦闘メカを操り、傭兵として活躍する構成員たちは「レイヴン」と呼称される。

### ミラージュ

この世界で最大の権力を有する企業。管理者の支配から脱することで支配権の強化を目論んでいるが、同時に管理者の力を恐れて表立った行動を取れず、もっぱら水面下での活動に留まっている。

### クレスト

ミラージュに次ぐ規模をもつ、巨大企業。ミラージュ同様、勢力の拡大には熱心であるが、管理者の存在を「秩序を維持するための最適なシステム」として認識しており、その支配下にある現在の体制を積極的に肯定している。

### キサラギ

ライバルである企業ミラージュ、クレストのいずれとも異なり、管理者に対するスタンスは至って現実的である。世界の支配権には関心を持たず、ひたすら己の勢力拡大に奔走している。

## 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、「メインメニュー」で、各モードを選択し、ゲームを進めてください。



# 06 ゲーム画面

## ゲーム画面の見方（標準）




### 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。

**OUTPUT 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（→P15）。

**OVER WEIGHT** OVER WEIGHT　重量過多

移動速度が低下します（→P15）。

**A OVER WEIGHT** A OVER WEIGHT　腕部重量過多

武器の命中率が低下します（→P15）。

**OPTIMIZING** OPTIMIZING　システムエラー回復中

発生しているシステムエラーからの回復を行っている状態を表します。

### 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** 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。

# 07 ACをカスタマイズする



パーツを自由に選択し、あなただけのACを作り出すことができます。

## 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。パーツは方向キー左・右で部位別（カテゴリ別）、方向キー上・下で違うパーツを選び、●ボタンで決定します。中央下部に現在表示しているパーツのステータスが表示され（→P18）、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。





| | |
|---|---|
| ●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（→P18） |
| ■ボタン | コマンドメニュー（パーツの売買、保管）を開く |
| L、R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） |
| 方向キー左・右 | パーツの部位（種類）の選択 |
| 方向キー上・下 | 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

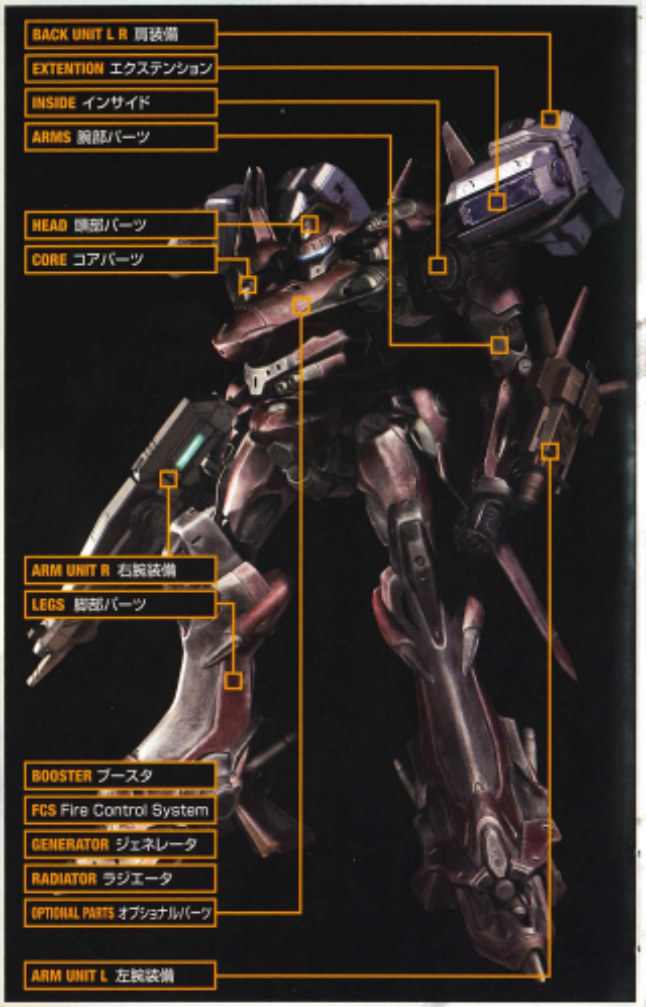
AC CHANGE

これら組み立てたACは5体までストックしておくことができます。また、パーツは5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●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。



## 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。 |

## 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

| | |
|---|---|
| メーカー | パーツの製造社名です。 |
| 重量 | パーツの重量です。 |
| 消費EN | 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

| | |
|---|---|
| AP | 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。 |
| 実弾防御 | 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。 |
| エネルギー防御 | 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。 |
| 冷却性能 | 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

| | |
|---|---|
| カテゴリ | パーツの種類です。 |
| サイトタイプ | 武器自体が持っているサイトのタイプです。「−」はロックサイトがありません。 |
| 攻撃力 | 各武器の弾一発分の攻撃力です。 |
| 命中時熱量 | 弾薬が起こす熱量です。 |
| 射程距離 | この数値が高いほど弾丸の射程距離が長くなります。 |
| 最大ロック数 | 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。 |
| 発射間隔 | 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。 |
| 装弾数 | 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。 |
| 武装タイプ | 発射する弾の種類です。実弾とエネルギー弾の2種類があります。 |
| 弾単価 | 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。 |
| 発射時消費EN | 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。 |

### レーザーブレード固有性能表示

| | |
|---|---|
| 命中時熱量 | 命中時に与える熱量です。 |
| 攻撃時発熱量 | 使用時に発生する熱量です。 |
| ブレード範囲 | ブレードの長さです。 |
| 射程距離 | ブレード光波の射程距離です。 |

### エネルギーシールド固有性能表示

| | |
|---|---|
| 実弾防御 | シールド使用時の対実弾系防御力です。 |
| エネルギー防御 | シールド使用時の対エネルギー系防御力です。 |
| 有効範囲 | シールドの防御範囲です。 |
| 発動時発熱量 | シールドで防御した際の自己発熱量です。 |
| 断熱性能 | 被弾時の熱量を遮断する性能値です。 |

### ラジエータ固有性能表示

| | |
|---|---|
| 冷却性能 | ラジエータの放熱効率です。 |
| 緊急時冷却性能 | 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

| | |
|---|---|
| コンピュータタイプ | 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。標準、高性能、新鋭の3種類があります。 |
| コンピュータ音声 | コンピュータ音声の性別（女性、男性）を表示します。 |
| システム制御 | システムエラーの修復性能です。 |
| オートマップ機能 | 搭載：自動で周辺のマップを記録し表示します。<br>無し：周辺のマップのみを表示します。 |
| 生体反応センサー | 生体反応センサー（生体兵器に対してロックオンする機能）の有無を表示します。 |
| ECMキャンセラー | ロックオン妨害電波対抗装置の有無を表示します。 |
| レーダー機能 | レーダー装置搭載の有無を表示します。 |
| レーダー距離 | レーダーの索敵範囲です。この数値が高いほど広範囲の索敵ができます。 |
| レーダータイプ | レーダーの形状です。頭部パーツは標準のみです。 |
| スキャン間隔 | レーダーの情報処理間隔です。 |
| ミサイルセンサー | ミサイルをレーダーに表示する機能の有無を表示します。 |

## コアパーツ固有性能表示

| | |
|---|---|
| 腕部最大積載量 | 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。 |
| 迎撃性能 | 敵のミサイルを迎撃する確率です。 |
| 迎撃距離 | 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。 |
| オプションスロット | 各コアのオプショナルパーツを搭載するスロット数です。 |
| コアタイプ | 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出力 | オーバードブースト時の出力です。 |
| OB時消費EN | オーバードブースト使用時のエネルギー消費量です。 |
| OB時発熱量 | オーバードブースト時に発生する熱量です。 |
| EO攻撃力 | イクシードオービットの攻撃力です。 |
| EO装弾数 | イクシードオービットの弾数です。 |
| EOタイプ | イクシードオービットの弾薬の系統を表示します。 |
| EO命中時熱量 | イクシードオービットの命中時の熱量です。 |
| EO発射間隔 | イクシードオービットのリロード時間です。 |
| EO発射時消費EN | 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射程距離 | 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。 |

## 腕部パーツ固有性能表示

| | |
|---|---|
| エネルギー供給量 | 左腕武装への補助エネルギー出力値です。 |
| 反動制御 | 反動のある銃に対する制御性能です。 |
| 追尾精度 | 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

| | |
|---|---|
| 脚部最大積載量 | 許容積載量です。全てのパーツの重量が関係します。 |
| 稼動時消費EN | 運動中に消費するエネルギーです。 |
| 待機時消費EN | 待機時に消費するエネルギーです。 |
| 移動性能 | 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。 |
| 旋回性能 | 旋回速度です。 |
| ジャンプ性能 | ジャンプ性能の高さ（ジャンプ機能が無い場合は「－」）を表します。 |
| ブレーキ性能 | ダッシュ後のブレーキ性能です。 |
| 着地時安定性能 | 着地時の機体安定性能です。 |
| 被弾時安定性能 | 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

| | |
|---|---|
| EN出力 | ジェネレータの総出力です。 |
| コンデンサ容量 | 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。 |
| 緊急容量 | エネルギーゲージのレッドゾーンの容量です。 |
| 発熱量 | ジェネレータから常時発生する熱量です。 |





## ブースタ固有性能表示

| | |
|---|---|
| ブースタ出力 | 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。 |
| ブースト時消費EN | 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

| | |
|---|---|
| サイトタイプ | 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。<br>標　準：サイト、ロックオン可能距離、ともに平均的<br>広　角：サイトが広く、ロックオン可能距離が短い<br>遠距離：サイトが狭く、ロックオン可能距離が長い<br>縦　長：サイトが縦に広い<br>横　長：サイトが横に広い |
| ロックタイプ | ロックオンの方式です。単体は1体、複数は複数体にロックオンが可能です。 |
| ロック可能最大数 | ロックオンできる最大数です。ミサイルは複数ロックすることができます。 |
| ロックタイム | ロックオンにかかる時間です。 |
| ロック可能最大距離 | ロックオン可能な最大距離です。 |
| 予測照準精度 | ロックオン精度です。 |
| ロック可能平均距離 | ロック可能な平均距離です。 |

## エクステンション固有性能表示

| | |
|---|---|
| 有効時間 | ステルス機能の有効時間です。 |
| チャージ量 | エネルギー回復装置の回復量です。 |
| 発動可能回数 | 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。 |

## 追加弾装固有性能表示

| | |
|---|---|
| 弾薬増加量 | 追加する弾薬の増加割合です。 |

## レーダー固有性能表示

| | |
|---|---|
| レーダー距離 | 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。 |
| レーダータイプ | 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。<br>標準、円形、八角形の3種類があります。 |
| スキャン間隔 | レーダーの情報処理性能です。 |
| ECMカウンター | ロックオン妨害電波に対抗する機能の有無を表示します。 |
| ノイズカウンター | レーダー機能妨害電波を無効化する機能の有無を表示します。 |
| ミサイルセンサー | ミサイル探知機能の有無を表示します。 |
| 生体兵器表示機能 | 生体反応センサーの有無を表示します。 |
| ステルスセンサー | 対ステルス用センサー搭載の有無を表示します。 |

※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、両装備のレーダーパーツを同時に装備した場合は、高性能のレーダーの性能が優先されます。

# 07 GARAGE

## オプショナルパーツを装備する OPTIONAL

ASSEMBLY「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 |
| 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 BUY、SELL

GARAGE「BUY」「SELL」では、パーツの購入、及び売却を行うことができます。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。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、購入または、売却 |
| ⊗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（→P18） |
| 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 |

## リポジット REPOSITORY

GARAGE「REPOSITORY」では、「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。リポジットしたパーツには「REP」の文字が表示されます。



| | | | |
|---|---|---|---|
| ◉ボタン | パーツの表示/非表示 | 方向キー上・下 | パーツの選択 |
| ⊗ボタン | 前の画面に戻る | 方向キー左・右 | パーツ部位（種類）の変更 |

※「BUY」「SELL」「REPOSITORY」は、「ASSEMBLY」中に◉ボタンを押すことでも、メニューが表示され、パーツの売買や保管が可能です。



# 08 ACの色を変える PAINT

GARAGE『PAINT』では機体や武器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 CUSTOM COLOR

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。方向キー上・下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、機体の塗装を迷彩パターンに変更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。



# 09 ACにエンブレムをつける

GARAGE『PAINT』では、機体や武器のカラー変更の他、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 EMBLEM』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

EDIT EMBLEM

『EDIT EMBLEM』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 | スポイト（現在のカーソル位置から描画色選択） |
| ◉ボタン | 描画色選択（パレットから描画色選択） |
| L ボタン | アンドゥ |
| R ボタン | ズームイン（押すたびに、2倍・4倍・8倍・1倍と繰り返す） |
| アナログパッド | 縦スクロール、横スクロール |

※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。色の調整をするとき判別するために点滅します。

## ツール

**四角形選択**　【長方形選択ツール／正方形選択ツール】
◉ボタンで始点を指定、カーソルを動かし、次の◉ボタンで終点を決定します。

**楕円形選択**　【楕円形選択ツール／円形選択ツール／楕円形選択ツール（中心から生成）／円形選択ツール（中心から生成）】
◉ボタンで始点を指定、カーソルを動かし、次の◉ボタンで終点を決定します。

**多角形選択**　◉ボタンでポイントを連続でおいていき、◉ボタンで決定します。

**選択範囲解除**　◉ボタンで選択範囲を解除します。

**ペン**　それぞれの太さの描画色で描画します。

**消しゴム**　それぞれの太さの描画色で描画を消去します。
【全消去】
選択範囲がない時は全画面を透明色で塗りつぶします。

**ライン**　それぞれの太さの描画色で描画します。

**文字**　◉ボタンで描画します。
※フォント3種類、サイズ3種類、記号が選べます。

**塗りつぶし**　【隣接する同一色を塗りつぶし／全て塗りつぶし】
隣接する同一色で塗りつぶしたり、選択範囲を全て塗りつぶします。

**境界線描画**　◉ボタンで始点を指定、カーソルを動かし、次の◉ボタンで終点を決定します。

**カット**　選択範囲をクリップボードにコピーします。同時に選択範囲を透明色で塗りつぶします。

**コピー**　選択範囲をクリップボードにコピーします。

**ペースト**　クリップボードの内容を指定の位置に貼り付けます。

**反転**　方向キーで選択範囲の画像を上下左右に反転します。

**回転**　方向キーで選択範囲の画像を回転します。（90度単位）

**グリッド設定**　【グリッド間隔／主線A／補助線B】
グリッドをそれぞれの設定に変更します。主線は濃い線、補助線は主線を4分割した薄い線です。

**パレット編集**　【パレット色のRGB編集／グラデーション設定】
編集したいパレットの色をRGBスライダバーで編集したり、2つのパレット色を利用してグラデーションを生成することができます。

# 10 画面表示物のレイアウトを変える COCKPIT

GARAGE『COCKPIT』では、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。

## 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

## COCKPITの見方 COCKPIT




| | | |
|---|---|---|
| 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。 |



# 11 パイロットまたは、ACの名前をつける NAME ENTRY PILOT/AC

GARAGE『PILOT NAME ENTRY』ではパイロット名を、『AC NAME ENTRY』ではAC名を変更することができます。




| | |
|---|---|
| ●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 |
| L、Rボタン | 文字の種類変更 |

特定の文字や記号を使用している場合、ゲーム内で正しく表示されない場合があります。

# 12 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。

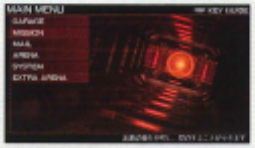
## AC TEST 2（ACテスト2）

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。

# 13 MISSION



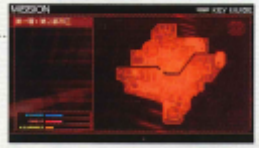
まずは、メインメニューで『MISSION』を選択し、アーマード・コアの大部分を占めるシナリオモードをプレイし、ACの世界にふれてみましょう。




## 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、僚機を雇うか選択できます。僚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 僚機選択 CONSORT SELECT

僚機を雇った場合は、出撃する僚機の選択、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 | 僚機のプロフィール、パフォーマンス（僚機選択のみ） |

## 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。



## 14 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。



## 15 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。







| | |
|---|---|
| ○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 |
| 方向キー上・下 | 対戦相手の選択／マップの選択 |

## 16 ACの機体性能 AC STATUS

### ガレージでのACのPERFORMANCE表示

GARAGEでは、現在の装備パーツでのPERFORMANCEがグラフで表示されます。



| | |
|---|---|
| 攻撃力 | 武器の総合攻撃力を表します。 |
| 防御力 | パーツの総合防御力を表します。 |
| 機動力 | パーツの総合機動力を表します。 |
| EN供給 | ENの総合供給力を表します。 |
| 冷却性能 | 総合冷却性能を表します。 |
| 補助性能 | レーダーやセンサーなどの総合性能を表します。 |
| 総合評価 | 機体の総合性能を5段階で表します。 |

### アセンブルでのACの詳細性能表示

「ASSEMBLY」で△ボタンを押すことによって、現在選択しているパーツを装備したときのACの総合性能が右側に表示されます。



| | |
|---|---|
| AP | 機体の耐久値です。この値が0になると、戦闘不能になります。 |
| 腕部重量 | 腕部重量／腕部最大積載量です。 |
| 脚部重量 | 脚部重量／脚部最大積載量です。 |
| 重量 | 全パーツ重量の合計値です。 |
| 消費EN | 機体のエネルギー消費／出力です。 |
| EN容量 | 機体に蓄積可能なエネルギーの最大値です。 |
| EN供給 | エネルギーの回復速度とコンデンサ容量を基にした性能値です。 |
| 総合攻撃力 | 機体の攻撃能力値です。 |
| 総合防御力 | 機体の防御能力値です。 |
| 安定性能 | 機体バランスを制御する能力です。 |
| 機動性能 | 移動の総合性能です。 |
| 旋回速度 | 旋回時の最大速度です。 |
| 上昇力 | ジャンプやブーストによる上昇性能です。 |
| 冷却性能 | 機体に生じた熱を放出する性能です。 |
| レーダー性能 | レーダーの索敵性能です。 |
| センサー性能 | 作戦行動や戦闘を支援する補助性能です。 |
| FCS性能 | 火器管制装置の性能です。 |

# 17 SYSTEM



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新規作成、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。

セーブするには、"メモリースティック デュオ" または "メモリースティック PRO デュオ" をPSP®本体にセットしておく必要があります。また、ゲームデーターつにつき**400KB以上の空き容量**が必要です。

## 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。新たにセーブする時は新規作成、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。

セーブするには、"メモリースティック デュオ" または "メモリースティック PRO デュオ" をPSP®本体にセットしておく必要があります。また、エンブレムーつにつき**320KB以上の空き容量**が必要です。



## 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。

### 音声音量 VOICE VOLUME

ゲーム中に流れる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。

### 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。

### 初期設定 DEFAULT

初期設定に戻します。

## キー操作 KEY ASSIGN

SYSTEM『KEY ASSIGN』では、ゲーム画面でのボタン配置を変更できます。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。画面右にボタン一覧が表示されます。割り振りたいボタンを方向キー上・下で選択し、●ボタンで決定してください。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。

## タイトル画面に戻る QUIT 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。

# 18 アドホック通信



アドホックモードによるワイヤレスLAN通信で、本ゲームを持っているプレイヤーと対戦することができます。最大4人まで対戦可能です。

| ■用意するもの | PSP® (PlayStation®Portable) | 2～4台 |
|---|---|---|
| | 『アーマード・コア 3 ポータブル』 | 2～4本 |

・PSP®本体のワイヤレスLANスイッチがONになっていることを確認してください。
・通信プレイ終了までワイヤレスLANスイッチをOFFにしないでください。
・プレイ中はすべてのプレイヤーが半径10m以内にいるようにしてください。

## ネットワーク接続

CONNECTION

メニュー画面で「CONNECTION」を選ぶと、右の画面が表示されます。




**1 LOBBY CREATE**（ホスト）
ホストとして自分で部屋を作成すると、ほかのプレイヤーの参加を待つ事ができます。

**2 LOBBY SELECT**（クライアント）
ゲストとして他のプレイヤーが作成した部屋に入る事ができます。



※次の条件のロビーは表示されません。
・ホスト不在
・対戦中
・満員（4人参加済み）

**3 SAVE DATA**
機体データ、対戦成績等、ゲームデータとしてセーブできます（→P32）。

**4 LOAD DATA**
機体データ、対戦成績等、ゲームデータをロードできます（→P32）。

## ロビー

LOBBY



1 LOBBY CREATEでロビーを作成するか、2 LOBBY SELECTでロビーを選択すると、右の画面が表示されます。
参加者全員が「VS READY」を選択後、ホストが「VS SET UP」を選択したら、対戦準備画面に移行します。

**VS READY**
選択したロビーで、対戦に参加することを宣言します（●ボタンで決定）。参加者全員が決定するまで待ち状態となります。

**SEND EMBLEM**
作成したオリジナルエンブレムを対戦相手に送信します。

**MEMBER LIST**
ロビーに接続しているプレイヤーを表示します。
- データの送信中
- データの受信中
- 「VS READY」決定後の締め切り待ち状態。

**VS SET UP** ※
参加者全員が「VS READY」決定後に、ホストが●ボタンで決定すると、全プレイヤーの画面が「VERSUS」へ移行します。

## 対戦

VERSUS

各プレイヤーは「VS SET UP」で、戦闘準備を行います。クライアントの設定はシングルモードと同様です。ホストはさらに、「STAGE SELECT」「SITUATION」でバトルの設定を行います。



**SET UP**
シングルプレイと同様に、セットアップを行います（→P14）。

**STAGE SELECT** ※
ホストがバトルステージを選択します。

**SITUATION** ※
ホストがルールを設定します。

**VS START**
全プレイヤーが「VS START」を選択すると対戦開始となります（●ボタンで決定）。

※ホストにのみ表示

### エンブレム受信画面

エンブレムを受信すると、受信したエンブレムが自動的に画面に表示されます。「EMBLEM SAVE」でエンブレムセーブ画面へ移行します。✕ボタンを押すと、セーブせずにロビーへ戻ります。



# 19 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、す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「実弾」と「エネルギー弾」の違いは？

**A** 武器の弾薬には大きく分けて「実弾」と「エネルギー弾」があります。実弾は弾薬費がかかってしまいますが、エネルギー弾はかかりません。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、◎ボタンと⊗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。


**公式ホームページにアクセスして、ユーザー登録しよう!**

最新情報は、ここでチェック。

http://www.fromsoftware.co.jp/

登録無料

**製品アンケートにご協力ください!**

http://members.fromsoftware.jp/

公式サイトでユーザー登録をして、アンケートにご協力ください。

■詳しくは、公式サイトでご確認ください。

ご回答いただきました内容は、弊社開発スタッフが拝見し、より良い製品をユーザーの皆様にお届けできるよう活用させていただきますので、皆様の率直なご意見を是非お寄せください。

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。

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/