

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。
- PSP® (PlayStation®Portable) のシステムソフトウェアは、常に最新のものにバージョンアップしてお使いください。

"PS", "PlayStation", "PSP", "PSN logo" and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS2", "Memory Stick", "Memory Stick Duo", "Memory Stick PRO Duo", "Memory Stick Micro", "M2" and "MagicGate" are trademarks of Sony Corporation.
"XMB" and "クロスメディアバー" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc. "PS" ©1994 Sony Computer Entertainment Inc.

ROBOT BATTLE SIMULATION GAME
CARNAGE HEART

カルネージハート エクサ

EXA

解 説 書

CONTENTS

目次

■ ストーリー	04
■ キャラクター紹介	05
■ 操作方法	06
■ ゲームのはじめ方	07
■ シナリオゲーム	08
■ バトルゲーム	09
■ レクチャー	09
■ OKE設計	10
■ ハードウェア	12
■ ソフトウェア	14
■ チーム編成	16
■ バトル	17
■ ショップ	20
■ システム	20
■ 戦闘シーン	21
■ 通信プレイ	24
■ データの受け渡しについて	26

STORY

ストーリー

カリフォルニア工科大学——通称カルテック。

そこに通う台湾出身の学生、シュー・チーリンは、

ある日、学生生活支援プログラムからアルバイトを紹介される。

業務内容は「家庭教師」。

ロボットの行動プログラムについて学ばせてほしいというものだった。

あまりにも良すぎる採用条件に当惑しつつも、

懐具合の寂しかった彼女は仕事を引き受け、依頼人の待つ住所へと向かう。

自らを待つ波乱の運命も、

依頼人の正体も、

何一つ、知らぬまま……

カイル・シギサワ (嶋澤)

CV・JOY

体の一部が不自由な、謎多き資産家。
ある理由からOKEの設計・操縦について
学ぼうとしている。



シュー・チーリン (許志玲)

CV・測崎 けけろ

カイルがOKEを学ぶために雇った「家庭教師」。
カリフォルニア工科大学に通う大学生で、
優秀なプログラム能力の持ち主。

パルティータ

CV・愛原 圭織

カイルの所持するSR級介護用ドロイド。
介護から料理、学習のサポートに至るまで、
何事もパーフェクトにこなす。



操作方法



・全シーン共通(戦闘時・通信プレイ時以外)

【STARTボタン】 スクリーンショットの撮影(※)

※保存したスクリーンショットは、記録メディア("Memory Stick" および PSP® (PlayStation®Portable) goの本体メモリ)内の以下のフォルダに保存されます。

■ PSP — ■ SCREENSHOT — ■ ULJM05698

・アドベンチャーパート時

【方向キー】上下	メッセージバックログ
【○ボタン】	メッセージ送り
【×ボタン】	バックログ終了
【□ボタン】	メッセージウィンドウの一時消去
【Lボタン】/【Rボタン】	メッセージスキップ

・ブリーフィング時

【方向キー】	カーソルの移動
【○ボタン】	決定
【×ボタン】	取り消し

・チップ編集時

【方向キー】	カーソルの移動
	プログラムチップの進行先/分岐先指定
【○ボタン】	プログラムチップの配置
【×ボタン】	メニューの表示/ソフトウェア設計の終了
【□ボタン】	プログラムチップの押出し/引寄せ
【△ボタン】	個別選択・選択解除/数値ドラム入力開始・終了
【Lボタン】	プログラムチップメニューのタブ切り替え
	プログラムチップの分岐先回転
【Rボタン】	プログラムチップメニューのタブ切り替え
	プログラムチップの進行先回転

・戦闘時

【SELECTボタン】	戦闘メニューの表示
【STARTボタン】	一時停止
一時停止中に【STARTボタン】長押し	スクリーンショットの撮影

・リプレイカメラ編集時

【△ボタン】+【方向キー】	カメラ枠を移動
【Lボタン】	カメラ枠を縮小
【Rボタン】	カメラ枠を拡大
【□ボタン】	カメラ枠を削除
【○ボタン】	カメラ枠を選択
【方向キー】上下	カメラ枠の設定項目を選択/別のカメラ枠へスナップ
【方向キー】左右	カメラ枠の設定を変更/別のカメラ枠へスナップ
【×ボタン】	前の画面に戻る

ゲームのはじめ方

ゲームを起動すると、オープニングムービーがはじまります。
オープニングムービーが終了するか、ムービー中にSTARTボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。

タイトル画面



- ・ゲームをはじめる 新しくゲームをはじめます。
- ・つづきから遊ぶ 既存のデータをロードし、つづきからプレイします。
- ・通信プレイ ワイヤレス通信で、友人と対戦プレイや協力プレイを行います。(→P.24)
- ・データインストール 記録メディアにゲームのデータをインストールします。

ゲームをはじめる

タイトル画面で「ゲームをはじめる」を選ぶと、ゲームモードを選択する画面になります。「シナリオゲーム」「バトルゲーム」のうち、いずれかプレイしたいモードを選択して、○ボタンで決定してください。

※一度ゲームモードを決定すると、プレイ途中で変更することはできません。ただし、シナリオゲームとバトルゲームのセーブデータは別々に保存することができます。

■ゲームモード

シナリオゲーム

ストーリーに沿って進行します。ゲームの基本操作を学ぶことができるため、初めてプレイする方におすすめです。

バトルゲーム

OKEの対戦に特化したゲームモードです。
対戦ルール等を細かく設定できます。

つづきから遊ぶ



「つづきから遊ぶ」を選ぶと、記録メディアに保存されたデータがリスト表示されます。プレイしたいセーブデータを選び、○ボタンを押してください。

(「シナリオゲーム」「バトルゲーム」両方のデータが表示されます)

データインストール

UMD®版の読み込み動作を軽快にするためのメニューです。ダウンロード版では使用する必要はありません。インストールには記録メディアに204MB以上の空き容量が必要です。

インストールに関するご注意

- ・ダウンロード版では、データインストールを行っても読み込み速度の向上は見込めません。ダウンロード版では、データインストールを行わないことを推奨いたします。
- ・インストール中は、PSP® (PlayStation®Portable) 本体の電源を切ったり、記録メディアを抜き差ししたりしないでください。
- ・インストールデータを削除する場合は、PSP®本体の「XMB」(クロスメディアバー)から「ゲーム」内「セーブデータの管理」を選び、本作のインストールデータを選んで【△ボタン】を押し、「削除」を選んでください。

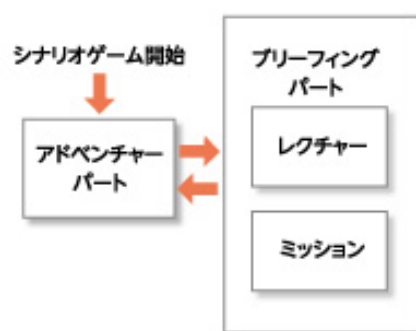
シナリオゲーム

シナリオゲームの進め方

シナリオゲームは「アドベンチャーパート」と「ブリーフィングパート」の2つのパートで構成されます。

ゲーム開始直後はアドベンチャーパートから始まりますが、少し進めると、やがてブリーフィングパートに入ります。そして、ブリーフィングパート内でレクチャーやミッションをクリアすることで、再びアドベンチャーパートに戻ります。

以後、この繰り返しで、ストーリーが進行していきます。



アドベンチャーパート



キャラクター同士の会話によってストーリーが進行していきます。

ストーリーの区切りでは、ゲームデータのセーブを行うことができます。

ブリーフィングパート



ブリーフィングパートでは、OKEを設計する他、ゲームの操作方法について学ぶレクチャー、OKEを使って実戦を行うミッションなどを実行します。

- ・レクチャー ゲームの操作方法や、OKEの設計方法について教習を受けます。(→P.9)
- ・OKE設計 OKEを設計します。(→P.10)
- ・チーム編成 最大3機のOKEでチームを編成します。(→P.16)
- ・バトル 動作テストを行ったり、ミッションに出撃したりします。(→P.17)
- ・ショップ 機体や、武装等の各種パーツを購入します。(→P.20)
- ・システム セーブ、ロードや、各種設定の変更を行います。(→P.20)

ゲームオーバー



特定のミッションに失敗するとゲームオーバーとなります。

ミッション出撃前からやり直するか、タイトルへ戻るかを選択します。

バトルゲーム

ハンドル名入力



バトルゲームを開始すると、最初にハンドル名入力画面となります。

最大12文字まで入力できます。

※ハンドル名は、後から変更することも可能です。

ブリーフィング

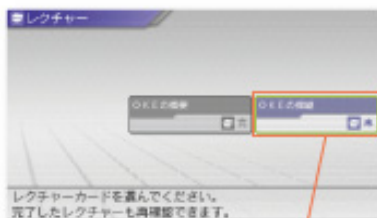


シナリオゲーム同様、OKEの設計やチーム編成等を行います。

一部、シナリオゲームとメニューの構成が異なります。

- ・OKE設計 OKEを設計します。(→P.10)
- ・チーム編成 最大3機のOKEでチームを編成します。(→P.16)
- ・バトル 動作やバトルアリーナ、マッチメイク等を行います。(→P.17)
- ・ショップ 機体や、武装等の各種パーツを購入します。(→P.20)
- ・システム セーブ、ロードや、各種設定の変更を行います。(→P.20)

レクチャー



レクチャーでは、ゲームの操作方法や、OKEの設計方法について教習を受けることができます。レクチャーはテーマ別にカードの形で分類されており、シナリオゲームを進めるごとに選べるカードが増えていきます。

一度受けた教習であっても、再びカードを選択すれば繰り返し教習を受けることができます。

レクチャーカード



①レクチャー名

②受講状態

レクチャーカードには以下の受講状態があります。

- ・未受講：レクチャーをまだ受講していない状態です。
- ・完了：そのレクチャーをクリアしている状態です。

⚙️ OKE 設計

OKE・オーバーキルエンジン(Over Kill Engine)は、ハードウェアとソフトウェア両面の設計を適切に行うことで、驚異的な運動能力を発揮します。すべて自動で行動する「自律型」と、一部(または全部)の行動を操作可能な「操縦型」とに分類されます。



①OKE

設計中のOKEモデルをプレビューします。

②OKEカード

現在設計中のOKEカードです。

※OKEの設計データは、その1つ1つが「OKEカード」一枚に対応する形で保存されます。

③OKEカード選択



編集するOKEカードを変更します。
OKEカードの新規作成・コピー・削除等もこちらで行います。



①OKEカード番号

②機体タイプ:「自律型」か「操縦型」かが表示されます。

③機体名: ユーザーが任意に設定した名前が表示されます。

④ボディ: 機体本体のイメージです。

⑤武装: 装備中の武装をアイコン表示します。

⑥装甲: 装備中の装甲の厚さと追加装甲をアイコン表示します。

⑦オプション: 装備中のオプション装置をアイコン表示します。

⑧エンブレム: ユーザーが任意に設定したエンブレムが表示されます。

⑨機密レベル: 「非公開」の場合、錠前のアイコンが表示されます。

⑩搬入機体: 縮小様で表示されたものは、他のセーブデータ等から搬入(→P.16)された機体です。
搬入機体は選択することができないため、編集を行うにはOKEカードをコピーして別のOKEカードに貼り付ける必要があります。

ただし、機密レベル(→P.11)が「非公開」に設定されているOKEカードはコピーできません。

⑪重量: 機体の重量状況に応じて帯の色が変化します。(→P.12)

④ハードウェア

OKEのボディ、武装、装甲などの設計を行います。(詳細→P.12)

⑤ソフトウェア

OKEを動かすために必要なプログラムを設計します。(詳細→P.14)

⑥カラーリング



OKEの外観の塗装色、塗装パターン、および光沢の度合いを変更します。
機体性能には一切影響しません。

⑦エンブレム



OKEに貼り付けるエンブレムを編集します。
機体性能には一切影響しません。

※エンブレムのインポート

記録メディア内の以下のフォルダに画像を保存することで、好きな画像をサンプルエンブレムとして取り込むことができます。

保存場所 PICTURE—CHE

保存形式 32×32ピクセル、16色、無圧縮ビットマップ形式(パレットの先頭色を透明色として認識します)

限度数 50ファイル

⑧スナップショット ※「ショップ(→P.20)」で購入する必要があります



OKEのスナップショットを撮影します。
撮影した画像は、OKEカードのボディのサムネイル表示に反映されます。

⑨識別名



OKEに固有の名前を付けます。
全角12文字まで使用できます。

⑩コメント



このOKEカードに対して、自由なコメントを残せます。
コメントは戦闘シーン中、戦闘メニューから閲覧できます。
全角50文字まで使用できます。

⑪機密レベル

他のプレイヤーがこの機体を搬入した際、そのOKEカードをコピーすることを許可するかどうか設定します。
非公開に設定した機体は、搬入先でOKEカードをコピーできなくなり、設計内容を確認することができなくなります。

ハードウェア

ハードウェアでは、機体の物理的な設計を行います。



①OKE

設計中のOKEモデルをプレビューします。

方向キー左右で切り替え

②重量

左側が現在の重量、右側がボディの標準積載量を表します。

重量の値は、状況によって以下のように色が変わります。

- 【赤】…標準積載量に対して極端に重量が超過しており、出撃できません。
- 【橙】…標準積載量に対して重量が超過しているため、機動性が低下しています。
- 【青】…標準積載量に対して適切な重量です。
- 【緑】…重量に余裕があり、機動性が向上している状態です。

③パーツ詳細

選択中のパーツの詳細が表示されます。

④ボディ



機体本体の種類を選択します。

ボディは、機体の基本的な性能に影響します。

⑤CPU



ソフトウェアを実行する処理装置を選択します。
配置できるプログラムチップの数や、処理の実行速度に影響します。
CPUの中には、任意のプログラムチップ配置を汎用的に呼び出すためのサブプログラム領域をもつ物もあります。

ソフトウェア

ソフトウェアでは、機体の思考回路や操縦方法を設計します。

プログラムチップ

ソフトウェアの設計は、プログラムチップと呼ばれるチップを並べて行います。
OKEは並べられたプログラムチップの順番通りに命令を遂行していきます。

ソフトウェア設計画面



①チップ編集 プログラムチップを配置します。



②プログラムチップ

OKEへの命令が記述されたプログラムチップです。連結された矢印の順に実行されます。

③??マーク

このプログラムチップがどこからも連結していないことを示します。

このままでは、このチップの命令は実行されません。

④プログラム領域

プログラムチップを配置する領域です。領域の広さや、⑤のようなサブプログラム領域の有無はCPU (→P.12) によって決まります。

⑤START

プログラムの開始位置です。

⑥RETURN

プログラムの終了位置です。

終了したプログラムは、再びSTARTに戻って処理を繰り返します。

⑦外枠

矢印を外枠に連結すると、RETURNと同じ効果があります。

⑧ガイドビュー

プログラム領域全体と、現在映っている領域を簡易的に示します。

⑨個別選択

④ボタンで、配置済みプログラムチップを個別に選択します。

選択されたプログラムチップは移動やコピー、マクロ登録等が行えます。

⑩押出し/引き寄せ

④ボタンで、配置済みのプログラムチップを押し出したり、引き寄せたりできます。

②元に戻す

直前に行ったプログラムチップへの編集操作を元に戻します。元に戻せるのは一回分の操作のみです。

③矩形選択

矩形の範囲選択ができます。広範囲のプログラムチップを移動や削除することができます。

④動作テスト開始

動作テストをすぐに開始できます。現在動作テスト(→P.17)で設定されている内容に従って実行されます。

⑤スタート位置変更

【方向キー】左右でSTARTを移動し、プログラムチップの実行開始位置を変更します。サブプログラム領域のあるCPUでは【**L** ボタン】【**R** ボタン】を押すとサブプログラム領域のSTART位置を変更できます。

⑥カウンタ名変更

カウンタの名前を変更できます。英数5文字まで使用できます。

⑦マクロ貼り付け

マクロ登録されたプログラムチップを貼り付けられます。マクロへの登録は個別選択もしくは矩形選択から行えます。

⑧別カードからコピー

別のOKEカードからソフトウェアを上書きコピーできます。現在編集中的のソフトウェアは失われます。

⑨答案サンプル ※シナリオゲームのみ

ミッションクリアのための答案サンプルを貼り付けます。回答例の一つとして参考にしてください。

⑩全て削除

配置されたプログラムチップを全て削除します。

プログラムチップ

チップ編集時にプログラム領域の空欄で◎ボタンを押すと、プログラムチップが一覧表示されます。配置したいプログラムチップを選んで◎ボタンを押すと、そのプログラムチップを配置します。

プログラムチップは、その挙動の違いによって4つのカテゴリに分類されます。

・思考チップ(黄)

プログラムの流れ(思考)を制御するためのチップです。
ex. 「思考停止チップ」「サブプログラム呼び出しチップ」



・条件分岐チップ(赤)

様々な条件を設定し、その条件に合致するかを判断して処理の流れを振り分けるチップです。条件に合致すると赤い矢印へ、合致しないと青い矢印へ、それぞれ処理が進みます(右図)。
ex. 「機体探査チップ」「状態判断チップ」



・動作チップ(青)

OKEに直接的動作をとらせる命令を記述したチップです。
ex. 「格闘チップ」「選択射撃チップ」



・指示チップ(緑)

OKEに直接的動作ではない行動をとらせるチップです。
ex. 「オプション装置起動チップ」「ターゲットロックチップ」



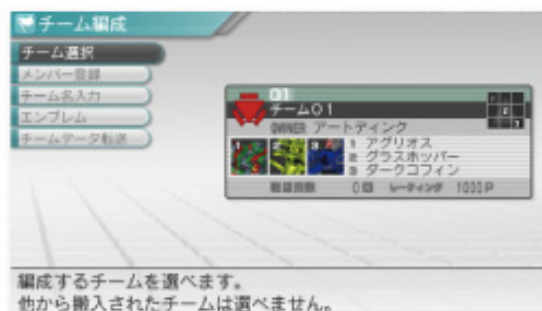
・矢印の形について

チップから延びる矢印が短く途切れて表示されているときは、そのチップの実行が完全に完了するまで次のチップに処理が進まないよう設定されていることを意味します。





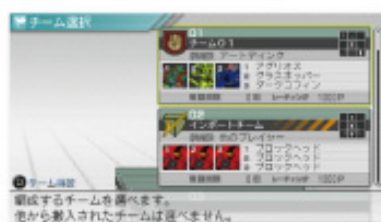
チーム編成



最大3機のOKEによるチームを編成します。

チーム名、チームエンブレムなどの設定も行います。

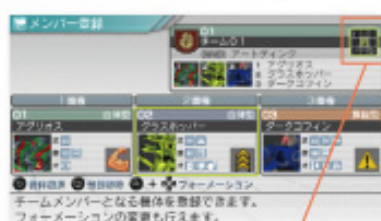
チーム選択



編成するチームを選択します。

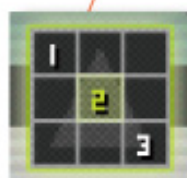
チームデータ転送(下部参考)によって搬入されたチームは選択できません。

メンバー登録



チームメンバーとなるOKEを登録します。

フォーメーションについて



戦闘開始時の各OKEの初期位置を設定できます。上段が敵に近い前列です。フォーメーションを変更するときは、OKEカードにカーソルを合わせた状態で【△ボタン】+【方向キー】を押してください。

チーム名入力

チーム名を変更できます(最大全角12文字まで)。

エンブレム

チームのエンブレムを編集できます。

チームデータ転送 (バトルゲームのみ)

チームデータを他の人と交換できます。セーブデータからの搬入も行えます。

・セーブデータから取得

ゲームのセーブデータからチームを搬入できます。シナリオゲームで使ったチームも取り込めます。

・ワイヤレス通信

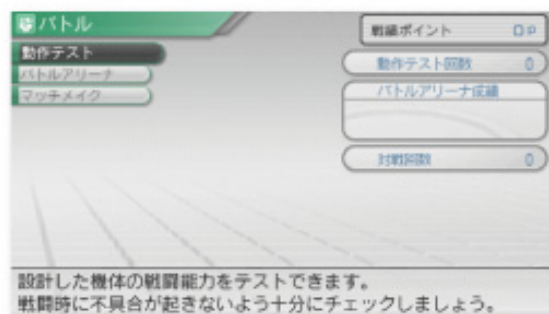
ワイヤレス通信を使ってチームの送受信を行います。身近な友人とのデータ交換に利用してください。

・チーム交換フォルダ

チームデータを記録メディア内にエクスポートしたり、逆に、記録メディア内に保存されたチームデータをインポートすることができます。PCを経由したチームデータの交換に利用してください。

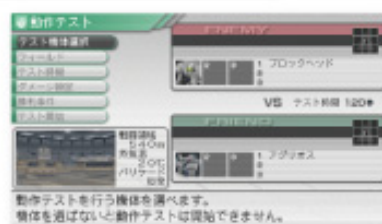


バトル



戦闘に関連する設定や、戦闘の実行を行います。

動作テスト



設計したOKEの性能をテストします。

テスト機体選択

動作テストを行うOKEを選びます。

フィールド

動作テストを行うフィールドを設定します。
広さやバリケードの有無も指定できます。

テスト時間

動作テストが終了するまでの時間を設定します。

ダメージ設定 ※バトルゲームのみ

ダメージを受けた際の影響を設定します。被弾による転倒や武器の破損を無くすることができます。

勝利条件 ※バトルゲームのみ

戦闘勝利条件を変更できます。特に変更しない場合、敵を全滅させることが勝利条件となります。

テスト開始

動作テストを開始します。

ミッション

(シナリオゲームのみ)

ミッションを実行します。



出撃チーム選択

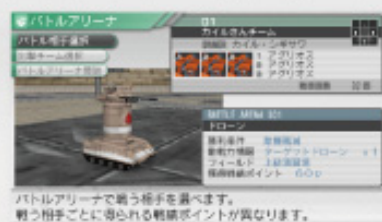
ミッションに出撃するチームを選びます。

ミッション開始

ミッションを開始します。

バトルアリーナ

任意の相手を選んで戦闘を行います。戦闘に勝利すると戦績ポイントが得られます。



バトル相手選択

戦う相手を選択します。相手によって、得られる戦績ポイントが異なります。

出撃チーム選択

出撃するチームを選択します。

バトルアリーナ開始

バトルを開始します。

マッチメイク

(バトルゲームのみ)

レギュレーション(下部参考)を設定した対戦を行います。

最大16チームによるリーグ戦、トーナメント戦を実行することができます。



① マッチカード

レギュレーションと参加チームをセットで記録したものです。

- ・ マッチ名
- ・ レギュレーション内容

② 出場チームエンブレム

出場チームのエンブレム一覧です。マッチカードと共に表示されます。

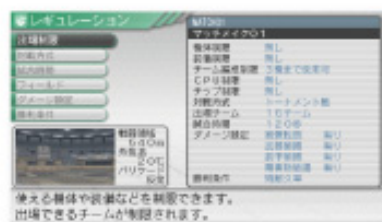
マッチカード選択



編集するマッチカードを選択します。

レギュレーション

レギュレーションとは、使用できる機体やチップ、対戦方式等の、対戦のルール設定のことです。マッチメイクでは、レギュレーションを細かく設定できます。



・ 出場制限

使える機体や武装などを制限します。

機体制限: 出場できる機体の種別を制限します。
装備制限: 使用できる装備の種別を制限します。
チーム編成制限: チームの機体数を制限します。
CPU制限: 使用できるCPUを制限します。
チップ制限: 使用できるプログラムチップを制限します。

・ 対戦方式

対戦方式を選択します。

トーナメント戦: 勝ち抜き方式で対戦します。ドロー (引き分け) の場合は両チーム敗北となります。

ハーフリーグ戦: 全てのチームで一回対戦する総当たり戦です。

フルリーグ戦: 全てのチームで二回対戦する総当たり戦です。二戦目は開始位置を入れ替えての対戦となります。

・ 試合時間

試合が終了するまでの時間を指定します。時間切れになった場合、判定によって勝敗が決定されます。

・ フィールド

動作テストを行うフィールドを設定します。広さやバリケードの有無も指定できます。

・ ダメージ設定

ダメージを受けた際の影響を設定します。被弾による転倒や武器の破壊を無くすることができます。

・ 勝利条件

戦闘勝利条件を変更できます。特に変更しない場合、敵を全滅させることが勝利条件となります。

残耐久率: チームの平均耐久率の多いチームが勝利となります。

残機数: 生き残った機体数の多いチームが勝利となります。

残機数&残耐久率: 生き残った機体数の多いチームが勝利となります。

残機数が同じ場合、平均耐久率の多いチームが勝利となります。

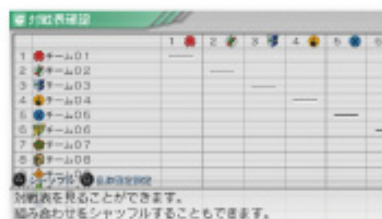
リーダー破壊: 敵の1番機を早い時間で倒したチームが勝利となります。

出場チーム選択



出場するチームを選択します(最大16チーム)。

対戦表確認



対戦表を確認します。Ⓐボタンを押すと、組み合わせをシャッフルします。

※乱数固定:Ⓑボタンで「乱数固定」のON/OFFを切り替えます。乱数固定をONにすると、初期化用のランダムシードが固定され、同じ設定の戦闘において全く同じ結果が得られるようになります。

マッチ名変更

マッチ名を変更できます。最大12文字まで入力できます。

マッチデータ転送

マッチカードデータを記録メディア内にエクスポートしたり、逆に、記録メディア内に保存されたマッチカードデータをインポートすることができます。PCを経由したチームデータの交換に利用してください。

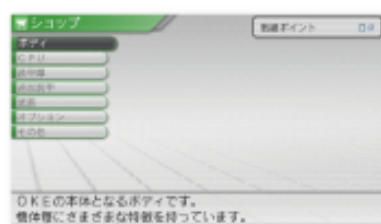
また、レーティング情報の付いたマッチデータをインポートして試合を行うと、「結果エクスポート」から試合結果を反映したレーティング結果データをエクスポートすることができます。※レーティングについての詳細は、【SATLOKE】サーバ(→P.27)内の説明文をご参照ください。

試合開始

試合を開始します。

ショップ

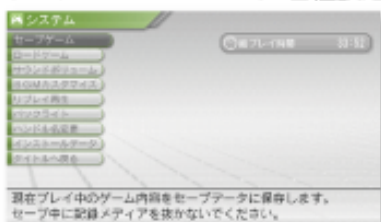
機体や武装などのパーツを購入できます。購入には戦績ポイントが必要です。



- ・ボディ
ボディ (→P.12) を購入します。
- ・CPU
CPU (→P.12) を購入します。
- ・装甲厚
装甲 (→P.13) を購入します。
- ・追加装甲
追加装甲 (→P.13) を購入します。
- ・武装
武装 (→P.13) を購入します。
- ・オプション
オプション装置 (→P.13) を購入します。
- ・その他
OKEカードや新規のバトルフィールドを購入します。ゲームモード (→P.7) によって、購入できるものの内容は異なります。

システム

データのセーブ/ロードや、各種設定の変更を行います。



- ・セーブゲーム
現在プレイ中のゲーム内容をセーブデータに保存します。
- ・ロードゲーム
記録メディアに保存されたセーブデータを読み込んで、続きから再開します。
- ・サウンドボリューム
BGM、SE、VOICEの各種ボリュームを調整します。
- ・BGMカスタマイズ ※バトルゲームのみ (「ショップ」で購入する必要があります)
シーン毎に再生されるBGMを指定します。
- ・リプレイ再生
記録メディアに保存したリプレイデータを再生したり、動画として録画することができます。(録画された動画データは、記録メディア内の「VIDEO」フォルダに保存されます)
- ・バックライト
バックライトが一段階暗くなるまでの時間を変更します。
- ・ハンドル名変更 ※バトルゲームのみ
プレイヤーの名前を変更します。
- ・インストールデータ
データの読み込み先として記録メディアに保存したインストールデータを使用するかどうかを設定します。
データインストール (→P.7) を行っていない場合、このメニューは選択できません。
※ダウンロード版では、データインストールを行っても読み込み速度の向上は見込めません。ダウンロード版では、データインストールを行わないことを推奨いたします。
- ・タイトルへ戻る
プレイ中のゲームを終了し、タイトルに戻ります。
セーブゲームで保存していない内容は失われます。

戦闘シーン

戦闘画面

戦闘に関連する設定や、戦闘の実行を行います。



①カウンタ&チャンネル

今現在カウンタやチャンネルに代入されている値を表示します。カウンタもチャンネルも使用していない場合、表示されません。

②時間表示

戦闘開始からの経過時間、もしくは戦闘終了までの残り時間が表示されます。表示項目は戦闘メニューから切り替えられます。

③ダメージログ表示

与えたダメージ（緑）と受けたダメージ（赤）を履歴として表示します。

④レーダー表示

敵の位置や、味方の位置などの、OKEの周辺情報を表示します。

⑤機体情報表示

選択中のOKEの情報が表示されます。【**[L]**ボタン】もしくは【**[R]**ボタン】で選択機体を切り替えることができます。

- ・現在の状態：現在行っている動作や、現在の状態を表示します。
- ・耐久度：ダメージを受けると減少していき、0になると破壊されます。
- ・耐久熱量：耐熱キャパシティに対する現在の温度を示します。
100%になるとオーバーヒートを起こし、継続ダメージを受けるようになります。
※OKEは攻撃行動や被ダメージによって熱が発生します。発生した熱は、時間経過や機体冷却装置（オプション装置の一種）によって冷ますことができます。
- ・エネルギー残量：何か行動を起こすたびに減少し、0になるとその場で活動を停止してしまいます。飛行型OKEの場合、地面に墜落して破壊されます。
- ・チーム状況：僚機の耐久度を表示します。

⑥ソフトウェア表示

プログラム処理（思考）の流れをビジュアルで表示します。

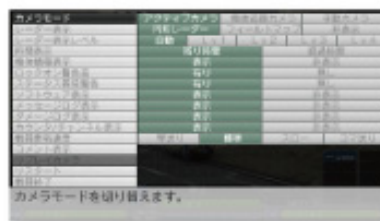
⑦メッセージログ表示

実行された命令の履歴が表示されます。何らかの理由で命令が正しく実行できなかった場合、以下のエラーコードが表示されます。

- ・IN-AIR 空中で行動できません
- ・STUMBL ダメージ中で行動できません
- ・NO-FLY 飛行型でないと不可能な行動です
- ・BRAKIN 制動中で行動できません
- ・WP-BRK 武器が破損して行動できません
- ・NO-WPN 武装が弾切れで行動できません
- ・NO-OPT オプションが弾切れで行動できません
- ・RUNNIN オプションが既に実行中です
- ・NO-LOC ターゲットロックしていないので行動できません
- ・NO-TG ターゲットがないので行動できません
- ・DIV-0 割り算エラーです
- ・MINUS 関数の引数マイナスエラーです
- ・INVALI 不正な計算です
- ・NO-GS ガンサイトが起動していません
- ・NO-BTN ボタンが取得されていません
- ・NO-ACT その機体では不可能な行動です
- ・CHIP 不正なプログラムチップです
- ・NO-SHT 射撃できない行動をしていて射撃ができません



戦闘メニュー

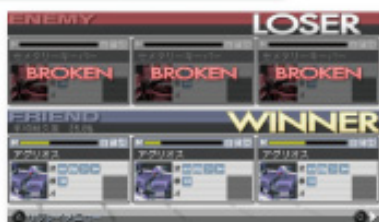


戦闘中にSELECTボタンを押すと、戦闘メニューが表示されます。戦闘メニューでは、戦闘画面上の各種表示物のON/OFFや戦闘の強制終了ができる他、カメラモードの切り替えが行えます。

・カメラモードの種類と操作方法

- <リプレイカメラ> リプレイカメラ編集 (→P.23) で編集したカメラアングルに従うモードです。
リプレイ戦闘中のみ有効です。
- <アクティブカメラ> カメラ操作を行わず、自動でカメラが決定するモードです。
- <機体追尾カメラ> 注目機体を中心にカメラを追尾させるモードです。
 - [L] ボタン…注目機体の切替 (逆方向)
 - [R] ボタン…注目機体の切替 (順方向)
 - [↑] ボタン…上移動
 - [↓] ボタン…下移動
 - [△] ボタン…ズームイン
 - [□] ボタン…ズームアウト
- <手動カメラ> 自由にカメラを操作するモードです。
 - [L] ボタン…左移動
 - [R] ボタン…右移動
 - [↑] ボタン…上移動
 - [↓] ボタン…下移動
 - [△] ボタン…ズームイン
 - [□] ボタン…ズームアウト
 - アナログパッド…表示情報の切替

リザルト



戦闘終了後に、戦闘の結果が表示されます。リザルト画面で△ボタンを押すと、リプレイメニューを表示します。



リプレイメニュー

- ・リプレイ開始
直前の戦闘をリプレイ (もう一度再現) します。
- ・リプレイデータ保存
直前の戦闘内容をリプレイデータとして保存します。システムメニューのリプレイ再生 (→P.20) から、戦闘を再現できるようになります。
- ・リプレイカメラ
リプレイカメラ編集 (→P.23) に移動します。

リプレイカメラ編集

リプレイ再生時のカメラを編集します(各リプレイデータごとに別個のカメラ指定として編集します)。編集内容を保存するには、リプレイメニューからリプレイデータ保存を選択してください。



操作方法

【△ボタン】 + 【方向キー】	カメラ枠移動
【Lボタン】	カメラ枠を縮小
【Rボタン】	カメラ枠を拡大
【□ボタン】	カメラ枠を削除
【○ボタン】	カメラ枠を選択
【方向キー】 上下	カメラ枠の設定項目を選択／別のカメラ枠へスナップ
【方向キー】 左右	カメラ枠の設定を変更／別のカメラ枠へスナップ
【×ボタン】	前の画面に戻る

①機体番号

各機体の識別番号です。

②タイムライン

各機体の一秒毎の残耐久率を記録したものです。残耐久率によって色が変わります。また、射撃や格闘を行った場合は各秒毎にそのことを示すアイコンが表示されます。

③カメラ枠

タイムラインの上にこのカメラ枠を配置することによって、いつどの機体をカメラで映すかを指定します。

④カメラ設定

各カメラ枠でのカメラの動きを指定します。

⑤プレビュー画面

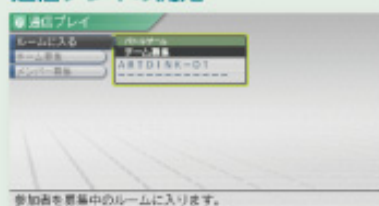
編集中のカメラ状況がプレビューされます。

通信プレイ

PSP®のアドホックモードを利用して、2～6名で通信戦闘を行うことができます。
通信プレイを行うためには、ワイヤレスLANスイッチをONにしておく必要があります。
また、シナリオゲームかバトルゲームのセーブデータが必要です。

親

通信プレイの開始



タイトル画面で通信プレイを選択した後、まずロードが完了すると、通信プレイ画像が表示されます。

ルームの作成 (※)

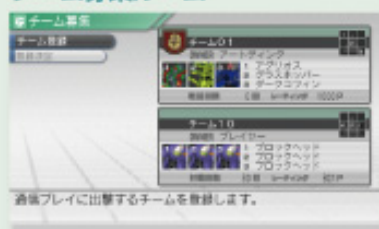
以下のメニューのどちらかを選びルームを作成します。

- ・チーム募集のルーム作成
- ・メンバー募集のルーム作成

■チーム/メンバー登録

ルームには「チーム募集ルーム」と「メンバー募集ルーム」があります。ルーム作成も

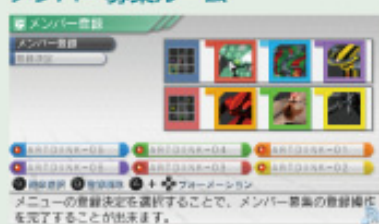
チーム募集ルーム



プレイヤー2名で対戦するための募集ルームで「子」が1名入ってきた時点で募集を完了しま

- ・チーム登録：登録するチームカードを選択し
- ・登録決定：チーム登録を完了しゲームを開

メンバー募集ルーム



プレイヤー2～6名で対戦・共闘するための募集

- ・メンバー登録：空いているメンバーエリアに自律型の機体は、メンバーエ
探縦型の機体は、プレイヤー
- ・登録決定：メンバー登録を完了しゲーム

バトルメニュー

通信プレイ開始時にロードしたセーブデータによって、シナリオゲームもしくはバトルゲームのバトルメニューが表示されます。メニューを選択して戦闘を開始してください。ⓧボタンを押すとセッションから抜けることができます。セッション終了後、通信中に受け取ったOKEデータは削除されます。

戦 闘

以下は通信プレイの流れです。

ルームを作成する「親」と、ルームに入室する「子」で操作が分かります。

子

シナリオゲームもしくはバトルゲームのセーブデータをロードしてください。
れ、ルームを作成して「親」になるか、作成済みのルームに入って「子」になるか

ルームに入室（※）

「ルームに入る」を選択し、ルーム一覧の中から入りたいルームを選んで入室します。

しくは入室後、以下の画面が表示されます。

す。
す。
ます。
始します。

（※）通常ルームと高速ルーム

ルームには「通常ルーム」と「高速ルーム」という2つのモードがあります。型番がPSP-2000以降およびPSP-N1000以降のPSP®をお使いの場合は高速ルームを選択することができ、より快適なゲームプレイを楽しめます。（ゲームの内容に違いはありません。また、モードの異なるルーム同士は通信することができません。）

ルームです。
OKEカードを登録します。
リアに空きがある限り何機でも登録できます。
1名につき1機だけ登録できます。
を開始します。

待機

「親」の画面が表示されますが、操作することはできません。
※ボタンを押すとセッションから抜けることができます。

開始

データの受け渡しについて

PCを経由してネットワークに接続することで、自分の作り上げた各種データを他のプレイヤーに受け渡したり、他のプレイヤーが作ったデータを受け取ることができます。

※注意：ゲームが正常に動作しなくなる恐れがありますので、PC操作時、受け渡しに使用しないファイルであっても、削除・移動・リネーム等の行為は行わないでください。

データの保存先

チームデータの保存先

チームデータ転送（→P.16）でエクスポートしたチームデータは、以下のフォルダに保存されています。

■ PSP — ■ SAVEDATA — ■ ULJM05698TEAM

※フォルダ内の、「*.CHE」ファイルを使用してください（*部分はチームデータのエクスポート時に指定した名称になります）。

マッチデータの保存先

マッチデータ転送（→P.19）でエクスポートしたマッチデータは、以下のフォルダに保存されています。

■ PSP — ■ SAVEDATA — ■ ULJM05698MATCH

※フォルダ内の、「*.CHE」ファイルを使用してください（*部分はマッチデータのエクスポート時に指定した名称になります）。

レーティング結果データの保存先

マッチデータ転送（→P.19）でエクスポートしたレーティング結果データは、以下のフォルダに保存されています。

■ PSP — ■ SAVEDATA — ■ ULJM05698RATE

※フォルダ内の、「*.CHE」ファイルを使用してください（*部分はレーティング結果データのエクスポート時に指定した名称になります）。

リプレイデータの保存先

リプレイデータ保存（→P.22）で保存したリプレイデータは、以下のフォルダに保存されています。

■ PSP — ■ SAVEDATA — ■ ULJM05698REPLAY【0～9】

※フォルダ内の、「*.CHE」ファイルを使用してください（*部分はリプレイデータのセーブ時に指定した名称になります）。

データの受け渡し/受け取り方法

データの受け渡し/受け取りは、PCを経由して行います。

・メールに添付して直接渡す



・公式サーバー【SATLOKE】にアクセスする



※アップロードを行うには、ユーザー登録(無料)が必要です。

※チームデータはワイヤレス通信(→P.16)でも受け渡すことができます。

受け取ったデータの利用方法

メール受信やSATLOKEサーバーからのダウンロードによって受け取ったデータを利用するには、データごとに決められたフォルダ(→P.26)に保存してください。

※保存の際、フォルダ内に同じ名前のデータが存在していると、古いデータは上書き消去されてしまいます。ご注意ください。

保存後の手順は以下の通りです。

チームデータの利用

チームデータ転送(→P.16)からインポートしてください。

マッチデータの利用

マッチデータ転送(→P.19)からインポートしてください。

リプレイデータの利用

リプレイ再生(→P.20)からロードしてください。

公式サーバー【SATLOKE】について

【SATLOKE】は、株式会社アートディンクが運営するサーバーで、「カルネージハート エクサ」のための専用ネットワークサービスを提供しています。

※公式サイト(<http://www.artdink.co.jp/japanese/title/che/>)のリンクからアクセスしてください。またサービスの詳細についても、公式サイトをご参照ください。

※データのアップロードサービスを利用するには、ユーザー登録(無料)が必要です(ダウンロードサービスは、無登録でも行うことができます)。登録方法については、公式サイトを参照してください。

※本サービスは永続的なものではありません。あらかじめご了承ください。

サービスを終了する際には、終了の30日前までに公式サイトにて事前に告知いたします。

スクリーンショットおよび動画の利用について

このソフトウェアの利用中にお客様が撮影したスクリーンショットおよび動画については、非商業的な利用に限り、お客様は、自由に使用・編集・公開することができます。

ただし、それらの素材の全部または一部を、このソフトウェアと直接関わりのない別種のコンテンツ素材として転用することは、商業・非商業的を問わず禁止いたします。

サポート

株式会社アートディンク ユーザーサポート係

電話番号 03-6219-7070

受付時間 13:00～17:00(土日祝を除く)

※ゲームの内容や攻略方法に関しては、一切お応えできません。

カルネージハート エクサ公式HP

<http://www.artdink.co.jp/japanese/title/che/>

アートディンク公式HP

<http://www.artdink.co.jp/>