Future Strike

English



Castellano



简体中文



日本語



Manual

http://vulturestrike.com/manual/

Vulture Strike is a shooting game in the style of the most classic and iconic arcade titles. In addition to shooting and avoiding an innumerable amount of bullets, you have the ability to travel between 2 parallel timelines whenever you want, which opens an infinite amount of different paths to try. Available only on PC.



Rules of the game

There are 2 parallel timelines in the game, and you can either be in one or the other, never in both at the same time; the same applies to enemy bullets and ships. This means that only objects that exist in the **same timeline** can interact with one another. Bullets in the first timeline cannot destroy your ship if you are in the second timeline.

•You can go from one timeline of the game to the other using the Wormhole mechanic as often and as many times as you want. However, be warned that using the mechanic carelessly will have a negative impact on your score.

•The Visions system allows you to get a simplified and partial sight of what is going on on the other timeline of the game. Visions are shown as colorful silhouettes around your ship, you can choose which color you want the visions to be in the settings menu. Visions themselves will not destroy your ship if you stay in one of the timelines, but it is imperative to pay attention to them when you are planning to use the Wormhole mechanic. When you are surrounded by visions, the probabilities of dying soon after opening a Wormhole are high. As you go further into the game and the difficulty rises, the safe spots in the screen become narrower and narrower.

•Opening a Wormhole and appearing right in the place of an obstacle will get your ship destroyed. The Visions system should keep you from carelessly opening Wormholes.

•There is only one requirement to successfully complete a level: destroy the level boss enemy. Boss enemy fights have a time limit; if said limit is reached, you will lose a life and advance to the next level when you still have spare lives, otherwise it's game over.

•You have a limited amount of lives, your score will be accumulated as long as you don't use all of your lives and get a "Game Over" screen. When you lose all of your lives and get to the "Game Over" screen, you can restart the level in which you died but your score will be reset. Extra lives can be obtained whenever you sum additional 1.00.000 points to your total score.

•You have an unlimited amount of bullets, and you can open a Wormhole as many times as you need.

•The Wormhole mechanic is vital, you are not expected to complete the levels without using it.

•You can enter Frenzy mode when you completely fill the Frenzy gauge. The Frenzy gauge will be filled gradually each time you open a Wormhole; how much it is filled each time depends on the multiplier you get after using the Wormhole. Frenzy mode will be activated for a limited amount of time. If you manage to re-fill the Frenzy gauge while in Frenzy mode, you will have access to the strongest attack in the game and the highest possible multiplier for a limited time.



High score strategies

The most important aspect you need to pay attention to if you want to get high scores is the multiplier. When you start a new game, the multiplier will always be set to 1, and it will reset to a new number each time you open a Wormhole. The new number will be directly related to the amount of dangerous elements that were close to your ship at the moment you opened the Wormhole, and the proximity of said objects to your ship. The number that changes constantly in real time to the left of the multiplier shows you what multiplier would you get if you opened a Wormhole at that exact moment. Each time you get a new multiplier, your Frenzy gauge will be filled accordingly.

When the Frenzy gauge gets completely filled, you will enter Frenzy Mode automatically. While in Frenzy Mode, you will get a fixed multiplier (x666) and a more powerful shot. Frenzy Mode will only last a few seconds, but if you manage to entirely fill the Frenzy gauge again in that time, you will enter Apocalypse Mode. If you don't manage to enter Apocalypse mode, the Frenzy gauge will be completely depleted when Frenzy Mode ends.

Whenever you destroy an enemy ship, a set amount of points (depending on the type of ship you destroyed) will be first multiplied by the multiplier and then added to your total score, shown to the right of the multiplier.

You should avoid opening a Wormhole when there are no enemies or bullets around you, or the multiplier will be reset to a small number or even to 0.

Score is not reset nor diminished when lives are lost (except when you lose your **last** life).

Shooting enemies without destroying them will not give you points, this is specially important to consider when you are confronting enemies with large amount of hit points.

Minimum requirements (60FPS, 720p):

Intel i3, 3.1GHz

3GB RAM

Radeon HD6570

DirectX9

Windows XP

Recommended system (60FPS, 1080p):

AMD a8, 3.6GHz

4GB RAM

Radeon R7 200

DirectX9

Windows 7

Game pad

The opening menu scene works as a performance test and has a frame-rate counter at the upper right corner. If you see a number that is below 60, you will need to tweak the graphic settings in the Settings menu until you get it to 60. It is recommended to lower the rendering resolution from 1080p to 720p if you are having trouble achieving this.

Playing the game with a game-pad is recommended; however, you can use almost any device you prefer if you properly set it up in the input settings menu. Unexpected or badly configured input settings might hinder your ability to navigate the menu, but the mouse can always be used in such cases to navigate the menu and get you to the input configuration screen.

The game will always be rendered at resolutions with an aspect ratio of 16:9.

Events in the game are tied to the frame-rate, this means that the game will run slower if your hardware is struggling with the game, it also means that no frame will be skipped.

Manual

http://vulturestrike.com/espmanual/

Vulture Strike es un juego del género Shoot 'em up (matamarcianos) en el estilo de los títulos más clásicos e icónicos de las máquinas recreativas. Además de disparar y evadir un sinnúmero de proyectiles, tienes la habilidad de transportarte entre 2 líneas de tiempo paralelas presionando un botón, lo que abre un sinfín de posibilidades y caminos diferentes para explorar. Disponible únicamente en ordenadores.



Reglas del juego

Existen 2 líneas de tiempo paralelas en el juego, y tú puedes estar en una o en la otra, nunca en ambas a la vez; lo mismo se aplica para los enemigos y sus balas. Esto significa que sólo los elementos que existen en la misma línea de tiempo pueden interactuar unos con otros. Proyectiles en la primera línea de tiempo no te harán daño si tú te encuentras en la segunda línea de tiempo.

•Puedes ir de una de las líneas de tiempo a la otra usando la mecánica de los Agujeros de Gusano tantas veces como estimes conveniente. Sin embargo, hacer uso indiscriminado de la mecánica tendrá un efecto negativo en tu puntaje.

•El sistema de Visiones te permite ver, de forma parcial y simplificada, lo que sucede en la otra línea de tiempo del juego. Las Visiones son siluetas de colores que se muestran en las cercanías de tu nave. Puedes cambiar el color en que las Visiones se muestran en la configuración de juego. Las Visiones en sí no te harán daño mientras te mantengas en una línea de tiempo, pero es obligatorio prestarles atención si planeas utilizar la mecánica de los Agujeros de Gusano. Si tu nave está rodeada de Visiones, las probabilidades de morir apenas abras un Agujero de Gusano son altas. Mientras más avances en el juego y la dificultad aumente, los lugares seguros en la pantalla se harán cada vez más escasos y estrechos.

•Abrir un Agujero de Gusano y aparecer justo en el lugar en que se encuentra un obstáculo destruirá tu nave.

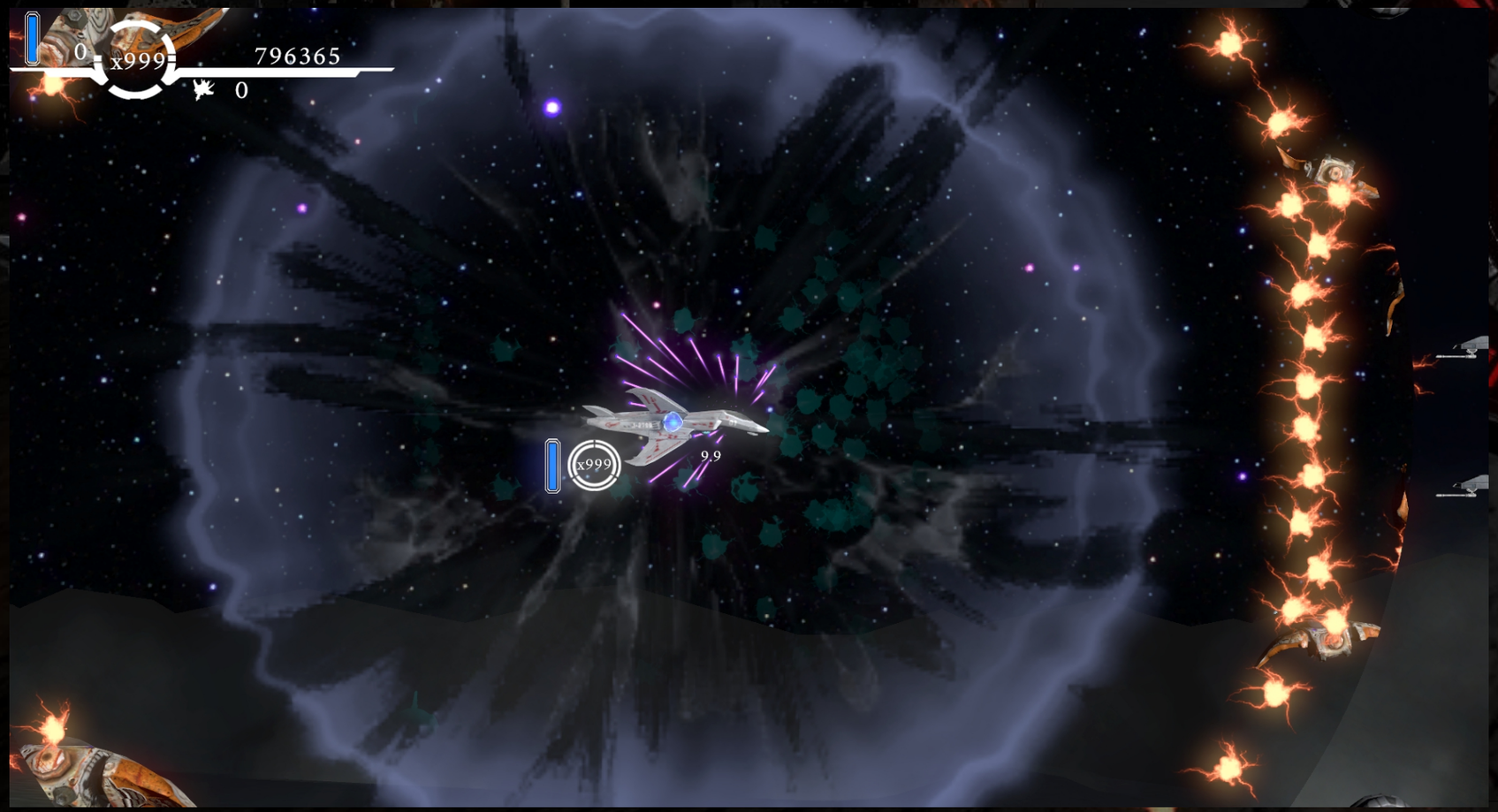
•Existe un único requerimiento para completar un nivel de forma exitosa: destruir el enemigo jefe del nivel. Las peleas contra jefes de nivel tienen un límite de tiempo; si dicho límite se alcanza, perderás una vida y pasarás al siguiente nivel si es que aún tienes vidas, si no, el juego se termina.

•Tienes una cantidad limitada de vidas, tu puntaje se acumulará en cuento no utilices todas tus vidas y veas la pantalla de "Game Over". Cuando pierdes todas tus vidas podrás reiniciar el nivel en que moriste pero tu puntaje volverá a 0. Vidas adicionales son obtenidas cuando tu puntaje total suma 1.000.000 puntos adicionales.

•Tus proyectiles son ilimitados, y puedes abrir tantos Agujeros de Gusano como estimes conveniente.

•Utilizar los Agujeros de Gusano es vital, no es recomendable intentar completar los niveles sin utilizar esta mecánica.

•Puedes entrar en Modo Frenesí cuando llenes por completo la barra de carga de Frenesí. Esta barra se llena gradualmente cada vez que abres un Agujero de Gusano; la cantidad en que la barra será llenada dependerá de cuán alto es el multiplicador que obtuviste al abrir el Agujero de Gusano. El Modo Frenesí dura un tiempo limitado y, si logras rellenar la barra de Frenesí mientras estás en este modo, tendrás acceso al ataque más poderoso del juego y también al multiplicador más alto posible por un tiempo limitado.



Estrategias para obtener puntajes altos

El aspecto más importante del que debes preocuparte para obtener altos puntajes es el multiplicador. Cuando comienzas un nuevo juego, el multiplicador siempre indicará 1, y este número cambiará cada vez que abras un Agujero de Gusano. El nuevo número estará directamente relacionado a la cantidad de obstáculos peligrosos que había cerca de tu nave en el momento en que abriste el Agujero de Gusano, y a la distancia de estos obstáculos con respecto a tu nave. A la izquierda del multiplicador, en la parte superior izquierda de la pantalla, podrás ver en todo momento cuál multiplicador obtendrías en cada preciso instante si abres un Agujero de Gusano en tal momento.

Cuando la barra de carga de Frenesí se completa, entras en Modo Frenesí de forma automática. Mientras estés en Modo Frenesí, tu multiplicador se mantendrá fijo (x666) y tendrás acceso a un disparo más poderoso. El Modo Frenesí sólo dura unos segundos, pero si logras rellenar la barra de carga por completo en este tiempo, podrás entrar en Modo Apocalipsis. Si no logras acceder a este último modo, la barra de carga de Frenesí volverá a estar completamente vacía cuando el Modo Frenesí se termine.

Cuando derribas una nave enemiga, una cantidad fija de puntos (dependiendo del tipo de nave que derribaste) será primero multiplicado por el multiplicador y luego añadido a tu puntaje total, que se muestra a la derecha del multiplicador.

Debes evitar abrir Agujeros de Gusano cuando no hay enemigos o proyectiles cerca tuyo o podrías dejar el multiplicador en un número muy bajo o incluso 0.

El puntaje no vuelve a 0 ni se reduce cuando pierdes vidas (excepto cuando pierdes tu última vida).

Dañar a los enemigos sin destruirlos no te otorga puntaje, esto es muy importante de tener en cuenta al enfrentar enemigos fuertes que pueden recibir mucho daño antes de morir.

Requerimientos mínimos (60FPS, 720p):

Intel i3, 3.1GHz

3GB RAM

Radeon HD6570

DirectX9

Windows XP

Sistema recomendado (60FPS, 1080p):

AMD a8, 3.6GHz

4GB RAM

Radeon R7 200

DirectX9

Windows 7

Game pad

La escena inicial del juego es una prueba de rendimiento y posee un indicador de cuadros-por-segundo en la parte superior derecha. Si ves un número inferior a 60, deberás ajustar la configuración gráfica en el menú hasta que lleves este número a 60. Se recomienda disminuir la resolución de renderizado de 1080p a 720p si se tienen dificultades logrando aquello.

Se recomienda jugar con un mando de juegos; sin embargo, puedes usar casi cualquier dispositivo que prefieras si lo configuras apropiadamente en el menú. En caso de que hayas configurado erróneamente los controles y tengas dificultades navegando las opciones, puedes utilizar el mouse para volver a la configuración de controles.

El juego siempre será renderizado en resoluciones cuya proporción corresponde a 16:9.

Los eventos en el juego están "atados" a los cuadros-por-segundo, esto significa que el juego se verá más lento si tu ordenador tiene dificultades renderizándolo, esto también implica que no es posible "saltarse" cuadros.

手册

http://vulturestrike.com/shouce/

Vulture Strike 是一款射击游戏，采取最经典的标志性街机游戏风格。除了射击和躲避弹幕之外，你还具有在两条平行时间线之间随意穿越的能力，这会开辟不计其数的不同路径供你尝试。目前仅有 PC 版。



游戏规则

游戏中存在两条平行的时间线，你可以置身于一条或另一条上，但不能同时出现在两者之中；敌人的子弹和飞船也是一样。这意味着只有存在于同一时间线上的对象可以互动。如果你在第二条时间线上，则第一条时间线上的子弹无法破坏你的飞船。

•你可以使用虫洞系统在两条时间线上自由跳转，想跳多少次都可以。但请注意，不当使用此系统会对你的得分产生负面影响。

•视野系统允许你简单和部分地看到游戏的其他时间线上发生的事。视野在你的飞船以彩色剪影的方式显示，你可以在设置菜单中选择想要的视野颜色。如果你停留在一条时间线上，剪影本身不会破坏你的飞船，但是当你打算使用虫洞系统时，必须注意它们。当你被剪影包围时，打开虫洞之后很快就死亡的概率很高。当你进一步深入游戏，难度上升，屏幕上的安全区会变得越来越窄。

•打开虫洞时正好出现在有障碍物的地方会毁掉你的飞船。视野系统会让你避免不小心打开虫洞。

•要成功过关只有一个要求：消灭这一关的敌人头目。头目战有时间限制；如果时间到，你会失去一条命，如果你还有生命的话会进入下一个关，否则游戏结束。

•你的生命数是有限的。只要你的生命没有耗尽并出现“游戏结束”画面，你的得分将会累计。当你失去所有生命并出现“游戏结束”画面，你可以从你死亡的关卡开始重玩，但你的得分将会重置。每当你的总分增加 1,000,000 分，你会获得额外的生命。

•你有无限量的子弹，你打开虫洞的次数也是无限的。

•虫洞系统至关重要，如果不利用它是无法过关的。

•当你的狂暴条完全充满时，你会进入狂暴模式。每当你打开一个虫洞，狂暴条都会逐渐填充；每次填充多少取决于你使用虫洞后得到的倍率。狂暴模式会在一段有限的时间内激活。如果你在狂暴模式下设法重新填充狂暴条，你将可以在游戏中获得最强攻击，并在有限的时间内获得可能的最高倍率。



高分策略

如果想得到高分，你所要注意的最重要的是倍率。当你开始新游戏时，倍率总是设为 1，每当打开一个虫洞，它都会被重设为一个新的数字。这个新数字将直接关系到你打开虫洞时接近你的飞船的危险元素的数量，以及这些物体与你的飞船的接近程度。在倍率左边实时变化的数字表示如果你在该时刻打开一个虫洞，你会得到什么倍率。每次你得到一个新的倍率，你的狂暴条会相应增加。

当狂暴条完全充满时，你会自动进入狂暴模式。在狂暴模式下，你会得到一个固定的倍率（x666）和更强力的射击。狂暴模式只会持续几秒钟，但如果你在这段时间内再次完全充满狂暴条，你将进入启示模式。如果你没能进入启示模式，当狂暴模式结束时，狂暴条将完全耗尽。

每当你消灭敌方飞船，一定数量的分数（取决于你消灭的飞船类型）将首先乘以倍率，然后加入到你的总分里，显示在倍率的右边。

当你周围没有敌人或子弹，或者倍率将被重置为一个小的数值，甚至归零的时候，应该避免打开虫洞。

失去生命时，得分不会重置或减少（除非你失去了最后一条生命）。

射击敌人但未能摧毁它们是不会得到分数的，这一点在面对生命值很高的敌人时特别重要。

最低要求（60FPS，720p）：

Intel i3，3.1GHz

3GB RAM

Radeon HD6570

DirectX9

Windows XP

推荐系统（60FPS，1080p）：

AMD a8，3.6GHz

4GB RAM

Radeon R7 200

DirectX9

Windows 7

Game pad

开场菜单界面也是性能测试，并在右上角有一个帧率计数器。如果你看到的数字低于 60，你需要在设置菜单中调整图形设置，直到它达到 60。如果无法做到这一点，建议将渲染分辨率从 1080p 降低到 720p。

本游戏推荐使用手柄；但如果在输入设置菜单中正确设置，几乎可以使用你所偏好的任何设备。意外或配置不当的输入设置可能会妨碍你浏览菜单，但在这种情况下，总归可以使用鼠标浏览菜单并进入输入配置界面。

游戏将始终以纵横比为 16：9 的分辨率呈现。

游戏中的事件与帧率相关，这意味着如果你的硬件与游戏冲突，游戏将运行得更慢，这也意味着不会跳过任何帧。

マニュアル

http://vulturestrike.com/ja-manual/

「Vulture Strike（ヴァルチャー　ストライク）」はゲームセンターで名を馳せた数々の名作にインスパイアされた、クラシックスタイルのシューティングゲーム。弾幕をかいくぐりながら敵を撃つという従来の要素に加え、このゲームに登場する機体には２つのパラレルタイムラインを自由に行き来する特殊な機能がある。つまりは、攻略の方法が無数に存在するということだ。PCでのみプレイ可能



ゲームのルール

- ゲーム内には 2 つのパラレル（並行）タイムラインが存在します。2 つの世界は自由に行き来することができますが、その両方に同時に存在することはできません。その法則は敵も敵の弾も同様です。これはつまり、同じタイムラインに存在するものに対してしか機体や弾は影響しないということです。第一のタイムラインにある敵の弾に、第2のタイムラインにいる自機が破壊されることはありません
-
- ワームホールシステムを使って、2 つのタイムライン間を自在にジャンプすることができます。回数に制限はありません。ただし、意味もなくワームホールを使用すると、スコアにマイナスの影響が出るので気をつけてください
-
- 「影」システムは、向こう側のタイムラインにおける自機の周囲の状況をシンプルなシルエットで表示するものです。影は単色のシルエットで、その色は設定メニューで好きなように変更することができます。この影に自機が破壊されることはありません、このシルエットを成す敵機は向こう側のタイムラインにいるからです。しかしワームホールシステムを使用する時は、影の位置に注意を払うことが不可欠です。影に取り囲まれた状況でワームホールシステムを使えば、撃墜されるリスクが高くなるからです。ゲームを進めていき難易度が上がっていくにつれ敵の弾幕の厚みは増し、画面内にある安全地帯はどんどん少なくなっていきます
-
- ワームホールを開いて障害物のある場所にジャンプすれば、即座に自機は破壊されます。ワームホールシステムを無暗に使用するべからず、影システムをちゃんと活用しましょう

- ステージをクリアする条件はたった 1 つです。そのステージのボスを撃破すること。ボス戦には制限時間があります。制限時間に達してしまうとライフを 1 つ失います。まだ残りライフがあれば次のステージに進めますが、無ければそこで Game Over です
-
- 当然ながらライフの数には限りがあります。全てのライフを失うことなく、つまり「Game Over」画面になるまでは、スコアは加算されていきます。全てのライフを失い、「Game Over」画面が表示されても、そのステ

ージから再開することはできますが、スコアはリセットされます。スコア 1.000.000 点に到達するごとに、ライフは 1 つ増えます

-
- 弾数に制限はありません、ワームホールも使用回数に一切制限ありません。
-
- ワームホールシステムは鍵となる要素です。これを使用することなしにステージクリアはできないとお考えください
-
  「フレンジー」ゲージを満タンにするとフレンジーモードが発動します。フレンジーゲージはワームホールを開くたびに少しずつ増加します。その増加量はワームホール使用後に獲得するスコアボーナスに依存しています。フレンジーモードは限られた時間のみ発動します。フレンジーモード発動中に、さらにフレンジーゲージを満たすことができると、このゲームにおける最強攻撃モードにアクセスできます。限られた時間、このゲーム最大のスコアボーナスを得ることができます



-
-

ハイスコア達成のための戦略

ハイスコアを叩き出すために最も注意を払わなければならないポイントは、やはりスコアボーナスです。ゲーム開始時、スコアボーナスは 1 にセットされています。そしてワームホールを開くたびに、この数値はリセットされて変化します。新たな数値は、ワームホールを開いた瞬間に、自機の周囲にどれだけ危険な要素があるか、それらの要素がどれだけ至近距離にあるかで変わってくるのです。画面左上、スコアボーナスの数値の左にある数値がリアルタイムでどんどん変わっていきます。ワームホールを開けたその瞬間に、この数値が現在のスコアボーナス値にとって代わります。そして新たなスコアボーナス値を得るたびに、フレンジーゲージは増加していきます

フレンジーゲージが満タンになると、自動的にフレンジーモードが発動します。フレンジーモード中は、固定のスコアボーナス（x666）となりショットもパワーアップします。フレンジーモードは数秒しか続きませんが、フレンジーモード中にもう一度フレンジーゲージを満たすことができると、今度は「アポカリプス」モードへと移行します。アポカリプスモードに移行できなかった場合は、フレンジーモードが終了し、フレンジーゲージはゼロになります

敵機を破壊すると、ポイント（ポイントは敵機の種類によって異なります）がまずスコアボーナスの値に掛け算され、それからトータルスコアに加算されます。トータルスコアはスコアボーナス値の右に表示されている数字です

敵や弾幕が周囲にない状況では、ワームホールを開くべきではありません。危険度が低いため、開いてしまうとスコアボーナス値が極小に、最悪の場合ゼロになります。

ライフを失ってもスコアがリセットされたり減少することはありません（ただし最後のライフを失えばリセットされます）。

敵機を撃っても、破壊しなくてはポイントは得られません。これは特に、耐久力の高い敵と交戦している時に、気をつけるべき重要なことです。

必要最小要件（60FPS，720p）:

Intel i3, 3.1GHz

3GB RAM

Radeon HD6570

DirectX9

Windows XP

推奨要件（60FPS，1080p）:

AMD a8, 3.6GHz

4GB RAM

Radeon R7 200

DirectX9

Windows 7

Game pad

オープニングメニューは、パフォーマンステストとしての役割も担っています。画面右上にフレームレートのカウンターが表示されています。この数値が 60 以下の場合は、設定メニューでグラフィック品質を調整して、60 以上にするようにしてください。レンダリング解像度を 1080p から 720p に下げると、問題が解決することが多いです

コントローラーを使用してのプレイを推奨していますが、入力設定メニューで適切にセットアップすれば、どんなデバイスでもプレイすることが可能になっています。入力設定を誤ってセットアップしてしまうと、メニュー画面を思うように操作できないことがあります。そうした場合は、マウスを使ってメニューを操作して、入力設定画面を開くようにすると良いでしょう

このゲームは縦横比 16:9 で最適な解像度となるように設定されています

ゲームの動作はフレームレートに依存します。これはつまり、お使いのハードウェアが処理落ちするとゲームの動作が遅延します。フレームがスキップされないからです