

FORTRESS DEFENDER

OPMREGISTERS

【ストーリー】

ここは水と緑の惑星ライアス。

惑星の周回軌道上にある防衛システム「FORTRESS」は、正体不明の敵によって制御を奪われて 20 年が経過し、人々は、奴隷のような生活を強いられていた。

永きに渡った支配を終わらせるには、「FORTRESS」の最深部の動力部を破壊し、「FORTRESS」を奪還する以外に方法はない。唯一の望みは、辺境の惑星の地下深くで発見された、「FORTRESS」に搭載予定であった戦闘機だけであり、希望を込めて、「FORTRESS ATTACKER」と呼ばれた。

秘密裡に立てられた、敵要塞撃破作戦のシミュレーションテストに、たった一人だけ合格した 13 歳の少年、クロエ。彼には未来を視たり、自分の周囲の時間を巻き戻す特殊能力があったが、そのことを知る者はいない。

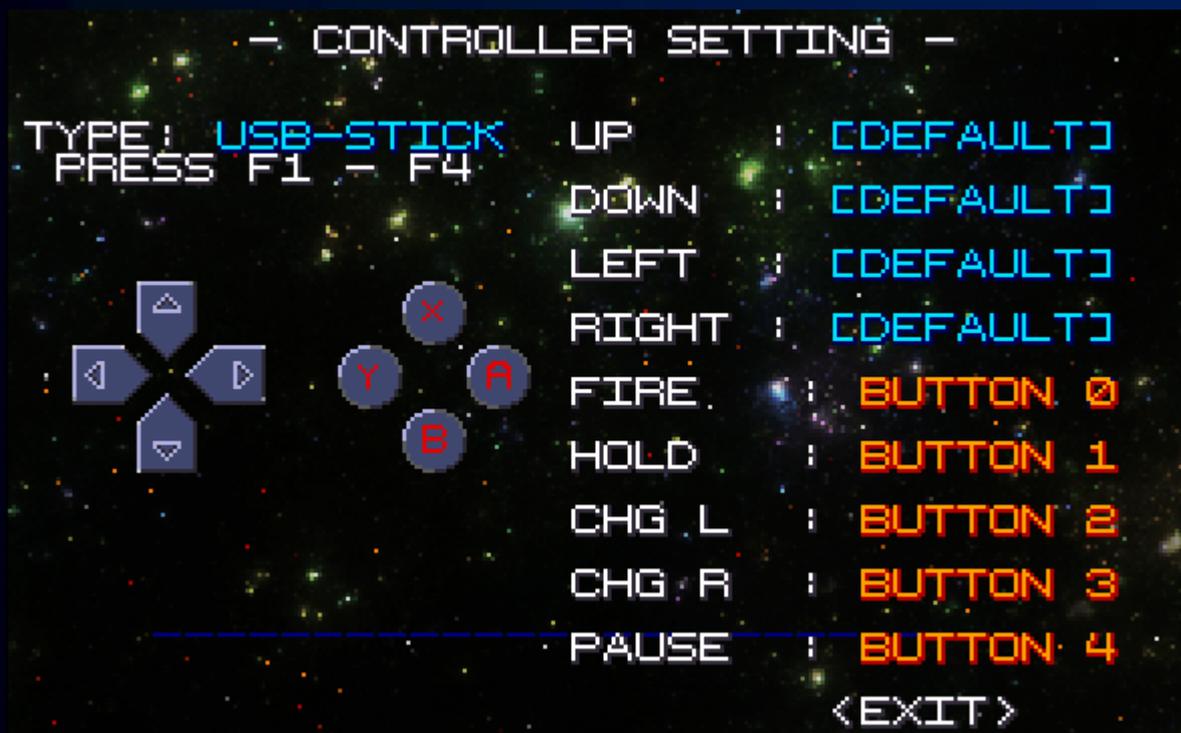
本作戦では、隕石や軌道上の衛星の周囲を航行して、その重力を利用して 20 分で「FORTRESS」のシールドに侵入しなくてはならない。失敗の許されないこの作戦で、君は運命を切り開けるか？

【遊び方】

- ① このゲームは、1 人用です。
- ② キーボード、ジョイスティックのどちらでも使用できます。
- ③ タイトル画面では、ゲーム開始、コンティニュー、コンフィグ、ハイスコアモード、ゲーム終了を選べます。
- ④ プレイヤーの持ち数は、デフォルトでは 3 機です。(ハイスコアモードは 1 機です)
初回は 3 万点で 1 機増えます。それ以降は一定スコア獲得で 1 機増えます。
(ハイスコアモードでは増えません)
- ⑤ プレイヤーは、敵や敵の撃った弾、地形に当たると爆発して 1 機失います。
敵の撃った弾については、シールドがあれば、防ぐことができます。
- ⑥ 敵を一定数破壊するとパワーアップアイテムが出現します。
ボス戦の合間でも出現するため、逃さないで回収してください。
- ⑦ パワーアップアイテムを 5 つ回収すると、敵弾用のシールドが 1 つ補充されます。
最大 3 つまでストックできます。
- ⑧ パワーアップアイテムを回収すると、ストックが 1 つ増えます。満杯になると、一定時間、強力な特殊兵器を使用できます。
- ⑨ プレイヤーは、敵の攻撃を躲してステージを進めます。ステージボスが登場したら、弱点を攻撃して破壊してください。破壊できたら、次のステージに進むことができます。
- ⑩ プレイヤーの攻撃は、パワーアップアイテムを回収することで変化します。
- ⑪ ゲームを一時中断したい場合は、ESC キーかポーズに割り当てしたボタンを押してください。
- ⑫ ゲームオーバーになった場合は、タイトル画面で「CONTINUE」を選択すると、ゲームオーバーになった面の最初から再開できます。
※プレイ時間が制限時間を超えていた場合、そのステージには戻ることができません。

【操作方法】

- ① 以下は共通の操作です。
 - ・ 攻撃ボタン（以下、ショット）で弾を撃ちます。
 - ・ ショットを押しっぱなしにすると、オート連射します。
 - ・ 弾を一定時間撃たないでいると溜め撃ちをでき、目の前に迫る敵弾を破壊することができます。
 - ・ ホールドボタンを押すと、オプションの位置、可変方向弾の場合は、射出角度を固定できます。
- ② キーボード使用の場合は、カーソルキーかテンキーで8方向に移動します。
ショットはZキーもしくはスペースキーです。
ホールド操作はXキーです。
 - ・ 自機の装備が【TYPE-3】の場合、Cキー、Vキーでショット方向を切り替えられます。
 - ・ ポーズはESCキーかPキーです。
- ③ ジョイスティック使用の場合、レバーで8方向に移動します。
 - ・ ショットはFIRE（トリガーA）です。
 - ・ ホールドはHOLD（トリガーB）です。
 - ・ 自機の装備が【TYPE-3】の場合、CHG L(トリガーL)、CHG R(トリガーR)でショット方向を切り替えられます。
 - ・ ポーズはPAUSEです。
- ④ コンフィグ画面より、「CONTROLLER SETTING」でキーの割り当てを変更することができます。



F1~F4 キーは、誤ったマッピングをして、操作ができなくなった時に戻すことができます。

- ・ F1 キーを押すと USB-STICK のデフォルト設定でマッピングされます。
- ・ F2 キーを押すと STICK のボタン割り当てができる形でマッピングされます。
- ・ F3 キーを押すと PS4 のデフォルト設定でマッピングされます。
- ・ F4 キーを押すと XBOX のデフォルト設定でマッピングされます。

※USB-STICK のデフォルトでは、上下左右はアナログスティックの XY がマッピングされます。

【その他キー操作】

- ・ タイトル画面では、ESC キーでゲームを中断できます。
- ・ ゲーム中にポーズをかけるには、ESC キーか P キーを押してください。
- ・ F9~F12 キーで解像度の切り替えができます。(デフォルトは F12 キーのものです)
- ・ F6 キー、F7 キーで画面位置を左右に微調整できます。
- ・ キーコンフィグでは、F1~F4 キーでコントローラ設定をリセットできます。
- ・ I キーでコントローラの上下が反転します。

【自機装備の選択】

ゲーム開始時に、3種類の装備から1つを選択することができます。
パワーアップの特徴を活かしてステージを攻略しましょう。

<TYPE-1>

- ・自機にオプション兵器が付きます。
- ・敵弾のシールドが使用できます。
- ・武器は、メインショット、上下のスプレッドミサイルです。
- ・特殊兵器は、敵弾を破壊できる効果が付与されます。

<TYPE-2>

- ・オプション兵器は付きませんが、メインショットが2連、3連砲にパワーアップします。
- ・敵弾のシールドが使用できます。
- ・武器は、メインショットとホーミングミサイルです。
- ・特殊兵器は、時間の進行を緩やかにすることができます。

<TYPE-3>

- ・自機にオプション兵器が付きます。
- ・敵弾のシールドはありません。
- ・武器は、メインショットのみです。
- ・敵弾のカウンターができます。
カウンターは、敵弾を自機に掠らせることで発動します。
- ・敵弾のカウンターとして、強力なホーミングミサイルが発射されます。
また、カウンター攻撃を行うと、ストックが蓄積されます。
- ・特殊兵器は、前方向で広範囲の当たり判定を持つボムです。

【ショットパワー】

ショットパワーは連射力アップのアイテムを取るとストックできます。

- ・ショットパワーが5段階までは、連射できる弾数が増加します。
- ・ショットパワーが6段階～8段階までは、連射速度が増加します。
- ・ショットパワーは20秒間で、1段階ダウンします。
- ・アイテムを取得すると、ショットパワーのダウンタイマーがリセットされます。

【パワーアップ】

敵を一定数破壊すると、パワーアップアイテムが出現します。

パワーアップアイテムには以下のものがあります。

	ミサイルユニット下	ミサイルユニットを装備します。
	ミサイルユニット上	追加ミサイルユニットを装備します。 TYPE-1：地上攻撃用のスプレッドミサイル TYPE-2：地上・空中両用のホーミングミサイル
	連射力アップ 1 段階	連射数が 1 段階アップする
	連射力アップ 2 段階	連射数が 2 段階アップする
	武器チェンジ	使用している武器が変化する TYPE-1 ノーマル→細レーザー→太レーザー→可変方向 2WAY→スプレッドショット→細レーザー TYPE-2 貫通弾→赤レーザー→青レーザー→スプレッド ショット→赤レーザー TYPE-3 メインショットは変化なし
	オプション	オプション兵器が付く。最大 2 体
	2 連砲	自機のメインショットが 2 連になる
	3 連砲	自機のメインショットが 3 連になる
	ボーナスアイテム	回収すると 1000pts.
	スピードアップ	6 面限定、スクロールスピードが上がる 最大 10 個ストック可能。

【ストックと特殊攻撃】

パワーアップアイテムを回収するか、カウンターを行い(装備 TYPE-3 限定)ストックを 15 個集めると一定時間、強力な特殊兵器を使用でき、有利に進めることができるようになります。

特殊兵器は自機の装備によって異なります。

発動中にストックを貯めると、発動時間が伸びます。

<TYPE-1>

自機の弾、ミサイルが強化され、威力の向上に加えて、敵弾を消滅させる力が付与されます。

<TYPE-2>

自機の周囲で流れる時間の進行が遅くなります。

<TYPE-3>

巨大なボム弾を前方に撃ち出します。

ボム弾は一定時間画面に留まり、攻撃力を持ちます。ボム弾が留まっている間、敵弾を消すことができます。

【ステージ紹介】



ステージ1

惑星ライアス

FORTRESS が生み出した、機動力に優れた兵器が多数配備されている。ステージ最後に配置されている戦闘機「モノアイ・クラッシャー」は、確認できているだけで3体が存在している模様。

ステージ2

アステロイド地帯

FORTRESS に短時間で接近するために、アステロイド地帯で衝突の危険はあるが、ワープ航法に入る。

岩石に据え付けられた砲台が、執拗に自機を狙っている。無尽蔵の兵力を持つ「シザーコア」が行く手を阻む。

ステージ3

雪の惑星

地下深くから地上に急上昇して、陸と海の敵軍団をコントロールしている海洋生物型の母艦「テンタクルズ」を奇襲・破壊し、突破を目指す。

ステージ4

空中要塞

補給を兼ねて航路上にある敵要塞を破壊する。

ボスはステージ5のプロトタイプであるが、長い腕でほとんどの攻撃を阻む強敵である。

ステージ5

FORTRESS へ到達するため、強力な重力を持つ惑星「イオタ」の活火山地帯を通過しなければならない。2体の機関銃と主砲を持ち、最強の火力を持つボス「ホイールコア」が行先を阻んでいる。

ステージ6

FORTRESS のシールド外周に存在している加速装置エリア。

施設内はループ構造となっており、一定速度まで加速することで「FORTRESS」のシールド内部に侵入することができる。

ステージ7～ステージ8

FORTRESS への侵入口～機関部までのルート。

FORTRESS 内には迎撃用メカ触手が多数配置されており、迅速に侵入者を排除する。

最深部には高いエネルギーが観測されている。

【ゲームの進行】

本ゲームは、ステージを順に攻略し、ステージ最後にいる敵ボスを撃破して進めていきます。ステージをクリアすると、シールドの保有数、ステージ中の被弾数、自機の撃墜数で評価されポイントが入ります。

最高評価は「S」ランクです。

- ・ステージ1～ステージ5までは、順に進めてください。
- ・ステージ6は無限ループ構造となっています。
スクロール速度が最高速度まで加速すると、突破することができます。
- ・ステージ7～8では、「FORTRESS」内に巣食っている脅威を全て排除してください。

【テクニック】

- ① パワーアップアイテムを回収すると、約1秒間、自機が無敵になります。
緊急回避に活用できます。
- ② シールドを持った状態で敵弾に当たるとシールドが失われますが、敵弾に連続して当たった場合、0.5秒以内であれば、シールドが1つ分しか失われません。
- ③ ショットを撃たないでゲージが溜まると、自機とオプション兵器より、敵弾を破壊できるレーザーが放出されます。
照射時間はさほど長くないため、多用は禁物ですが、ボス戦を有利に進められる場合があります。
- ④ TYPE-3の自機は、シールドが使えない代わりに、当たり判定が極小です。
他の自機よりも有利に進められる局面があります。
- ⑤ 特殊兵器の発動中は、獲得できるスコアが3倍になります。
スコアアタックモードでは、高得点を取るために特殊兵器の発動タイミングを調整するなどが必須のテクニックとなります。

【コンフィグ】

・ LANGUAGE

JAPANESE / ENGLISH

デモ時の言語を選択できます。

・ DIFFICULTY

CASUAL / NORMAL / HARD / HARDER / HARDEST

難易度はカジュアル、ノーマル、ハード以上を選択できます。

・ PLAYER STOCK

残機数は、3～n 機の範囲で選択できます。

クリアした難度に応じて、ストックの最大値が増えます。

・ HOLD TRACERS

ON / OFF (TOGGLE)

ON の場合、ボタンを押しっぱなしにするとロックされます。

OFF の場合、ボタンを押す度にロックが切り替わります。

・ STICK-AXIS

NORMAL / Y-REVERSE

通常／上下反転を選択します。

・ SE VOLUME

BGM に被る SE の音量を 10～100% で選択できます。

BGM の音量は固定です。

・ MUSIC TRACKS

BGM を視聴できます。

<LOCKED> とあるものは、ゲーム中でその曲がかかると解放されます。

「01 DEMO」の曲は、難度 HARD 以上をクリアすると解放されます。

・ EXTRA SETTINGS

NORMAL / MUTEKI 通常・無敵モードを選択できます。

無敵モードは CASUAL ランクをクリアしたら解放されます。

無敵モードは、面をクリアすると解除されます。

どうしても突破できない面があった時に、最終手段として使ってください。

【スタッフ】

プロデューサー opmregisters

メインプログラマー Zoo

グラフィックデザイナー eichan & Zoo

【音楽】

BGM ゴリラ対タイヤキ

takahiroK

Raiyou

Hironori Ohno

Zoo

【SE・音響】

Zoo

【アドバイザー】

Yasu. & Hideki.

【製作者より】

本ゲーム「FORTRESS DEFENDER」は、80～90年代にブームとなった横スクロール型のパワーアップシューティングゲームへのオマージュとして作成した、インディーズゲームです。

ベースにしているのはX68000というパソコンで作成した前身となるゲームで、PCのプラットフォームに向けて作り直してみました。

シューティングゲーム界は、アーケードで発展しましたが、インカム重視で高難度のものは敬遠された結果、縦スクロール、その場復活、弾幕主体となりました。今となっては、横スクロールと地形要素、戻り復活の組み合わせは、高難度でハマリがあるため敬遠され、ロック主体の熱い音楽なども、時代に逆行するものとなっています。

当時、ゲームに夢中になり、その世界観を膨らましたゲームを夢想していましたが、自分たちが遊びたかったゲームは、自分達の手で作ればよいということに気づき、今回製作に至りました。

製作者にフィードバックを頂ければ、何らかの形で生かして、次回作に反映します。

(以下をコピー&ペーストして opmregisters@gmail.com へメールください。)

■アンケート

1. このソフトの内容はいかがでしたか。

- | | |
|------------|---------------------------|
| (a) 第一印象 | 良い (5・4・3・2・1) 悪い |
| (b) 満足度 | 満足 (5・4・3・2・1) 不満 |
| (c) ゲーム内容 | おもしろい (5・4・3・2・1) つまらない |
| (d) 難易度 | むずかしい (5・4・3・2・1) やさしい |
| (e) グラフィック | 良い (5・4・3・2・1) 悪い |
| (f) 音楽 | 良い (5・4・3・2・1) 悪い |
| (g) 効果音 | 良い (5・4・3・2・1) 悪い |
| (h) 取扱い説明書 | わかりやすい (5・4・3・2・1) わかりにくい |
| (i) 価格 | 高い (5・4・3・2・1) 安い |
| (j) 総合評価 | 最高 (5・4・3・2・1) 最低 |

2. このソフトを買われたきっかけ

- youtube 等の動画をみて
- twitter をみて
- steam サイトを見て
- steam レビューをみて
- その他 ()

3. 今後遊んでみたいゲームはありますか

- 横スクロール STG
- 縦スクロール STG
- その他 ()

4. ご意見・ご感想・ご希望など何でもお書きください。

ご協力ありがとうございました。