

蜘蛛の糸 主

aidark

「神様って…ヒトなの？」

権力の回廊

ARCADE

蜘蛛の糸

カオスフィールド

完璧ではない希望の翼

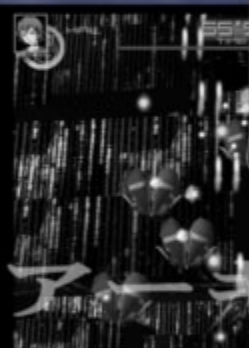


人間と神、男と女、大人と子供



ETASTASIS SYS.

WOMB



秩序の壁

アーキシャル

ジャンル：縦スクロールシューティング
プラットフォーム：NAOMI

——2004年春、稼働予定

“2つのフィールドを移動し、知略と多彩な技で敵を殲滅せよ!!”



“撃つ!!”



“斬る!!”



“多彩な攻撃!!”

<ゲームシステム>

■基本操作

レバー/移動

Aボタン/ショット

Bボタン/斬り

Cボタン/「フィールドチェンジ」

■特殊攻撃

A+Bボタン…「ウイングレイヤー」
画面内に一定時間とどまり、敵の弾を防ぎ、敵にダメージを与える攻撃です。

B+Cボタン…「ロックオンショット」
自機前方扇状の範囲の敵をロックし、攻撃します。

■「METAゲージ」

METAゲージは、アイテムを取降することで増加し、ゲージがフルに満たされると、「METAストック」が1つ増えます。

METAストックを消費することで、特殊攻撃が使用できます。

■「フィールドチェンジ」

フィールドチェンジを行うと、現在いるフィールドからもう一方のフィールドへと瞬時に移動します。

「オーダーフィールド」
敵の攻撃が緩やかで、アイテムの出現率が高いフィールドです。

「カオスフィールド」
オーダーフィールドに比べ、自機の攻撃力がアップしますが、敵の攻撃も激しくなります。また、アイテムが出現しにくくなります。

フィールドチェンジ中から直後は無敵状態となり、敵の攻撃を回避することができます。

一度フィールドチェンジすると、一定時間(約15秒)フィールドチェンジできなくなります。

この新システム「フィールドチェンジ」を使って窮地を逃れたり、スコアを稼いだり、プレイヤーのスキルや状況に応じてゲームの進行を多様に組み立てることが可能となります。

～ストーリー～

嵐城とゆがみの時空「カオスフィールド」。
そこでは人類は謎の存在「アポ」の侵襲による破壊の脅威にさらされていた。人類はこれに抵抗し、十数年もの長きに渡る戦いを繰り広げていた。

やがて戦いはその舞台をカオスフィールドだけでなくそれと対を成すもう一つの時空「オーダーフィールド」をも巻き込もうとしていた。

二つの時空を壁に掛けたこの戦いに終止符を打つべく選ばれし3人のパイロットが、いま出撃する――

<個性あるキャラクター&自機>



1. HAL



過去の戦闘データを元に改良を加え、調整された標準機。機動性・攻撃力のバランスに優れている。



2. IFUMI



標準機をベースに、さらなる機動力の強化に重点を置いて設計された最新鋭機。



3. JINN



開発初期に制作された試作機。重装備のため機動性に劣るが、その攻撃性能は抜群。