

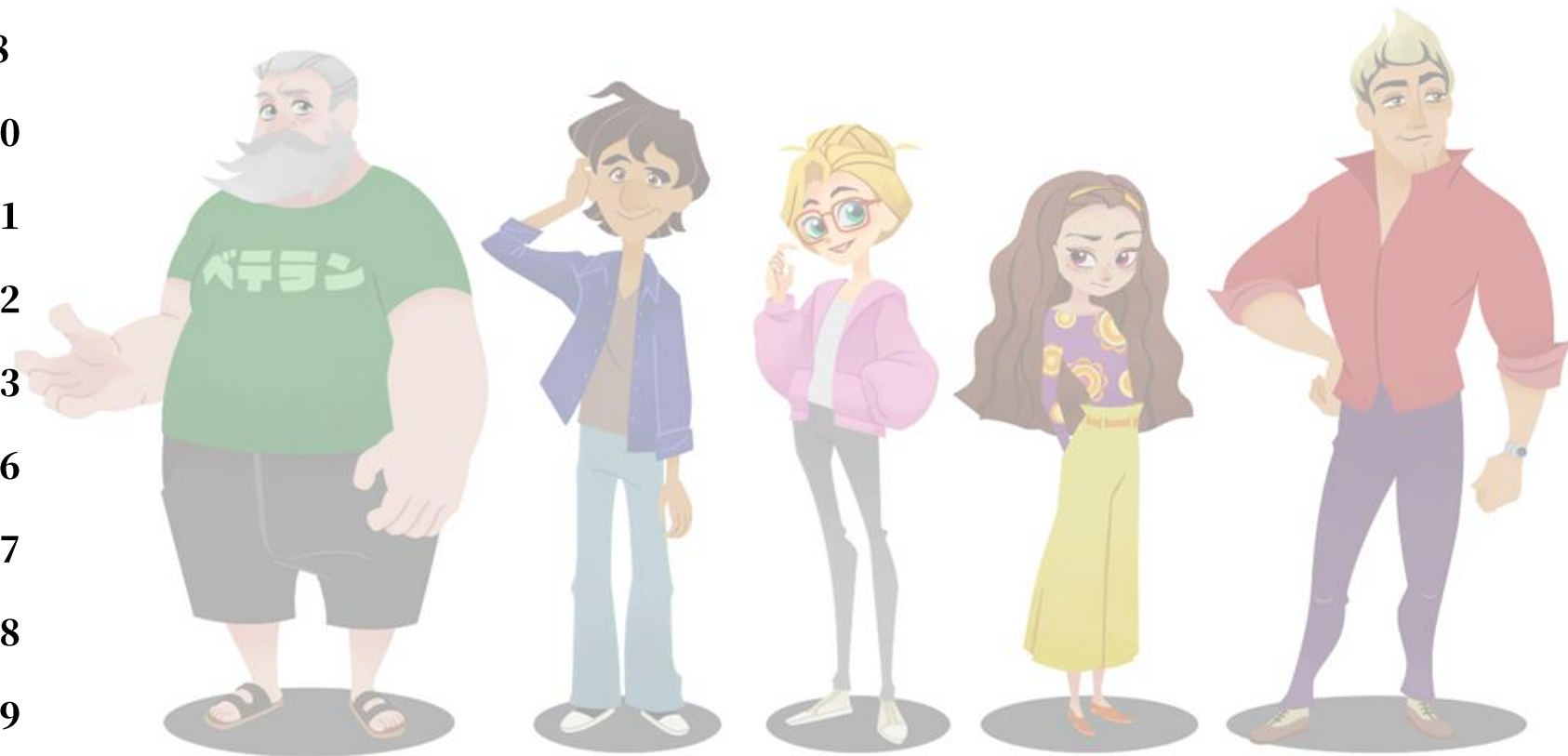
CODE SHIFTER

Developed by A.R.C.

CODE SHIFTER
디지털 설명서

목차

스토리 -----	3
조작방법 -----	4
게임 시작하기 -----	8
캐릭터 소개 -----	10
어드벤처 파트 ----	11
스테이지 선택 화면 -----	12
액션 파트 -----	13
스킬 -----	16
컬러풀 파이터즈 -----	17
옵션 -----	18
2인 이상 플레이 시 -----	19
콜라보 캐릭터 -----	20



스토리

게임 회사 「Awesome Rainbow Corp」에서 일어나는 신기한 이야기.

A.R.C.의 스태프가 개발 중인 게임 '컬러풀 파이터즈'의
마스터업까지 1개월이 남은 중요한 시점에서, 원인 불명의 버그와
트러블이 발생한다.

이를 수상하게 여긴 프로그래머 '스텔라'는 자신의 노하우를 살려 안티
버그 프로그램 '코드 시프터'를 개발하고, 문제 해결에 뛰어들게 된다.

과연 그들은 무사히 이 위기를 넘기고, '컬러풀 파이터즈'를 발매할 수
있을까?



조작 방법

이곳에서는 컨트롤러를 사용할 때의 기본적인 조작 방법을 설명합니다.



버튼명	길게 누를 시 동작	
	액션 파트	어드벤처 파트
L 스틱	이동	커서 이동/ 이동 (오피스 내)
방향 버튼	-	커서 이동
A 버튼	코드 입수/ 기믹 동작	취소/ 대시 (오피스 내)
B 버튼	점프	결정
X 버튼	필살기	-
Y 버튼	공격	-
L 버튼	어시스트 소환	줌 아웃 (오피스 내)
R 버튼	캐릭터 변경	줌 인 (오피스 내)
+ 버튼	일시정	메뉴 불러오기

조작 방법

이곳에서는 컨트롤러를 사용할 때의 기본적인 조작 방법을 설명합니다.



버튼명	길게 누를 시 동작	
	액션 파트	어드벤처 파트
L 스틱	이동	커서 이동/ 이동 (오피스 내)
방향키	-	커서 이동
○ 버튼	코드 입수/ 기믹 동작	코드 입수/ 기믹 동작
× 버튼	점프	결정
△ 버튼	필살기	-
□ 버튼	공격	-
L1버튼	어시스트 소환	줌 아웃 (오피스 내)
R1버튼	캐릭터 변경	줌 인 (오피스 내)
옵션 버튼	일시정지	메뉴 불러오기

조작 방법

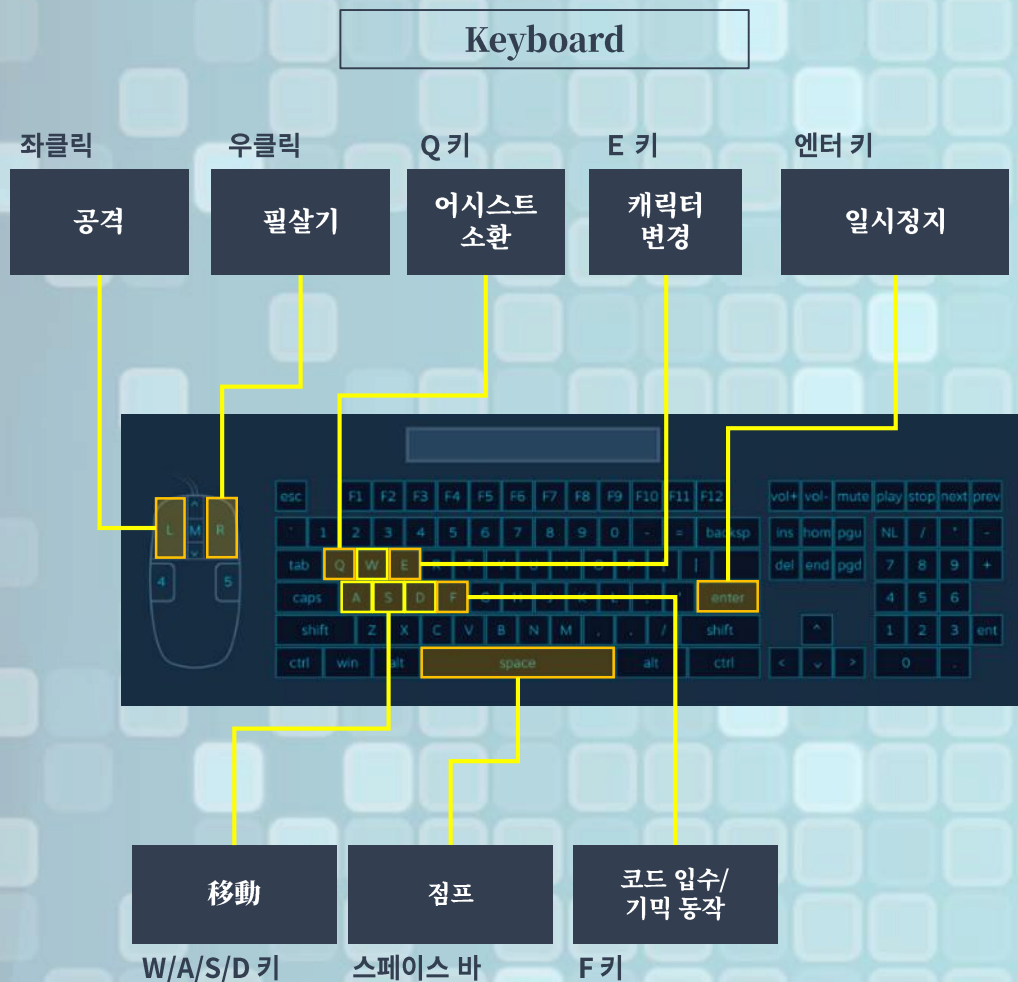
이곳에서는 컨트롤러를 사용할 때의 기본적인 조작 방법을 설명합니다.



버튼명	길게 누를 시 동작	
	액션 파트	어드벤처 파트
왼쪽 스틱	이동	커서 이동/ 이동 (오피스 내)
방향 패드	-	커서 이동
B 버튼	코드 입수/ 기믹 동작	취소/ 대시 (오피스 내)
A 버튼	점프	결정
Y 버튼	필살기	-
X 버튼	공격	-
L 버튼	어시스트 소환	줌 아웃 (오피스 내)
R 버튼	캐릭터 변경	줌 인 (오피스 내)
메뉴 버튼	일시정지	메뉴 불러오기

조작 방법

이곳에서는 컨트롤러를 사용할 때의 기본적인 조작 방법을 설명합니다.



버튼명	길게 누를 시 동작	
	액션 파트	어드벤처 파트
W 키	위 이동	위 이동
A 키	왼쪽 이동	왼쪽 이동
S 키	아래 이동	아래 이동
D 키	오른쪽 이동	오른쪽 이동
F 키	코드 입수/ 기믹 동작	-
스페이스 바	점프	-
우클릭	필살기	취소/ 대시 (오피스 내)
좌클릭	공격	결정
Q 키	어시스트 소환	줌 아웃 (오피스 내)
E 키	캐릭터 변경	줌 인 (오피스 내)
엔터 키	일시정지	메뉴 불러오기

게임 시작하기

게임을 실행하면, 먼저 타이틀 화면이 표시됩니다. 순서에 따라 게임을 시작해봅시다.

◆ 처음 게임을 시작할 때



① 게임을 처음 할 때는, 타이틀 화면에서 아무 버튼을 누르면 메뉴 화면으로 진입합니다.



② 그 후 Select Save Slot 을 선택하여 Save Data 1·2·3 중에서 데이터를 저장할 슬롯을 골라주세요.



③ 슬롯을 고르면, 오프닝 이벤트 화면에 들어갑니다. 결정 버튼을 눌러 캐릭터의 대화를 읽으며 진행하세요.



④ 대화가 끝나면, 오피스 장면으로 넘어갑니다. 좌 스틱을 조작하여 화면 위의 STORY로 다가가 결정 버튼을 눌러 '코드 시프터'를 실행합니다.



⑤ 스테이지 선택 화면으로 이동 후, 좌 스틱 (또는 방향 키) 로 모지의 폴더를 선택하고 결정 버튼을 눌러 액션 파트를 시작합니다.



⑥ 액션 화면으로 이동 후, 스텔라의 대사에 따라 튜토리얼을 진행하세요.

게임을 시작하기

이전에 저장한 데이터를 이어서 플레이할 때는 아래의 순서가 됩니다.

◆이어서 게임을 시작할 때,



①



②

저장한 데이터부터 이어서 게임을 진행할 때는
①타이틀 화면에서 아무 버튼을 누른 후
②Continue를 골라주세요.



캐릭터 소개

이곳에서는 게임에서 등장하는 게임 회사 Awesome Rainbow Corp (A.R.C)의 스태프를 소개합니다.



스텔라 (프로그래머)

게임 회사에 근무하는 입사 3년차의 젊은 프로그래머. 개발 중인 게임에 대량의 버그가 발생하여, 자동 버그 수정 프로그램 '코드 시프터'를 개발



모지 (게임 디자이너)

스텔라보다 조금 선배인 게임 디자이너. 섬세한 작업이 서툴러 다소 칠칠치 못한 부분도 있지만, 의외로 노력가.



루디 (디자이너)

스텔라와 나이가 비슷하며, 사이가 좋은 젊은 디자이너. 일에 대해 진지한 면이 있어, 섬세한 미스가 눈에 띄는 모지에게 모진 태도를 취한다.



허드슨 (프로그래머)

스텔라의 옆자리에 있는, 회사에서도 손꼽는 베테랑 프로그래머. 외형대로 호탕한 성격을 하고 있다. 실은 그렉과는 오랜 시간 함께 일해 온 사이.



그렉 (디렉터)

스텔라 일동이 개발 중인 게임 '컬러풀 파이터즈'의 팀 디렉터. 남에게 일을 자주 맡기곤 하지만, 여성진에게는 인기가 있다.

어드벤처 파트

여기서는 어드벤처 파트의 게임 진행 방법에 대해 설명합니다.



●스토리

A.R.C. (Awesome Rainbow Corp) 스템프들의 일상이 그려져 있습니다.
개발 중에 빈번히 생기는 수수께끼의 트러블.
수상하게 여긴 스템라는 스스로 개발한 버그 수정 프로그램 '코드 시프터'를 사용하여, 트러블을 해결하려 합니다.



●스텔라의 컴퓨터

'코드 시프터'와 프로그램 아바타 '세라'를 실행하여 액션 파트를 플레이 합니다.
액션 파트에서는 버그의 수정이나 바이러스 퇴치 등을 합니다.



●스템프와 대화

개발 스템프들과 대화할 수 있습니다.
고민이나 작업의 근황 등을 들을 수 있습니다.
종종 아이템을 받을 때도 있으므로 꼼꼼하게 말을 걸어 봅시다.



●컬러풀 파이터즈

스텔라 일동이 개발 중인 대전 액션 게임 '컬러풀 파이터즈'입니다.
스토리를 진행하면 플레이 할 수 있습니다. 액션 파트의 엑스트라 스테이지에 등장하는 '캐릭터의 고스트'를 물리치면, 사용할 수 있는 캐릭터가 늘어납니다.



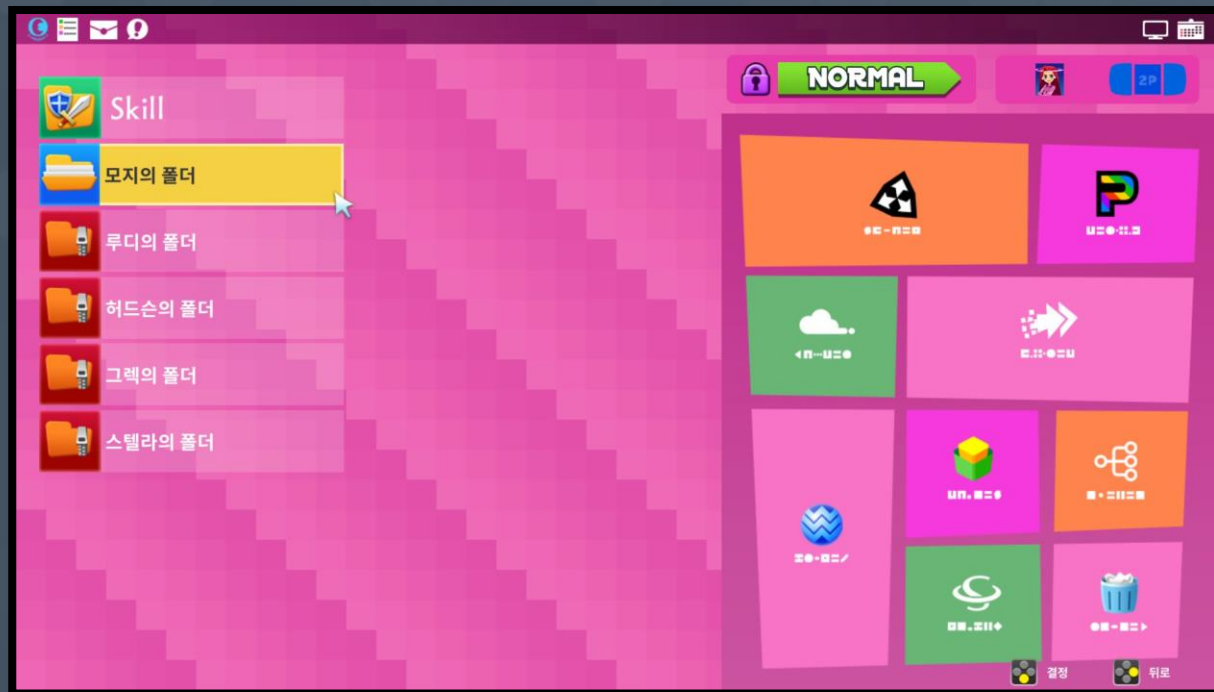
●오피스 조사

오피스를 탐색하면 아이템이 떨어져 있는 경우가 있습니다.
떨어져 있는 장소에 다가가면 아이콘이 나타나기 때문에, 종종 오피스를 산책해 봅시다.
아이템을 장착하면 게임을 유리하게 진행할 수 있습니다.



스테이지 선택 화면

이곳에서는 스테이지 선택 화면에 대해 설명합니다.



●스테이지 선택 화면

스텔라의 컴퓨터를 조사하면 스테이지 선택 화면으로 이동합니다. 메뉴를 조작하여 '스테이지 선택'과 '스킬 장착'을 할 수 있습니다. 또 스토리가 진행하면 '세라의 코스튬 변경'과 스테이지의 '난이도 변경'을 할 수 있게 됩니다.

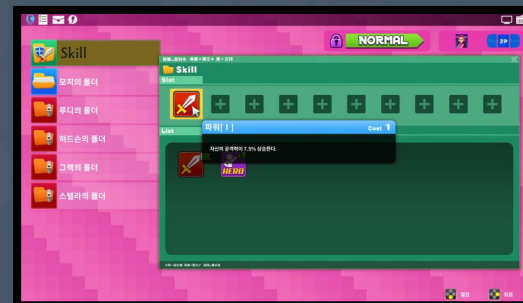


세라는 코스튬마다 필살기 효과가 바뀝니다.



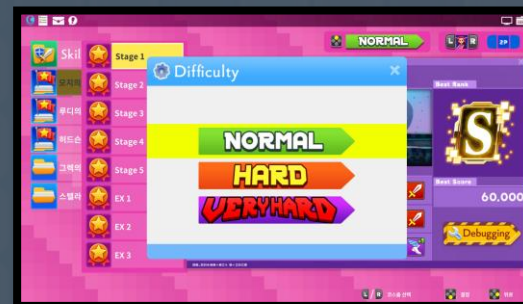
●스테이지 선택

플레이 할 스테이지를 선택합니다. 클리어 시의 점수에 따라 클리어 랭크가 표시됩니다. S랭크일 경우, 보상으로 스킬을 입수할 수 있습니다. 클리어한 스테이지는 몇 번이고 다시 플레이를 할 수 있으므로, 힘내서 S랭크를 목표로 합시다.



●스킬 장착

소지하고 있는 스킬을 교체하여 세라의 능력을 커스터마이징 할 수 있습니다. 히어로 코드를 써서 변신한 캐릭터도 스킬의 영향을 받습니다. 스킬은 오피스 내를 산책하거나 S랭크 클리어 보상으로 획득할 수 있습니다.



●난이도 변경

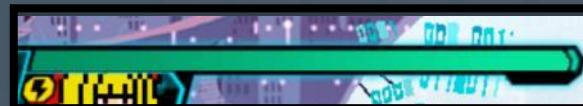
게임을 클리어하면, 스테이지의 난이도를 변경할 수 있게 됩니다. 난이도가 올라가면 적의 능력이 올라가거나 행동 패턴이 변합니다. 각 난이도마다 클리어 랭크가 표시되니, 실력에 자신이 있으시다면 난이도를 올려 S랭크를 목표로 해봅시다.

액션 파트

이곳에서는 액션 화면에 대해 설명합니다.



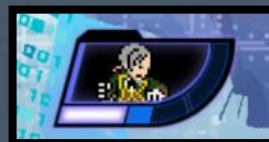
● 조작 캐릭터
조작 중인 캐릭터의 얼굴이 표시됩니다.
오른편에는 변신할 수 있는 캐릭터의 얼굴이 표시됩니다.



● 체력 게이지
적 본체나 적의 공격에 접촉, 함정이나 가시에 닿았을 때 감소합니다. 체력이 모두 없어지면, 잔여 기체가 1개 줄어듭니다.



● 잔여 기체 수
체력이 모두 없어지면, 잔여 기체를 소모하여 부활할 수 있습니다.
잔여 기체가 0이 되면 게임 오버가 되어, 오피스로 귀환합니다.



● 어시스트 캐릭터
소환 가능한 어시스트 캐릭터와 어시스트 게이지가 표시됩니다.
어시스트 게이지는 적을 공격하거나, 리소스를 회수하면 증가합니다.

액션 파트

이곳에서는 액션 파트의 각 오브젝트에 대해 설명합니다.



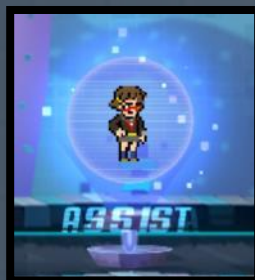
●스타트 지점과 골 지점

액션 파트를 시작하면 스타트 지점에 세라가 등장합니다. 스테이지 가장 안쪽에 있는 골 지점에, 세라가 도달하면 스테이지 클리어입니다.



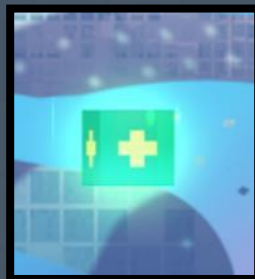
●히어로 코드

스테이지 위에 설치되어 있으며, 회수하면 코드에 맞는 캐릭터로 변신할 수 있습니다.



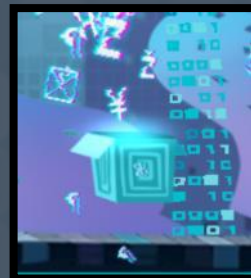
●어시스트 코드

스테이지 위에 설치되어 있으며, 회수하면 코드에 맞는 캐릭터를 어시스트 버튼으로 소환할 수 있게 됩니다.



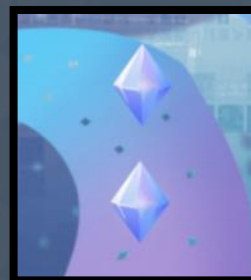
●회복 아이템

회복하여 세라의 체력을 회복할 수 있습니다.



●버그

각 장소에서 발생한 버그 오브젝트입니다. 세라의 공격으로 수정(제거)할 수 있습니다. 제거하면 스코어가 상승하고, 스테이지 클리어 랭크가 오르기 쉬워집니다. 버그의 수정은 세라만 가능합니다.



●리소스의 단편

회수하여 어시스트 게이지를 늘릴 수 있습니다. 또 스코어에 영향을 미치므로, 많이 회수하면 클리어 랭크가 오르기 쉬워집니다.



●세이프 포인트

통과하면 액션 파트의 진행을 세이프 할 수 있습니다. 세이프하면 체력이 모두 없어 졌을 때, 부활 지점으로 등록됩니다.

액션 파트

이곳에서는 액션 파트의 흐름에 대해 설명합니다.



●스테이지 스타트

스타트 지점에 세라가 등장하여 액션 파트가 시작됩니다.
세라는 체력이 꽉 찬 상태로, 잔여 기체는 [3]의 상태에서 시작합니다.



●각종 배틀

스테이지에서는 통상 출현하는 적 이외에, 상대를 쓰러트릴 때까지 갇힌 공간에서 싸우는 '강적 배틀'이나 더욱 강력한 적과 싸우는 '보스 배틀'이 있습니다.



●스테이지 보스 배틀

각 스테이지 5의 가장 안쪽에서 기다리는, 특수한 보스입니다.
이벤트 장면 이후 화면 아래에 붉은 체력 막대가 나타나고 전투가 시작됩니다. 상대의 체력이 모두 없어질 때까지 대미지를 가하면 승리하게 됩니다.



●스테이지 클리어

골 지점에 세라가 도달하거나, 혹은 스테이지 보스를 격파하면 스테이지 클리어가 됩니다.
클리어 이후 자동으로 결과 화면으로 이동합니다.



●결과 화면

스테이지를 클리어하면 결과 화면이 표시됩니다.
스테이지에서 쓰러트린 적, 수정한 버그의 수나 세라가 입은 대미지량 등에 따라 클리어 랭크가 나옵니다.
랭크는 몇 단계로 이루어져 있으며, 스코어가 높을수록 높은 클리어 랭크가 됩니다. S랭크일 경우 보상으로 스킬 획득이 가능하므로, 힘내서 S랭크 클리어를 목표로 해 봅시다.

스킬

이곳에서는 스킬 및 효과에 대해 설명합니다.



●파워
자신의 공격력을 상승시킨다.



●디펜스
자신의 방어력을 상승시킨다.



●스피드
자신의 이동 속도를 상승시킨다.



●점프
자신의 점프력을 상승시킨다.



●넉백 거리
적을 넉백시키는 거리를 상승시킨다.



●넉백 내성
자신의 넉백 방어력을 상승시킨다.



●크리티컬 레이트
자신의 크리티컬 발생률을 상승시킨다.



●크리티컬 대미지
자신의 크리티컬 대미지량을 상승시킨다.



●그래비티
자신이 받는 중력 효과를 경감시킨다.



●콤보 대미지
일정 수의 콤보를 넣으면, 가하는 대미지량이 상승한다.



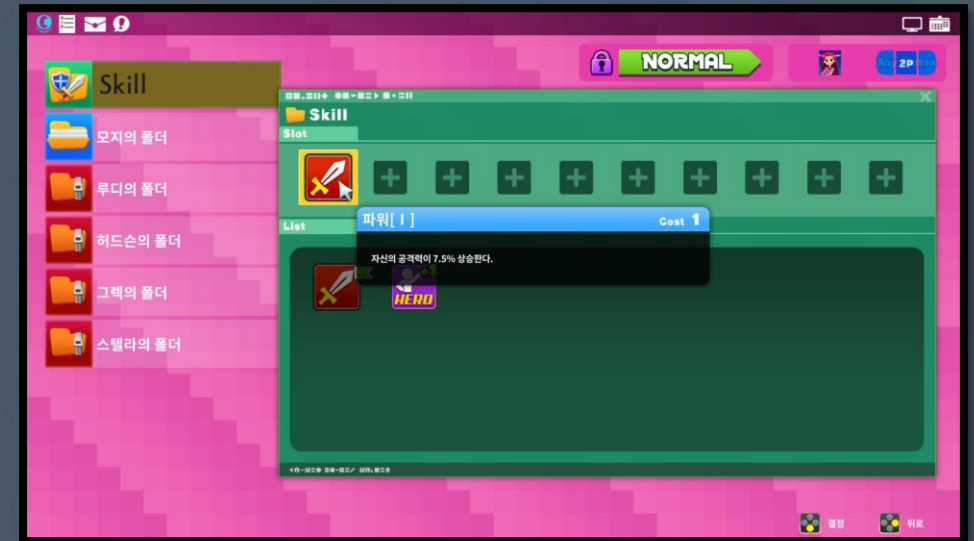
●점프 +1
점프 중에도 1회 더 점프할 수 있게 된다.



●어시스트 게이지
어시스트 게이지의 상승량을 늘린다.



●히어로 +1
동시에 소지할 수 있는 히어로 코드 수를 1개 늘린다.



스킬 장착 화면에서 세라가 장착할 수 있는 스킬을 교체할 수 있습니다. 각 스킬마다 코스트 (소비 슬롯 수) 가 정해져 있고, 최대 10슬롯까지 장착할 수 있습니다.

컬러풀 파이터즈

이곳에서는 컬러풀 파이터즈를 즐기는 법에 대해 설명합니다.



①컬러풀 파이터즈의 실행

어드벤처 파트에서 스텔라를 조작하여, 오피스 구석에 있는 'Battle'이라 적힌 오브젝트를 조사합니다.



②실행 화면

실행 화면이 표시되면, 결정 버튼을 눌러 대전 모드의 선택 화면으로 이동합니다.

③대전 모드 선택

두 개의 모드 중, 대전하고 싶은 모드를 선택해주세요.



●STOCK
플레이어의 잔여 기체 수를 설정하고, 잔여 기체가 없어질 때까지 싸웁니다. 마지막까지 남은 플레이어가 승리합니다.

●SCORE
대전 중에 획득 가능한 스코어로 경쟁합니다. 스코어가 규정에 가장 먼저 도달한 플레이어가 승리합니다.



④캐릭터 선택 화면

모드를 결정하면, 캐릭터 선택 화면으로 이동합니다. 사용하고 싶은 캐릭터에 커서를 놓고, 결정 버튼으로 선택해주세요.

●여러 명에서 플레이
이 화면에서 2P~4P의 컨트롤러 버튼을 누르면, 대전에 참가할 수 있습니다.

●사용 캐릭터를 늘리기 위해선?
처음부터 사용할 수 있는 캐릭터는 4명이지만, 스토리를 진행하며 '엑스트라 스테이지'에 등장하는 캐릭터의 '고스트'를 쓰러트리면, 사용할 수 있는 캐릭터가 늘어납니다.

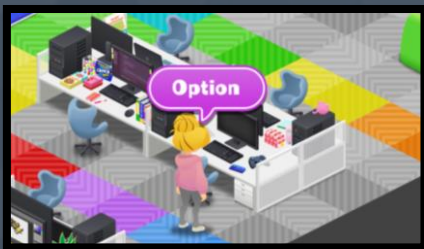


⑤배틀 화면

전 플레이어의 캐릭터 선택이 끝나면, 배틀이 개시됩니다. 조작 방법은 액션 파트와 동일합니다. 어시스트 캐릭터도 등장하므로, 잘 이용해서 전투를 유리하게 이끌시다.

옵션 화면

이곳에서는 게임 옵션의 설정에 대해 설명합니다.



오피스 화면

오피스에서 'Option' 말풍선 근처에서 결정 버튼을 누르면, 게임 옵션 설정을 할 수 있습니다.



게임 옵션 설정 화면

●볼륨 설정
게임 내 재생되는 BGM, 보이스, SE의 음량 조절을 할 수 있습니다.

●해상도
게임 화면의 해상도를 변경할 수 있습니다.
플레이 환경에 적합한 설정으로 게임을 즐겨 주세요.
※PC판 설정에만 해당됩니다.

●풀 스크린
게임 화면을 전체 화면, 혹은 윈도우 표시로 바꿀 수 있습니다.
※PC판 설정에만 해당됩니다.

●진동
게임 중 컨트롤러의 진동을 ON/OFF 할 수 있습니다.

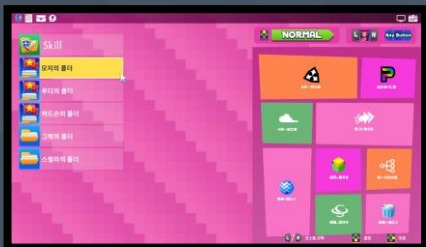
●키 설정
게임 중 컨트롤러의 각 버튼의 행동을 설정할 수 있습니다.
※버튼에 따라서 설정이 고정되어 있는 경우도 있습니다.

●언어 설정
게임 중 표시되는 텍스트의 언어를 바꿀 수 있습니다.
바꿀 수 있는 언어는 '일본어', '중국어(번체)', '한국어', '영어'입니다.

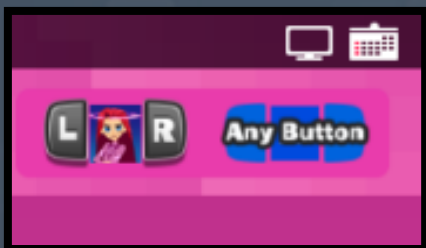
2인 이상 플레이 시

이곳에서는 2인 이상으로 게임을 플레이하는 방법에 대해 설명합니다.

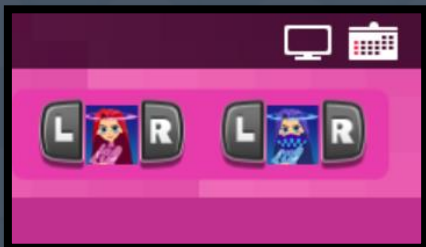
◆ 액션 파트를 2인으로 플레이할 시



두 번째 컨트롤러를 연결한 상태에서, 스테이지 선택 화면으로 이동합니다.



2P의 컨트롤러로 결정 버튼을 누릅니다.



2P의 세라 아이콘이 표시됩니다. 이 상태에서 스테이지를 진행하면, 2인으로 액션 게임을 플레이할 수 있습니다.

◆ 컬러풀 파이터즈를 2~4인으로 플레이할 때



플레이할 인원 수만큼 컨트롤러를 연결한 상태에서, 컬러풀 파이터즈를 실행합니다.



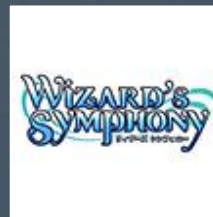
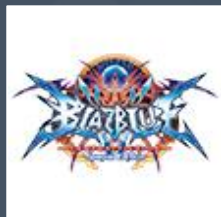
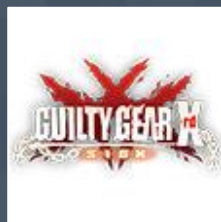
참가할 플레이어의 컨트롤러 결정 버튼을 누릅니다.



캐릭터 선택 커서가 나타납니다. 고를 캐릭터를 결정 후, 배틀을 개시하면 여러 명과 함께 대전할 수 있습니다.

콜라보 캐릭터

이곳에서는 플레이어를 콜라보 캐릭터를 소개합니다.



콜라보 캐릭터 (어시스트 캐릭터)



And more ...