

アーマード・コア ポータブル・シリーズ

アーマード・コア シリーズ 作品リンク

- ▶ [アーマード・コア ポータブル・シリーズ](#)
- ▶ [アーマード・コア 3 ポータブル](#)
 - ▶ [概要](#)
 - ▶ [長所](#)
 - ▶ [短所](#)
- ▶ [アーマード・コア サイレントライン ポータブル](#)
 - ▶ [概要](#)
 - ▶ [短所](#)
 - ▶ [評価点](#)
- ▶ [アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル](#)
 - ▶ [概要](#)
 - ▶ [短所](#)

アーマード・コアとは、様々なパーツを組み替えて作り上げた自分だけのオリジナルロボット（アーマード・コア=AC）を乗りこなす「レイヴン=AC乗り」となり、企業からの依頼（ミッション）を引き受けたり、他のACと戦ったり（アリーナ）するゲームシリーズ。ほぼ全てのボタンを使い操作が非常に難しいこと・パーツに関する情報量が多すぎることなどから、人を選ぶ高難度のアクションゲームであると言える。

アーマード・コア 3 ポータブル

【あーまーど・こあ すりー ぽーたぶる】

ジャンル	3D戦闘メカアクション	
対応機種	プレイステーション・ポータブル	
発売元	フロム・ソフトウェア	
発売日	2009年7月30日	×
定価	3,990円	
分類	微妙リメイク	
ポイント	バグまで完全移植 一人プレイは変わらず好評	

概要

- ▶ 今作（AC3P）は、2002年に発売されたAC3の移植作である。シリーズにおけるAC3の立ち位置を端的に説明するならば、前作『AC2アナザーエイジ』までの集大成と言えるゲームバランス。ストーリー・ミッション・アリーナ・パーツバランスを総合的に見ると、ゲームとしてはシリーズ最高峰との声が多い。全体的に難易度は（ACシリーズの中では）低めであるため、初心者にはこの作品から始めることがオススメされている。
- ▶ 詳しくは[PS2版の記事](#)を参照されたい。

長所

- ▶ どこでもACが楽しめるようになった。
- ▶ ほぼ完璧とも言える移植度。
- ▶ パーツパラメータが『ネクサス』以降と同様、日本語で表記されるようになった。
- ▶ ガレージに機体を、PS2版の3機から5機まで登録できるようになった。
- ▶ ガレージやメールのシステム面が「フォーミュラフロント」準拠となり、操作しやすくなった。また機体のサンプルカラーもこの作品準拠で、種類が豊富。
- ▶ ACサイレントラインから追加された「迷彩柄」が選択できるようになった。
- ▶ ACネクサスから追加された「武器の色変更」ができるようになった。
- ▶ 初代からAC2アナザーエイジまでの一部パーツが復刻された。

短所

- ▶ 追加要素が少なめの中で復刻パーツは喜ばれた。が、いわゆる「産廃」が多い。
- ▶ 戦闘中のカメラの移動が遅れ気味になり、PS2版に比べスピード感が増した。
 - ▶ 自機やロックオンサイトが画面外に出てしまい、操作しづらくなったとの声も。
 - ▶ バックしながら視点を下げると突然変な視点に切り替わるバグもある。
- ▶ 「達成率」が特定の条件を満たすと際限無く増えてしまうバグがある。特定値を超えるとループして0%に戻る。
- ▶ 対戦モードでコンピュータと対戦できず、また難易度の切り替えもできない。
 - ▶ PS2版では対戦モードで、例えばアリーナの一部レイヴンと1対2などの自由なシチュエーションで対戦できたり、難易度の切り替えができたりした。
- ▶ ボタン数が足りない為、それぞれの好みにあったキーコンフィングの必要性が重要となったが、「フルキーコンフィング搭載」を謳っておきながら、ページに使用するコマンド自体が一定なため、**キーコンフィングによってはページができなくなる**。例えば左スティックを移動、十字キーを視点移動に設定したときなどにこの問題が発生する。
 - ▶ このため「ページをページする」という言葉も生まれた。ACの機動力が求められるAC3ではページは重要な戦略であるため、ページをページすることには多大なリスクが伴う。
- ▶ 電撃ホビーマガジンにて連載中の外伝小説「ARMORED CORE Brave New World」より、ゲストとして追加ランカーレイヴン「サーティ」及びその愛機「マーウォルス」が参戦。
 - ▶ 鳴り物入りで参戦したものの、その強さは褒められたものではなく、小説中で見せた凄まじい動きにはほど遠い。マーウォルス専用の新頭部パーツの産廃っぷりとあいまって、一部では「マーウォルス（笑）」と揶揄される。
 - ▶ ちなみに新頭部パーツの型番「GLICH」には「（機械などの）突然の故障、小さな技術上の問題」といった意味がある。フロム公式産廃パーツということか？
 - ▶ しかも、模型誌で参戦が発表された際に掲載されたイメージイラストでは、重火器を細身なフレームにこれでもかと搭載したボスキャラらしいビジュアルだったものが、製品版ではレーザーライフルとブレードのみを装備した貧相な格好になっている。酷い詐欺。もっとも実際に組むと積載重量をぶっちぎりでオーバーするので(他にいいアセンがあっただろうが)仕方ないとも言える。

+ 参考

- ▶ また、サーティの紹介文で「レイヴン」を「レイブン」とする誤植がある。これは発売前からニュースサイトの画像で確認できていた。

+ ファンなら絶対に間違はずはない


- ▶ もっともシリーズ途中までは両方の表記があった。これもファンなら知っている。
- ▶ **バグまで移植されている。**
 - ▶ ロックオンサイト拡大オプション装備と武器腕を併用すると、武器の切り替えをするとロックサイト拡大機

能が喪失する。

- ▶ ちなみにこれはPS2版AC3 AC3SLの過程で修正されており、PSP版も同じ。
- ▶ ハードとテレビを2台用意しての対戦で、2プレイヤー側の処理が遅れ、微妙にハンデを負う2Pラグも移植済み（この説明は家庭用版準拠）。
- ▶ PS2版では画面分割対戦を行うことで2Pラグは回避できたが、その無いPSP版では回避は不可能である。

アーマード・コア サイレントライン ポータブル

【あーまーど・こあさいれんとらいんぽーたぶる】

ジャンル	3D戦闘メカアクション	
対応機種	プレイステーション・ポータブル	
発売元	フロム・ソフトウェア	
発売日	2009年11月19日	
定価	3,990円	
分類	微妙リメイク	
ポイント	問題点も長所も前作と同じ	

概要

- ▶ 完全移植。バグなども含めて。
- ▶ 一回のボタン操作で複数の弾丸を連射するが、二発目以降の弾丸はロックオンしないため敵に全く当たらない「アサルト系 = 産廃」の武器の性能は改善されず、全てのミッションをSランクでクリアするともらえる、型番の108から「煩惱ハンド」と呼ばれる六連アサルトハンドガンの産廃っぷりは、入手の難しさと相まってもはや「伝説」の域に達してしまっている。
 - ▶ AC3Pがベタ移植のため、SLで悪化したパーツバランスを全面的に見直せとまでは言わないが、「100人いれば100人全員が産廃とを感じるパーツ」をそのままにしておくのは...

短所

- ▶ ポータブル版でさらに発生した問題
 - ▶ キーコンフィグによりパージができなくなることがあるというポータブルシリーズの欠点はそのまま。
 - ▶ 今作で導入された「AIAC作成」要素だが、思い通りの機体が作りづらいという問題はともかくとして、キーコンフィグを変えるのがある意味基本であるPSP版において**キー配置が初期設定でないAI機体が正常に動かない**というバグが追加されてしまった。
 - ▶ PSP版ではキーコンフィグを変えるユーザーが多いため、プレイする際にはAI要素は抜きにして考えた方がいい。
 - ▶ AC3Pで新規追加されたパーツは、AC3Pのデータを引き継がないとACSLPでは入手できない。また、AC3Pのデータを引き継ぐと、難易度が強制的に「ノーマル」になる。
 - ▶ 「マルチブースタ」というパーツをある条件で使用すると、機体が「瞬間移動」といえるスピードで急上昇する新たなバグ追加。
 - ▶ ゲームバランスに影響を与えるものではなく、さらに見た目が面白いため、好意的に受け止められている模様である。

評価点

- ▶ AIACに事前に作った「エンブレム=ロゴ」が使えないというPS2版の問題は改善された。
- ▶ プレイヤー同士の対戦が楽しみのひとつであるアーマードコアにおいてこのバグは致命的なものであるが、一人**プレイに限れば非常に面白い**ので（現にゲーム評価サイトでは両作品とも高評価である）、携帯機でACがしたいという人や、AC初心者が入門用を買うのがおススメである。**公正な対戦がしたいならPS2版で、**
- ▶ なお、SLPでもホビージャパン掲載中の外伝小説「Brave New World」から一名、さらにHJのモデラーがデザインしたオリジナル機体を母体とするオリジナルキャラが一名、追加ランカーとして参戦している。強さはマーウォルスよりだいぶマシになっており、それなりに手応えを感じるレベルになっている。

アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル

【あーまーど・こあらすとれいぶんぽーたぶる】

ジャンル	3D戦闘メカアクション	
対応機種	プレイステーション・ポータブル	
発売元	フロム・ソフトウェア	
発売日	2010年3月4日	×
定価	3,990円	
評価	やはり完全移植 ただし全パーツを使いたかったら前々作と前作のデータが必要	

概要

今回はかつて電撃ホビーに連載されていたACの小説『レトリビューション』からの三人の刺客に加え、電撃ホビーとラジオ番組とのコラボレーション機が、更にSLPより引き続きホビージャパン誌より1機、総勢5機のゲスト参戦、パーツ面でも前二作の追加パーツ(全部引き継いでいれば20個)に加えて今作からの追加パーツ(10個)も加わり、ボリュームはACの携帯機シリーズの中でも最大級となっている。

ゲームそのものについては[PS2版](#)と殆ど変わりが無いので、そちらを参照してもらいたい。

PSPのボタン数に起因する問題や、ゲームバランスの問題は引き継いでしまっている。しかしそれは「移植」という時点である程度仕方ないのかもしれない。

上記通り、LRには3シリーズの問題点である2Pラグが存在しない為、対戦ツールとして購入しても損はない。ただし、対戦に関わるゲームシステムが少々癖が強い作品なので(上記PS2版参照)、その辺は考慮されたし。

短所

- ▶ 3P、SLPの追加パーツを使うためには、それぞれの作品からデータをコンバートしないといけないのである。新規パーツはLRのバランスに合わせて再調整されていることもあり、救済策が無いのは非常に残念としかいいようがない。
謀ったか、フロム!!

また、特にアリーナ対戦などで顕著な現象として、効果音がずれることが多々ある。激しい射撃戦になったりする

と起こりやすくなるようだが、これはプレイに支障がなく、深刻な問題ではない。