

スペース・スウェーパー ゲームガイド

スペース・スウェーパーとは？

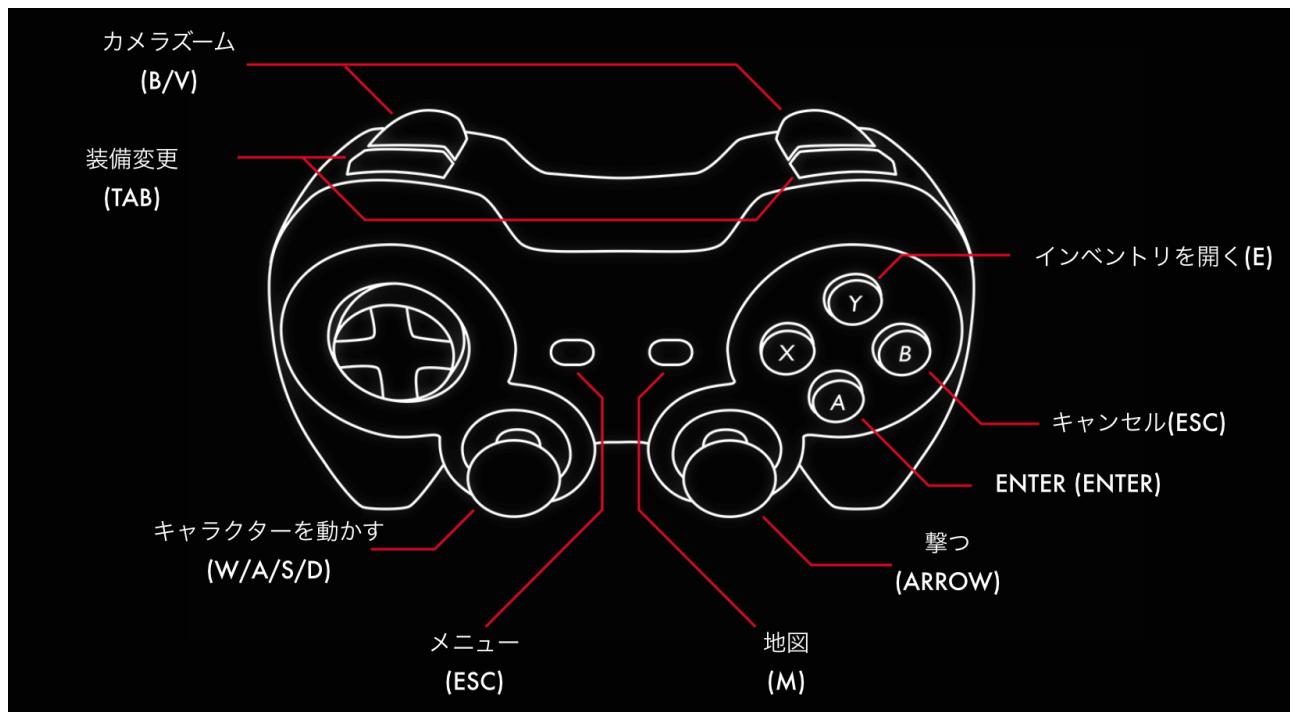
Space Sweeperは、マルチプレイ全方向スクロールシューティングゲームです。目に見える敵をすべて破壊しましょう。

ゲームの始め方

1. ゲームを開始するとまずキャラクターを作ります。髪の色、顔の色、身体の色、ビームの色、ビームの音を選択し、名前をつけてください。
2. キャラクターを作成するとタイトル画面にうつります。PROJECTS > MY PROJECTS > CREATE NEW PROJECT を選択します。数十秒すると新しいプロジェクトが作成されます。
3. 作られたプロジェクトを選択すると現在の地図が表示されます。GOを選択するとプレイ開始です。

操作方法

ゲームの操作は以下の図の通りです。カッコ内は、キーボードで操作するときに押すキーです。

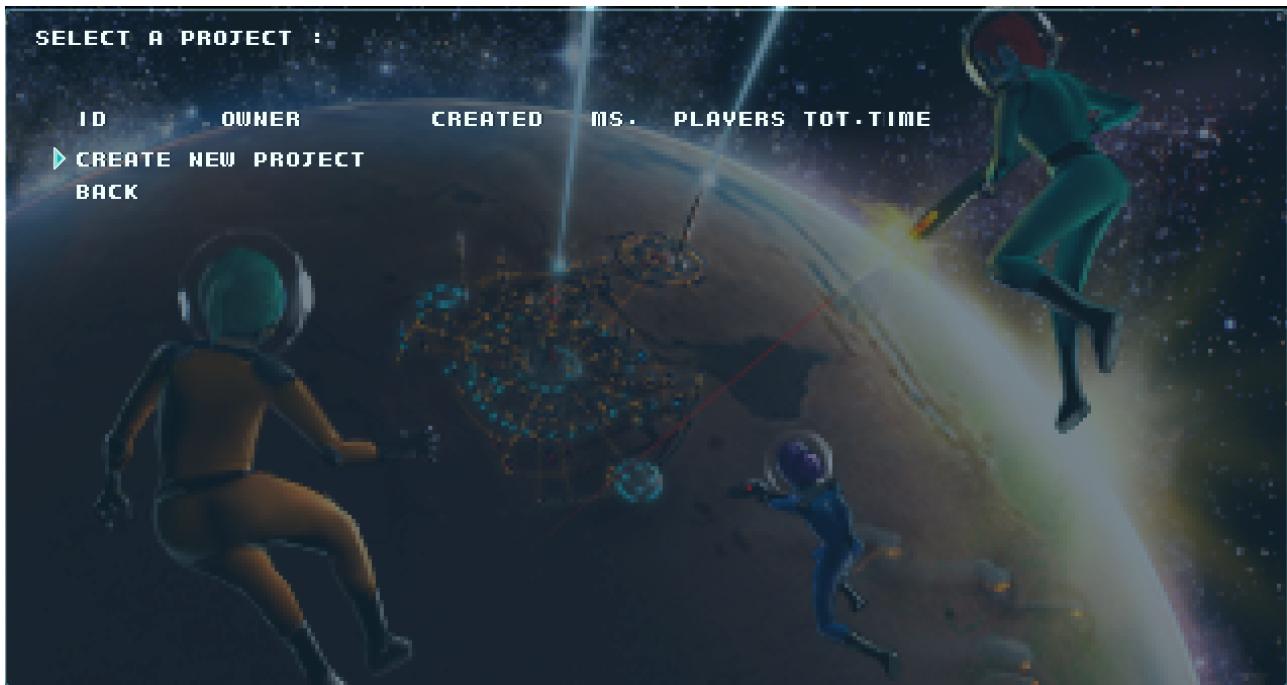


プロジェクトを始めよう

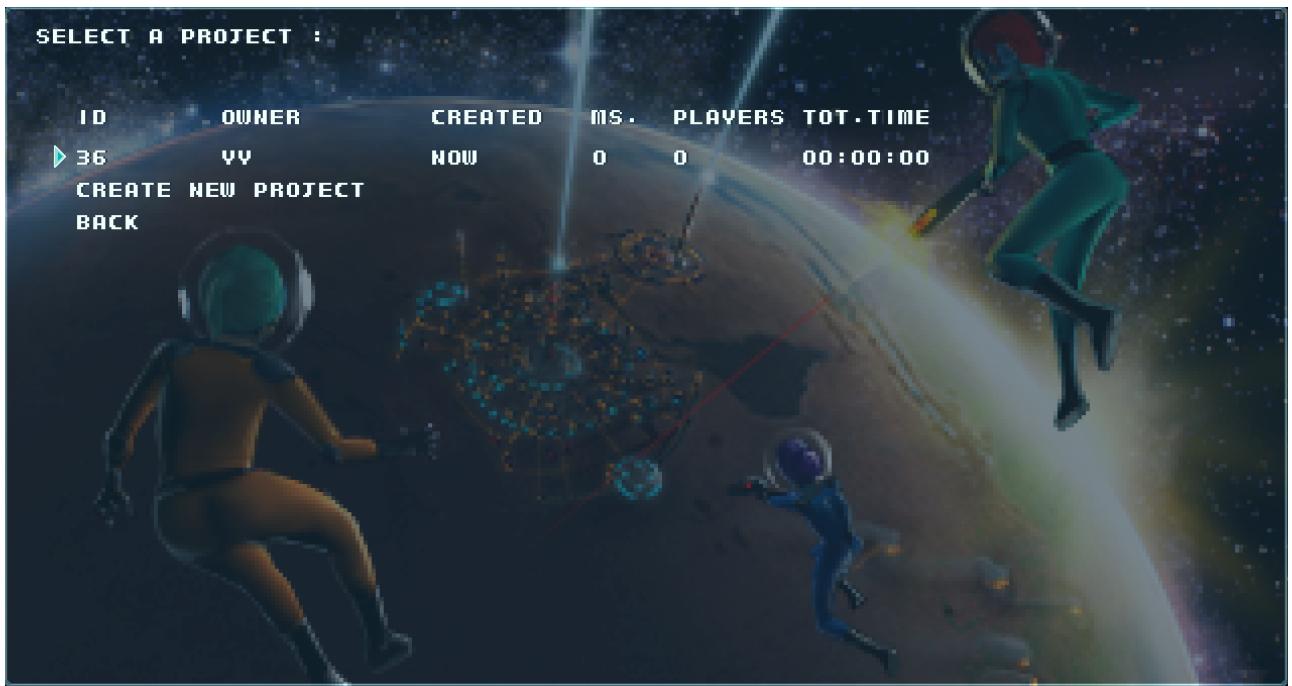
タイトル画面から”PROJECTS”を選択すると以下のような画面になります。



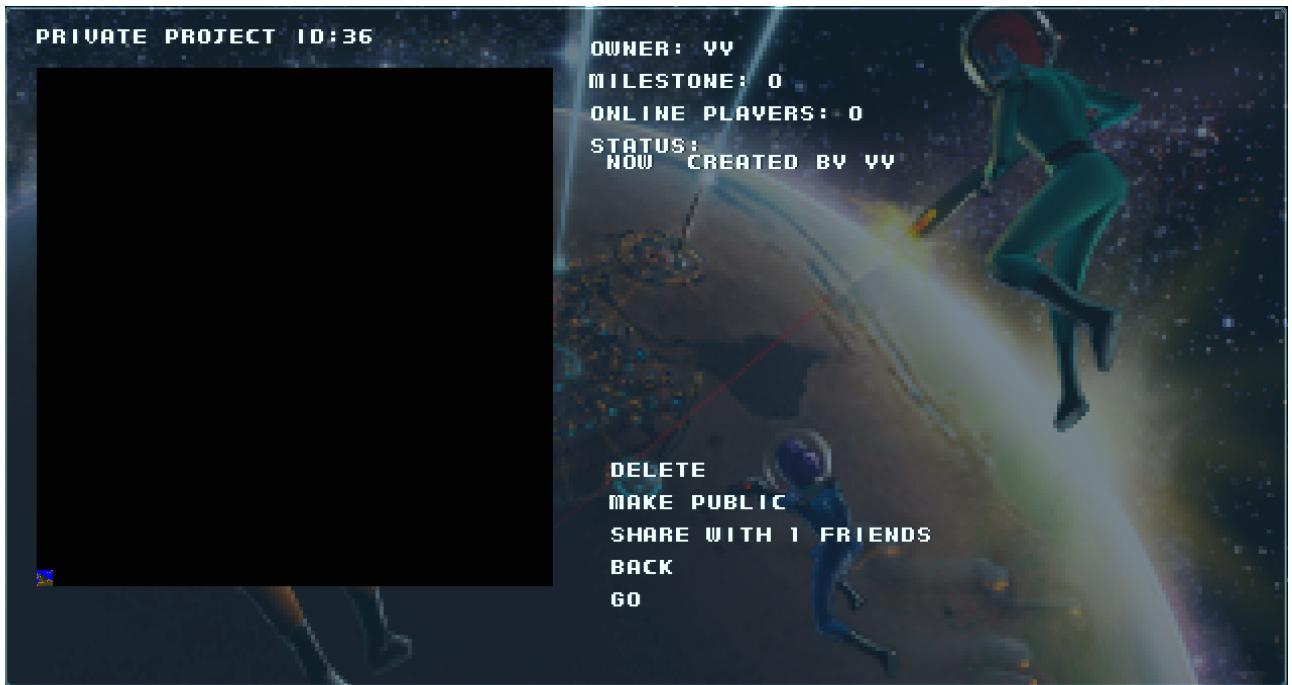
“MY PROJECTS”を選択すると、以下の画面になります。



”CREATE NEW PROJECT”を選択すると、プロジェクトの作成がはじまり、数十秒待つと、選択可能になります。次の図では、IDが36のプロジェクトがひとつ作成されました。



36の行を選択すると、

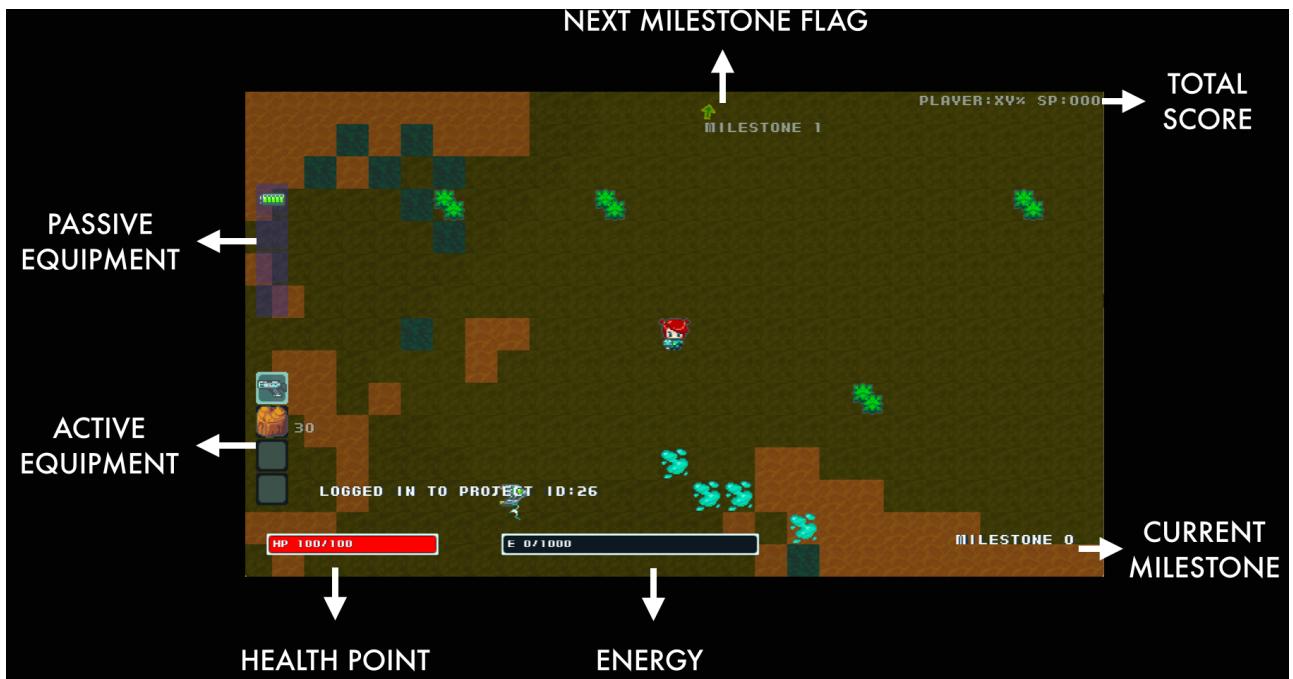


プロジェクトの現在の状態が表示されます。

“GO”を選択すると、ゲーム開始です。

プロジェクト開始!

プロジェクトを始めると以下のようない画面になります。



ビームガンをひとつ、土のブロックをひとつ所持しています。Active Equipmentを切り替えるにはコントローラのLRトリガーか、TABキーを押します。Passive Equipmentは、バッテリーなど、所持しているだけで機能するもので、使うために操作をする必要はありません。

この状態のままだと、ENERGYが0になっているので、ビームを撃つことができません。
ビームを撃つには、左下に見えている宇宙船「マザーシップ」に触れて充電をする必要があります。



充電をすると、以下のようにENERGYが充填され、ビームを撃つことができるようになります。



ビームを撃てるようになったら、近くにある鉱脈を探します。



青い鉱脈が鉄鉱石、黄色いのがレアメタルの鉱脈です。ビームガンで撃つと、鉱石を掘り出すことができます。これをできるだけたくさん集めましょう。
敵が襲ってきますが、撃ち倒すか、逃げます。



いくつか集めたら、インベントリを開きましょう。



画面の左半分が持ち物、右半分がクラフト用の操作画面です。いまは、まだリサーチしていないので、クラフトできるアイテムがありません。すべて赤い表示になっています。

マザーシップに必要な資源を投入することによって「リサーチ」を進め、クラフトできるアイテムを増やしていくことができます。

キャラクターを操作してマザーシップに触れると、次の図のように新しいアイテムのリサーチをするための画面が出てきます。

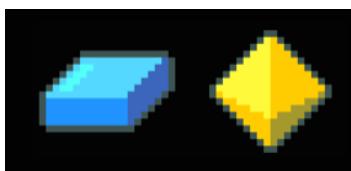


この画面で、必要な資源をマザーシップに投入していくと、新しいアイテムをクラフトできるようになります。上の図の状態では、黄色い鉱石を10個投入すると、Rare Metal Crystalをクラフトできるようになります。また青い鉱石を10個投入すると、Iron Plateをクラフトできるようになります。この2種類はほとんどのアイテムをクラフトするときに必要な、重要なものです。

リサーチが完了すると次のような画面になります。



この状態でインベントリを開くと、次の図のようになり、クラフトが可能になっていることがわかります。



上の図で青い板がIron Plate、黄色い結晶が、Rare Metal Crystalです。



Iron Plateは、クラフトするには1個あたり電力が50必要です。Rare Metal Crystalは100必要です。

Rare Metal Crystalの鉱石のほうが埋蔵量が少ないようです。

クラフトしたいアイテムにカーソルを合わせてENTERボタンまたはキーを押すとひとつづつクラフトします。押しっぱなしにすることで高速にクラフトできます。

最初に持っているビームガンだけでゲームを進めることもできますが、強力な爆発力を誇る「ブラスター」をクラフトして投げられるようになると、進行速度が一気に上がります。



ブラスターを投げているところ。

ブラスターをリサーチするには、マザーシップにArtifactを1個投入する必要があります。Artifactは青くて小さな形状の不思議な物体で、その重さは非常に軽いものです。



Artifact

Artifactは、「要塞」を破壊すると少数出現します。

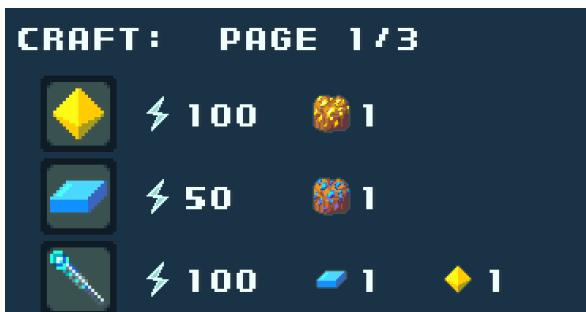
プロジェクトのスタート地点の近く、少し北上したところに、要塞があります。



上の図の要塞は、「シングル・アイ」ひとつだけから構成されている、最も小さいものです。20発ほど撃ちこむと破壊でき、大量のスコアと、Iron Plate, Rare Metal CrystalそしてひとつのArtifactが出ました。



これでプラスターをリサーチできるようになりました。



プラスターをクラフトするには、1個のIron Plateと、1個のRare Metal Crystalと100の電力が必要ですが、Artifactは必要ありません。

最初のビームガンとプラスターがあれば、プロジェクトの序盤では楽に進むことができるでしょう。

プロジェクトをクリアするには？

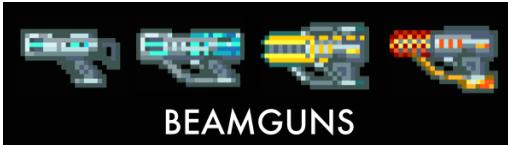
それぞれのプロジェクトには、マイルストーンが200個、設置されています。



マイルストーンの位置には、水色の旗が立っているので、それに触るとマイルストーンが進行します。画面の右下に表示されているMILESTONEの数値が200になるとプロジェクト完了です。

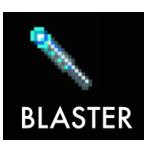
マイルストーンの旗がある方角には常に矢印が表示されています。

武器



ビームガンはSpace Sweeperの基本的な武器です。左から順番にビームガンレベル1～4です。レベルが上がるほど破壊力が強く、消費エネルギーも多くなります。

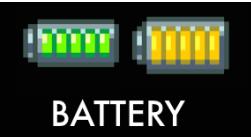
ビームガンは数千発撃つと消耗して壊れてしまうので、次のビームガンをクラフトする必要があります。



ブラスターは、障害物の上を超えて投げ込むことができる手投げ爆弾です。着地すると破裂し、敵や壁に多量のダメージを与えることができます。ひとつづつクラフトする必要があるので、使い方を工夫しないと、すぐに資源が足りなくなってしまいます。要塞を破壊するために最適です。



シャベルは、雑草や邪魔な岩石などを直接掘って取り除くことができます。使うには、シャベルを装備してショット状態にして岩石に体当たりするだけです。



BATTERY

バッテリは、緑がレベル1、黄色がレベル2で、容量が大きくなります。バッテリを複数装備すると、容量は合計されます。



ACCELERATOR

アクセラレータを装備していると、ビームガンの連射速度が大幅に上がります。ゲーム後半には必要になるでしょう。

Healing and protection



SHIELD

シールドは、プレイヤーキャラクタがダメージを受ける前に、身代わりになってダメージを受けてくれます。シールドを回復させる手段はありません。ゲーム後半には必要になるでしょう。



HP PORTION

HPポーションを使うと、体力を最大まで回復することができます。HPポーションを装備しておくと、体力が半分以下になった時に自動的にひとつ使って体力を最大値に戻します。



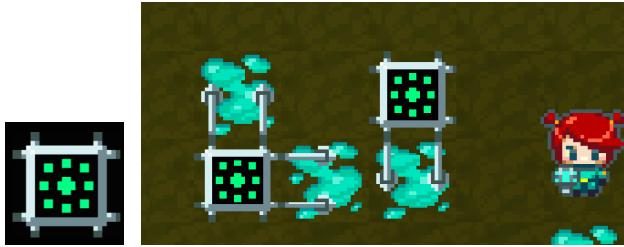
HEALING BLASTER

Healing Blasterは、Blasterの一種ですが、攻撃ではなく体力を回復するために使います。着弾地点に、体力を回復する働きをするガスをばらまきます。ほかのプレイヤーの体力をこれで回復することができます。

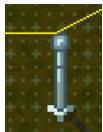
建設



レンガを置いて、非常に歩きやすい道路を作ることができます。また川や水路に橋をかけて渡れるようにできます。



地面に「エナジウム鉱石」が露出している場所があります。その場所の隣にリアクタを置くと、発電することができます。リアクタに近づくと、エネルギーが充填されていきます。



リアクタで発電した電気は、電柱を立てて、遠くに運ぶことができます。

リアクタは、電柱のまわりにある白い模様の届いている場所に配置する必要があります。



ただし、電柱は敵の攻撃を受けると壊れてしまうので、注意が必要です。



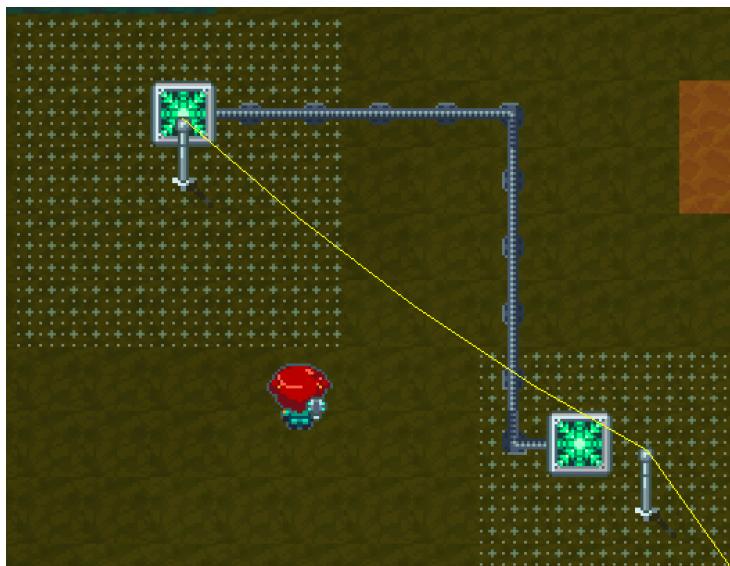
電柱を使うと、マザーシップからも送電することができます。マザーシップは、リアクタよりもかなり多くの電気を生みだすことができます。



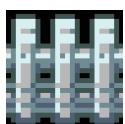
物質転送端末を設置し、持ち物をこの端末に投入すると、どんなものでも、一瞬にして離れた場所に転送することができます。ただし、消耗している武器は投入できません。この端末が作動するためには、電柱を設置して、電力を供給する必要があります。



人体転送装置(ポータル)。この装置をケーブルで接続し、電柱を設置して電源を投入すると、膨大な電力を消費しながら、人体を高速転送することができます。



ビーム砲台を設置して電力を供給すると、近づいた敵を自動的にビーム攻撃します。敵から攻撃を受けると壊れてしまいます。



鋼鉄製のフェンス。非常に丈夫な柵です。敵の攻撃をかなりの程度防ぐことができます。

植物を植える

細胞組織を使って、植物の種を合成することができます。



黄色い種は、草の種です。植物が全く生えていない砂地は歩きにくいものですが、そこに草を植えることで、もっと速く歩けるようになります。



青い種は、木の種です。木を植えておくと自然に増殖し、果実を実らせることがあるため、いざというときにHPを回復できて非常に効果的です。

資源

地形ブロックを破壊すると、岩石の破片や各種の資源などのデブリが得られます。



これは土の塊(Soil debri)です。地面に設置して、敵の弾を防ぐ壁を作ったり、川や湖を埋めて通れるようにしたりできます。



この図では、水の上に置いて、通路を作っています。



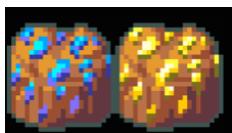
この図のように、土の壁を作って敵の攻撃を一時的に防ぐのは、プロジェクトの序盤から終盤まで、極めて重要な技術です。



これは岩(Rock debri)で、土よりも硬い壁を作れます。ただし土ほど多量にはてにはいりません。



これは固い岩(Hard rock debri)です。



青いものは鉄鉱石(Iron ore)、黄色いものは希少金属(Rare metal ore)です。



クラフトして、Iron PlateやRare metal crystalを作れます。



地面に生えている木に果実が熟しているときは、それを擊つと果実が収穫できます。果実はHPポーションと同じような働きをします。

敵を破壊すると、さまざまな資源が得られます。



これはArtifactで、要塞を破壊すると出現します。リサーチやクラフトのために使います。



これは細胞組織で、敵生物を倒すと出現することがあります。リサーチやHPポーションなどのクラフトのために使います。



これは浮遊している電気の粒子で、近づくとエネルギーを回収することができます。



赤い粒子はハイパー・パーティクルで、非常に硬くて赤い箱のような形の「ハイパー・ジェネレータ」を破壊すると出現します。リサーチのために使います。ハイパー・ジェネレータは放置しておくと敵をどんどん強化してしまうので注意が必要です。より強力な装備をリサーチするために必要です。



この黒い物体はダークマター粒子で、敵の「コア」を破壊すると出現します。最も強力な装備をリサーチするために必要です。

敵モブ



ワームは、地面にある巨大細胞から発生します。赤いものは毒のある泡を撃ってきます。



巨大ハエは、地面にあるハエの巣から大量発生します。



ファルコンは、ツンドラ地帯の枯れ木に巣を作っています。追いかけてくる小さな竜巻を放ってきて、それは撃ち倒すことができません。



ツンドラ地帯にいるアイススライムは、雪の球を吹き付けてきます。雪の玉は、壁などにあたると積もっていくため、放置すると雪の壁が大変なことになります。



火山地帯に生息するファイアコプターは、回転する炎の球をまとめてゆっくり近づいてきます。数が多くなると非常に危険です。



シュリンプは、赤いジャングルの水中に隠れている巣から出てきて、非常に危険なツメを投げつけてきます。水中にいるときはビームガンが当たらないうえ、見えにくいので、囲まれないように注意する必要があります。



ジャングルでは、ハチの巣をよく見かけます。刺激しない限りは問題ありませんが、ビームガンを一度でも当てるとなにかがでて非常に危険です。



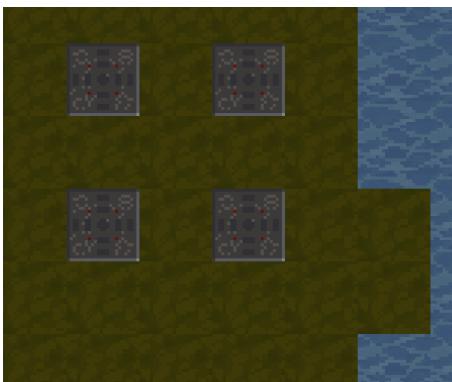
ジャングルに咲く青い花は、ビームガンで撃つと種をばらまいてどんどん増殖してしまい、通り道を塞いでしまいます。



モーリー(Mohlee)と呼ばれる。ミサイルを激しく連射してきます。



リペアラー。敵建造物を破壊したら「土台」が残ります(下図)。

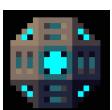


リペアラーは残っている「土台」に近づいて、その上に新しい建造物を再生してしまいます。土台は、ブラスターを使うと完全に破壊できます。

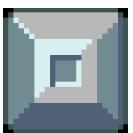


ビルダーは、要塞から出てきて、何もない場所に新しい敵建造物を建設します。放置すると敵砲台だらけになってしまうので、早めに破壊する必要があります。

敵建造物



小型砲台。遅い弾を撃ってきます。簡単に破壊できます。



敵の資源庫。攻撃できません。破壊するとIron plateなどの資源が出てきます。



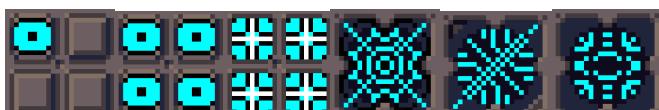
バリアは節のところを破壊すると消すことができます。



敵格納庫。破壊すると格納されていた敵mobが出てきます。種類はいろいろあります。



増殖型バリア「グレイ・ゲー」。無限に増殖し続けます。ブロックを置いて閉じ込めることができます、完全に破壊し尽くすのがベストです。



これらは要塞の「アイ」と呼ばれる開口部で、ここから敵弾や敵mobが出現します。

左から、

シングル・アイ:单発の弾を撃ってきます。

クアッド・アイ:扇状に弾を撃ってきます。

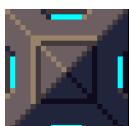
ミサイル・アイ:扇状にミサイルを撃ってきます。

プロレクター・アイ:回転する硬い防御用の弾を撃ってきます。

チェイサー・アイ:プレイヤーを執拗に追いかけてくるmobを発生させます(下図)。



ビルダー・アイ: Builderを発生させます。



要塞のタワー。攻撃はできませんが、非常に硬く、ほかのアイに対する攻撃を防ぎます。ブラスターを使えば、この上を超えて直接アイに攻撃を当てることができます。



ペア・バリア。ダンジョンの中に配置されているゲートです。撃つと一定時間無効化され、通りぬけることができます。



ハイパー・ジェネレータ。周囲の敵mobを大幅に強くしてしまう効果を持っています。非常に硬く、時間がたつとその影響範囲がさらに拡大していきます。



ビーム砲台。ダンジョンに多数存在し、破壊できませんが、撃つと一定時間無効化されます。



コア。ダンジョンの中に隠されています。コアの蓋を外すと、多量の弾を撃ってくる「コア・ボル」を出現させます。



バイオーム

この星には、砂漠地帯、ジャングル、ツンドラ地帯、火山、の4つのBiome(生物群系)があり、その中にダンジョンがいくつか存在します。

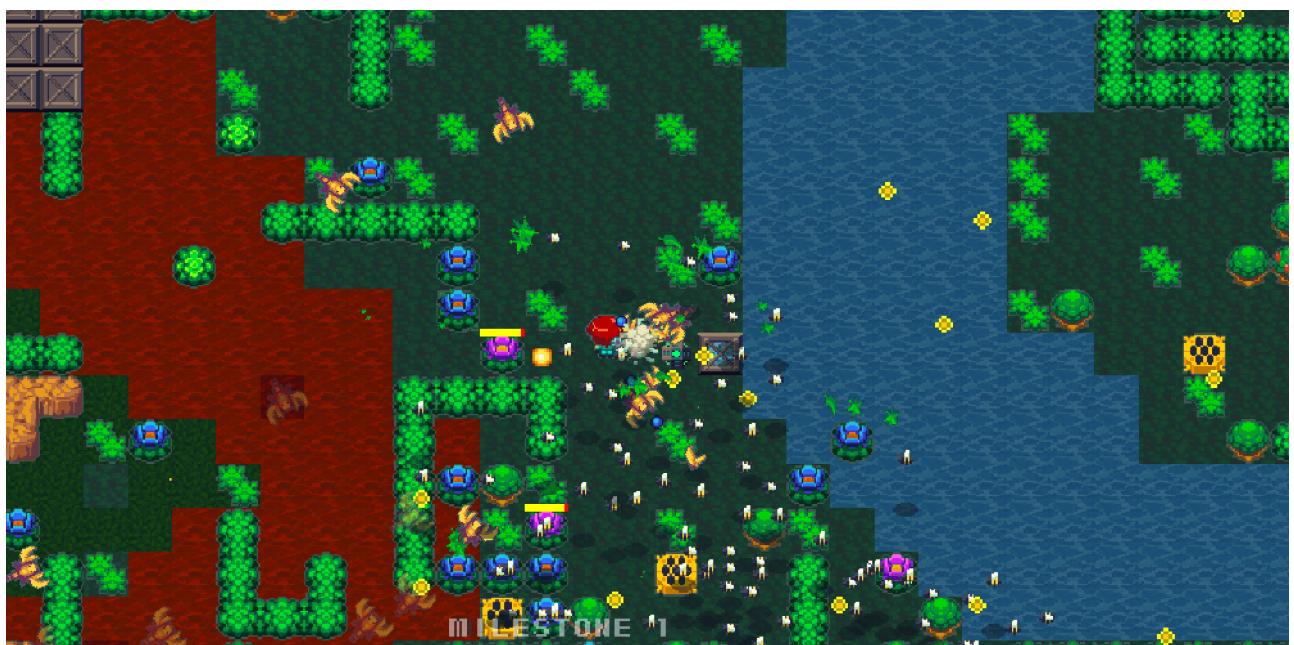


砂漠には、ところどころに水が残っています。水は、土の塊を置けば埋めることができます。通れるようになります。赤い色をした、いたるところに、異常に発達した細胞の塊があり、そこから危

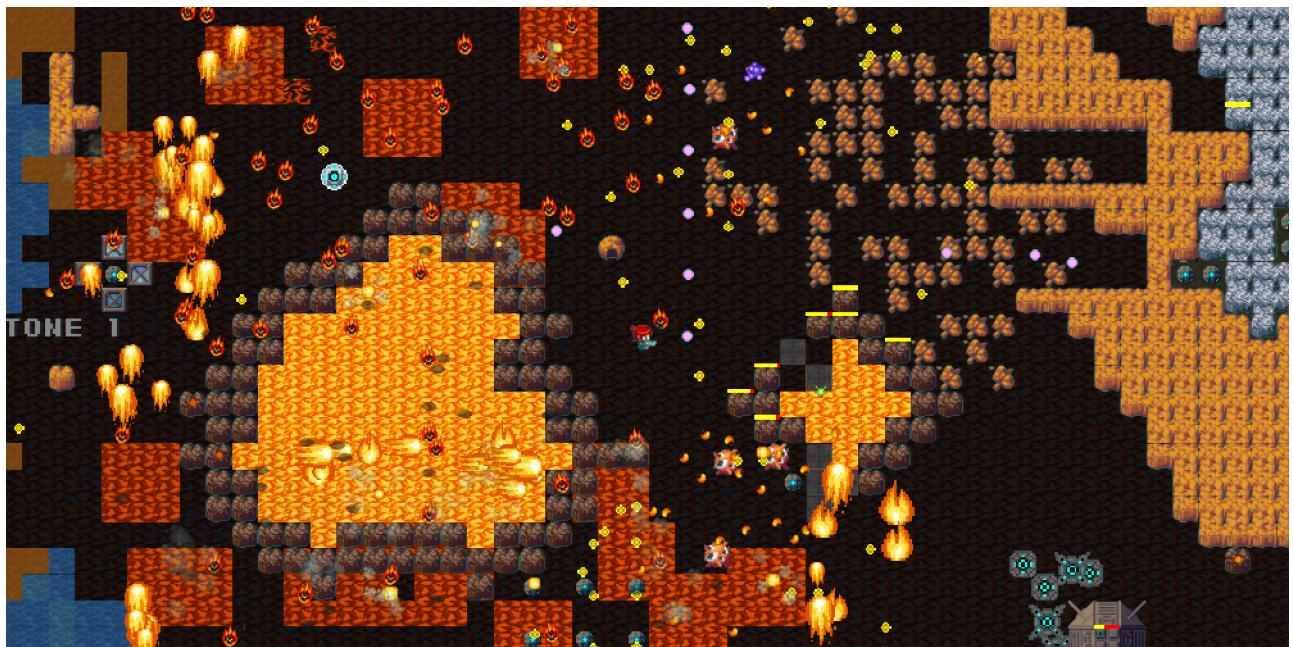
険なワームが発生しています。巨大ハエの巣はとても簡単に破壊できるので、まずハエの巣を破壊してからほかの地上物にとりかかると良いでしょう。



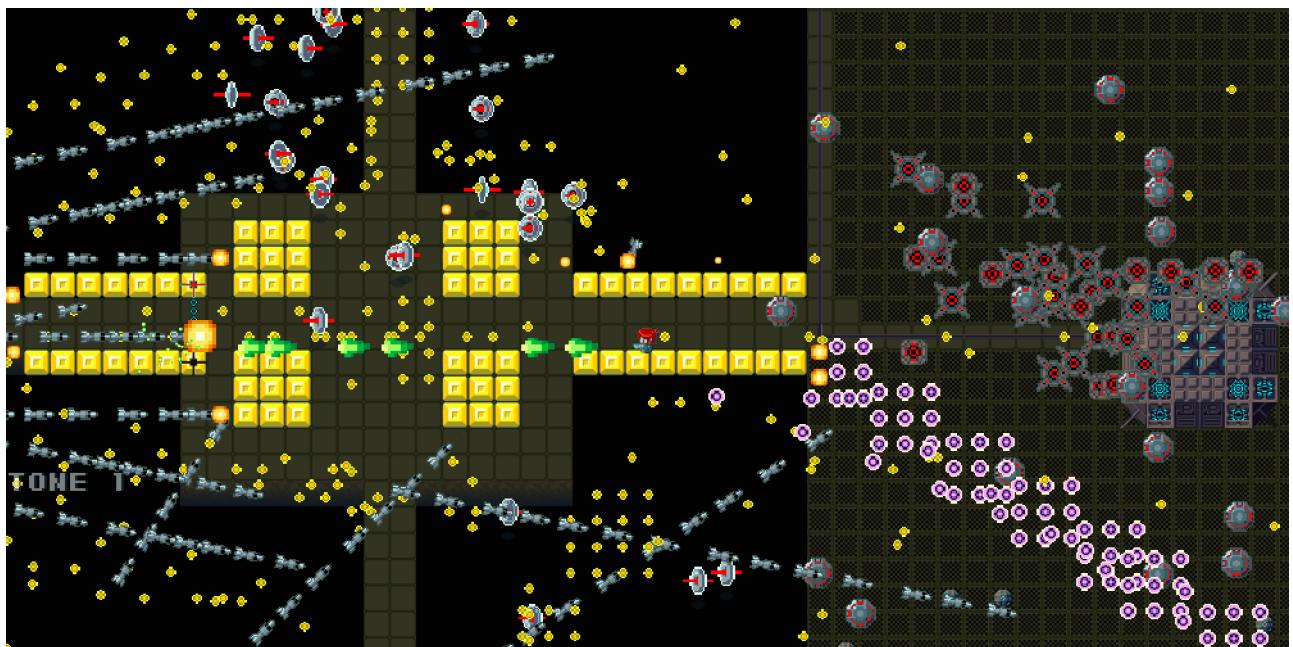
ツンドラ地帯は、雪と氷の世界です。雪や氷は移動の障害になりますが、ビームガンで溶かすことができます。ただし、ずっと雪が降っているので、だんだんともどにもどっていってしまいます。とにかく雪球を発射してくるアイススライムを残しておくと戦いづらくなるので、まず最初にスライムの巣を破壊しましょう。



ジャングルには、とにかく大量の生物が生息しています。特に危険なのが、痛いツメを発射してくれるエビです。エビの巣は水中にあり、通常のビームガンで破壊することができないので、ブラスターの消費量が多くなってしまいます。細い通路でエビに囲まれると、生き残ることは困難です。ジャングルではまず、地面を覆っているツタをすべて焼き払って広い場所を確保してから、作戦を進めていきましょう。

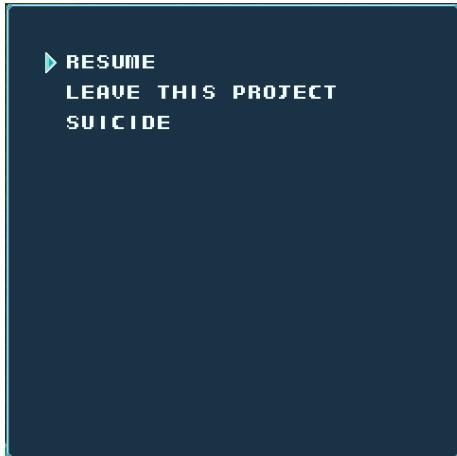


火山地帯では、地表から膨大な量の炎やマグマが噴出しています。特に突然発生する火山の噴火は止めることができないので、噴火口を避けてルートを作っていくのが良いでしょう。



コアを守る要塞が多数配置されている迷路は、ダンジョンと呼ばれています。ダンジョンの内部は敵で埋め尽くされており、コアを破壊するためには、膨大な量の電力や資源が必要になるでしょう。攻略するには、大きな鉱脈や発電設備の準備が不可欠です。そしてなにより、ともに戦う仲間が必要です。

ゲームの終了



ゲームを終わるには、コントローラのBackボタンか、キーボードのESCキーを押して出てくるメニューから、"LEAVE THIS PROJECT"を選択します。

その下にある "SUICIDE" は、どうしても脱出できない状態になったときに利用すると、マザーシップの位置に戻ることができます。

ビームチャージングとフレンド



ほかのプレイヤーをビームガンで撃つと、電力を供給することができます。これによって、敵の中に突入する人を援護射撃することができます。これをビームチャージングと呼びます。

10回以上連續でビームチャージングすると、次の図のような画面が出てきます。



この画面でOKを押すと、そのプレイヤーをフォローすることができます。

互いにフォローすると、タイトル画面のメニューから進める"RIENDS"画面に表示されます。



この画面からプレイヤーを選択すると、フレンドを解除することができます。

プロジェクトをフレンドと共有する

プロジェクトを開始する前の、地図が表示されている画面で“MAKE PUBLIC”を選択すると、誰でもが参加できるプロジェクトになり、メインメニューの“PUBLIC PROJECTS”にリストされます。“SHARE WITH 1 FRIENDS”を選択すると、フレンド全員と共有をすることができ、メインメニューの“SHARED PROJECTS”にリストされます。

