

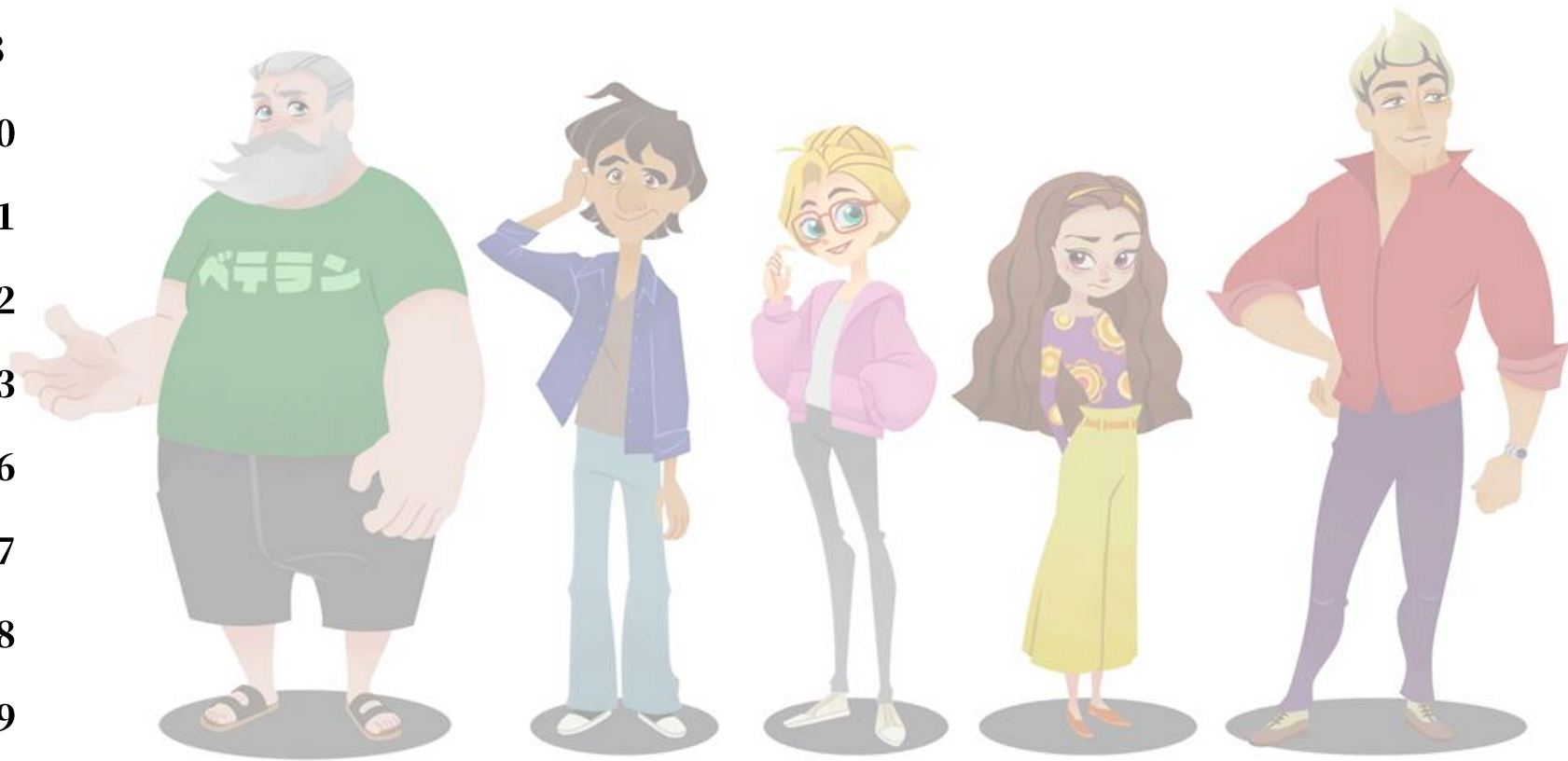
CODE SHIFTER

Developed by A.R.C.

CODE SHIFTER
數位說明書

目錄

故事	3
操作方法	4
遊戲開始方法	8
角色介紹	10
關於冒險的部分	11
關卡選擇畫面	12
關於動作部分	13
關於技能	16
Colorful Fighters	17
選項畫面	18
兩人以上玩的時候	19
協作角色	20



故事

這是一個發生在遊戲公司「Awesome Rainbow Corp」裡的神奇故事。

A.R.C的職員們正在開發的遊戲「Colorful Fighters」離遞交最終版本只剩一個月的時間。在這最關鍵的時刻，遊戲開發現場卻出現了原因不明的錯誤和文件損壞的問題。

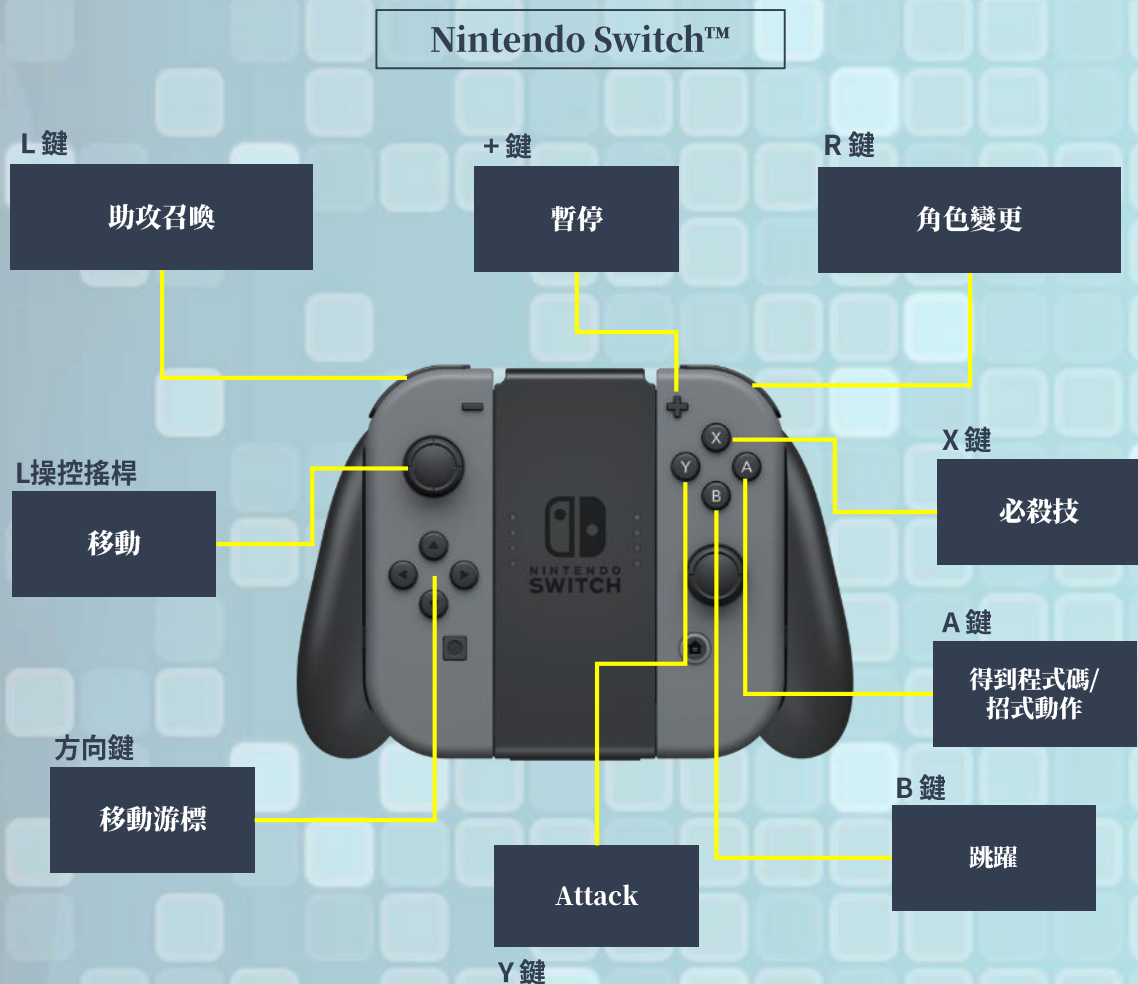
工程師「史黛菘」感到事態蹊蹺，於是她運用自己的知識開發了抗錯誤程式「Code Shifter」，著手調查問題。

他們最終能夠順利跨越這個困境，成功發行Colorful Fighters嗎…？



操作方法

在這裡，說明使用控制器的基本操作方法。



鍵名稱	長按時的動作	
	動作時	冒險時
L 操控搖桿	移動	移動游標/ 移動(辦公室內)
方向鍵	-	移動光標
A 鍵	得到程式碼/ 招式動作	取消/ 衝刺(辦公室內)
B 鍵	跳躍	決定
X 鍵	必殺技	-
Y 鍵	攻擊	-
L 鍵	助攻召喚	拉鏡頭(辦公室內)
R 鍵	角色變更	推鏡頭(辦公室內)
+ 鍵	暫停	查看選單

操作方法

在這裡，說明使用控制器的基本操作方法。



鍵名稱	長按時的動作	
	動作時	冒險時
左操作桿	移動	移動游標/ 移動(辦公室內)
方向按鈕	-	移動光標
○ 按鈕	得到程式碼/ 招式動作	取消/ 衝刺(辦公室內)
× 按鈕	跳躍	決定
△ 按鈕	必殺技	-
□ 按鈕	攻擊	-
L1按鈕	助攻召喚	拉鏡頭(辦公室內)
R1按鈕	角色變更	推鏡頭(辦公室內)
OPTIONS按鈕	暫停	查看選單

操作方法

在這裡，說明使用控制器的基本操作方法。

Xbox One

L 按鈕

助攻召喚

選項按鈕

暫停

R 按鈕

角色變更

左操作桿

移動

方向鍵

移動游標



Y 按鈕

必殺技

B 按鈕

得到程式碼/
招式動作

A 按鈕

跳躍

X 按鈕

攻擊

長按時的動作

鍵名稱

動作時

冒險時

左操作桿

移動

移動游標/
移動(辦公室內)

方向鍵

-

移動光標

B 按鈕

得到程式碼/
招式動作

取消/
衝刺(辦公室內)

A 按鈕

跳躍

決定

Y 按鈕

必殺技

-

X 按鈕

攻擊

-

L 按鈕

助攻召喚

拉鏡頭(辦公室內)

R 按鈕

角色變更

推鏡頭(辦公室內)

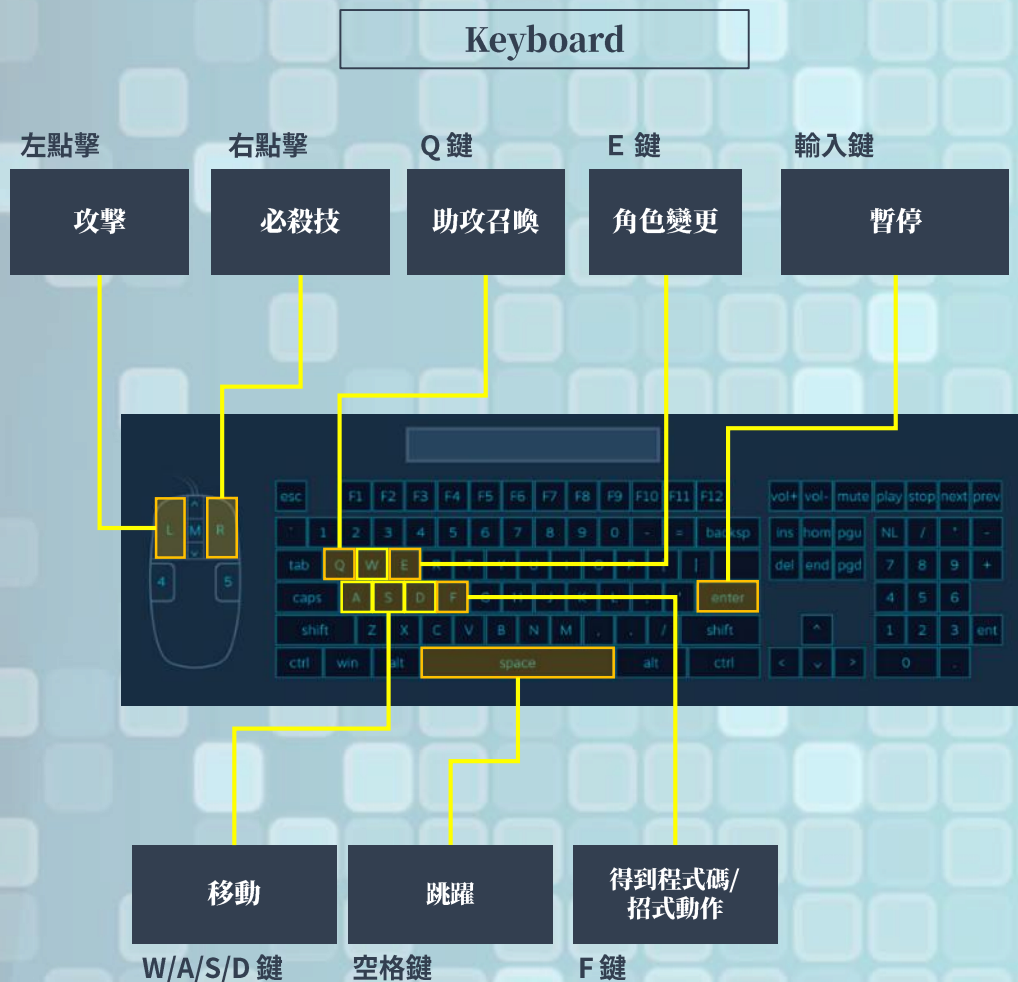
選項按鈕

暫停

查看選單

操作方法

在這裡，說明使用控制器的基本操作方法。



鍵名稱	長按時的動作	
	動作時	冒險時
W 鍵	向上移動	向上移動
A 鍵	向左移動	向左移動
S 鍵	向下移動	向下移動
D 鍵	向右移動	向右移動
F 鍵	得到程式碼/ 招式動作	-
空格鍵	跳躍	-
右點擊	必殺技	取消/ 衝刺(辦公室內)
左點擊	攻擊	決定
Q 鍵	助攻召喚	拉鏡頭(辦公室內)
E 鍵	角色變更	推鏡頭(辦公室內)
輸入鍵	暫停	查看選單

遊戲開始方法

啟動遊戲後，首先顯示標題畫面。按照順序開始遊戲吧。

◆ 第一次開始遊戲時



①第一次玩遊戲時，在標題畫面上按任何鍵即可進入選單畫面。



②然後，選擇「Select Save Slot」，從「Save Data 1·2·3」中選擇保存數據的插槽。



③確定插槽後，進入開幕畫面。請按決定鍵，一邊閱讀角色對話一邊進行遊戲。



④對話結束後轉至辦公室畫面。操作左操作桿，接近畫面上的「STORY」，按決定鍵啟動Code Shifter。



⑤移動到關卡選擇畫面後，用左操作桿(或者方向鍵)選擇莫茲的資料夾，按決定鍵開始動作部分。



⑥移動至動作畫面後，按照史黛拉的台詞進行教程。

遊戲開始方法

讀取保存數據後繼續玩遊戲時將按照以下順序進行。

◆ 繼續玩遊戲時



①



②

從儲存數據開始繼續玩遊戲時，
①在標題畫面上按任何鍵後
②請選擇「Continue」。



角色介紹

在這裡介紹遊戲中登場的遊戲公司Awesome Rainbow Corp(A.R.C)的職員。



史黛菀(工程師)

進入遊戲公司工作第三年的年輕工程師。
由於正在開發的遊戲裡發生了大量錯誤，因此開發了自動錯誤修正程式「Code Shifter」。



莫茲(遊戲設計師)

比史黛菀資歷較深的遊戲策劃人。
雖然有時倉促行事，細節部分有些粗糙，但非常努力。



露荻(設計師)

與史黛菀年齡相近且關係親近的年輕設計師。
對工作態度認真，她注意到莫茲出現細微失誤並採取了嚴厲的態度。



哈德森(工程師)

座位在史黛菀旁邊，是公司裡屈指可數的資深工程師。
雖然性格較為豪放，但實際上與葛利格在工作上已經合作了很久。



葛利格(總監)

史黛菀和同事們正在開發的遊戲「Colorful Fighters」的團隊總監。
雖然常把工作交給別人去做，但卻很受女性朋友的歡迎。

關於冒險部分

此處對冒險部分的遊戲方法進行說明。



●故事

A.R.C(Awesome Rainbow Corp)職員們的日常生活。開發中問題頻發十分可疑。史黛菈用自己開發的錯誤修正程式「Code Shifter」解決問題。



●史黛菈的電腦

啟動「Code Shifter」和程序Avatar「賽拉」，進行動作部分。在動作部分對錯誤進行修正或者消滅病毒等。



●和職員對話

可以和開發職員進行對話。能聽到職員的日常煩惱和工作近況等。有時也能收到物品，所以經常交談吧。



●Colorful Fighters

是史黛菈和同事們開發的戰鬥動作遊戲「Colorful Fighters」。故事有一定進展後可開啟。動作部分的額外關卡將出現「角色的幽靈」，如果能將其打敗就能使角色增加。



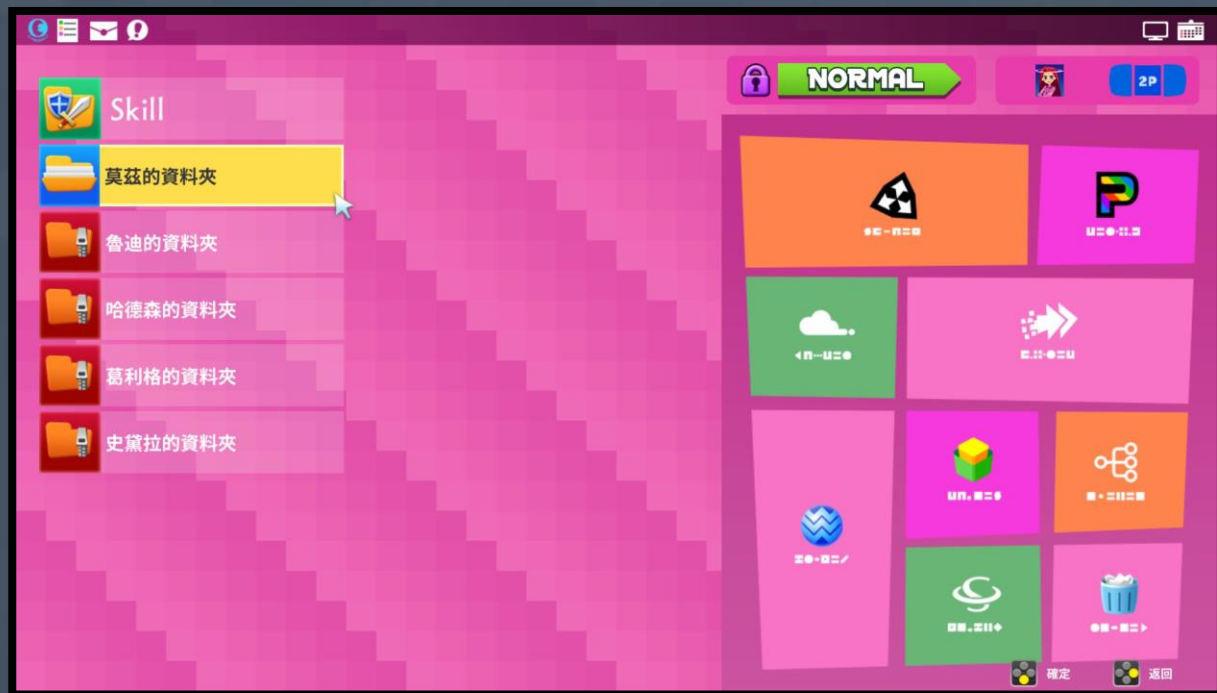
●調查辦公室

在辦公室探索時，可能會有物品掉落。接近掉落的地方將出現圖標，所以時常在辦公室散步吧。一旦裝備了物品，遊戲就會往有利的方向進行。



關卡選擇畫面

此處對關卡選擇畫面進行說明。

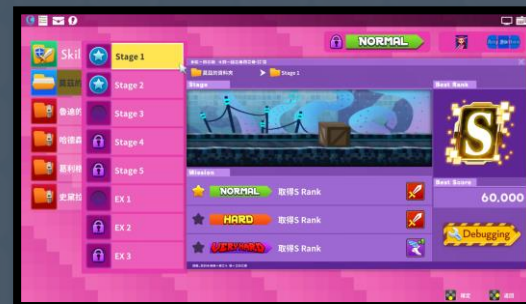


●關卡選擇畫面

如要調查史黛拉的電腦，請移動至關卡選擇畫面。操作選單可以選擇「關卡選擇」和「技能裝備」。另外，隨著故事繼續展開，「賽拉的服裝變更」和關卡的「難度變更」也成為可能。

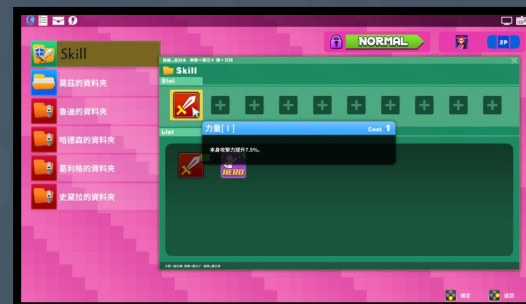


賽拉每個服裝必殺技的效果都不相同。



●關卡選擇

選擇要玩的關卡。根據完成時的分數顯示完成Rank。得到S Rank即可獲得技能作為報酬。攻克的關卡可以重覆玩，把S Rank作為努力的目標好好加油吧。



●技能裝備

透過更換持有的技能可自定義賽拉的能力。用英雄程式碼變身後的角色也會受到技能的影響。在辦公室散步或者完成S Rank即可獲得技能作為報酬。

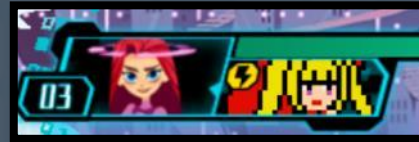


●難度變更

遊戲完成一次後，可以變更關卡難度。難度上升後，敵方的能力有可能會提高，行動模式也可能發生變化。每個難度完成時需要的Rank會顯示出來，如果對實力充分自信可以把挑戰S Rank作為目標哦。

關於動作部分

此處對動作畫面進行說明。



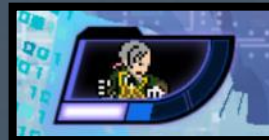
●操作角色
顯示正在操作中的角色的臉。
右邊顯示可變身的角色的臉。



●體力量表
接觸敵方本體或受到敵方攻擊、掉入陷阱或被刺時將會減少。如果體力全部耗盡，就會減少一個剩余的機體。



●剩餘機數
如果體力耗盡，可透過消耗剩餘機體復活。
如果剩餘機體為0，遊戲將結束並回到辦公室。



●助攻角色
顯示可以召喚的助攻角色和覺醒量表。
攻擊敵人或回收資源可使覺醒量表增加。

關於動作部分

此處對動作部分的每個對象進行說明。



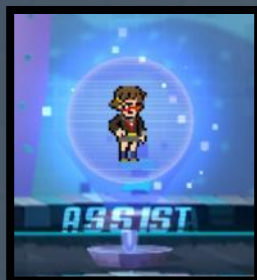
●起點與終點

動作部分開始後賽拉會出現在此刻的起點。
當賽拉到達關卡最裡面的終點時則過關。



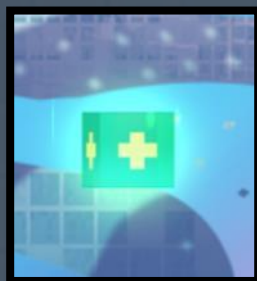
●英雄程式碼

設置在關卡上方，進行回收後可以變身為程式碼所對應的角色。



●助教程式碼

設置在關卡上方，進行回收後用助攻按鈕可召喚程式碼所對應的角色。



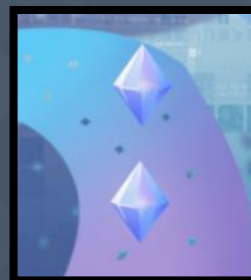
●恢復物品

可以使賽拉的體力獲得恢復。



●錯誤

是各處發生的錯誤實體。賽拉對其進行攻擊可修正(消除)。如果消除了錯誤實體將能得分，並能幫助上升至過關需達到的Rank。只有賽拉能修正錯誤。



●資源碎片

回收後可以增加覺醒量表。但會使分數會受到影響，因此回收較多的話，過關時需要達到的Rank會變高。



●保存點

若通過將保存動作部分的進行。保存後，將會被登記為體力耗盡後復歸的地點。

關於動作部分

此處對動作部分的流程進行說明。



● 關卡開始

賽拉出現在起點，動作部分開始。

賽拉的體力處於充滿狀態，剩余機體開始時則處於狀態[3]。



● 各種戰鬥

關卡中除了通常登場的敵人之外，還有必須在密閉空間裡戰鬥直到一方被打倒的「強制戰鬥」，和交戰對方更加強大的「BOSS戰鬥」。



● 關卡BOSS戰鬥

是守在每個關卡5的最裡面的特殊BOSS。場景展開，畫面下方出現紅色體力條後戰鬥開始。攻擊對方直到其體力耗盡體力便獲得勝利。



● 過關

賽拉到達終點或擊敗關卡BOSS便可過關。過關後將自動移動至結果畫面。



● 結果畫面

過關後會顯示結果畫面。根據在關卡中打倒的敵人、修正的錯誤數、賽拉受到的傷害量等計算出完成時達到的Rank。Rank分為幾個等級，分數越高完成時的Rank越高。如果達到S Rank將獲得新技能作為獎勵，把S Rank作為目標好好努力吧！

關於技能

在此對技能以及效果進行說明。



●力量

提升自己的攻擊力。



●防禦

提升自己的防禦力。



●速度

提升自己的移動速度。



●跳躍

提升自己的跳躍力。



●擊退距離

擴大擊退敵人的距離。



●擊退耐性

提升自己的擊退防禦力。



●暴擊率

提升自己的暴擊發生率。



●暴擊傷害

提升自己的暴擊傷害量。



●重力

減輕自己受到的重力效果。



●連擊傷害

進行一定數量的連擊時，增加給予的傷害量。



●跳躍+1

在跳躍中可以再跳一次。



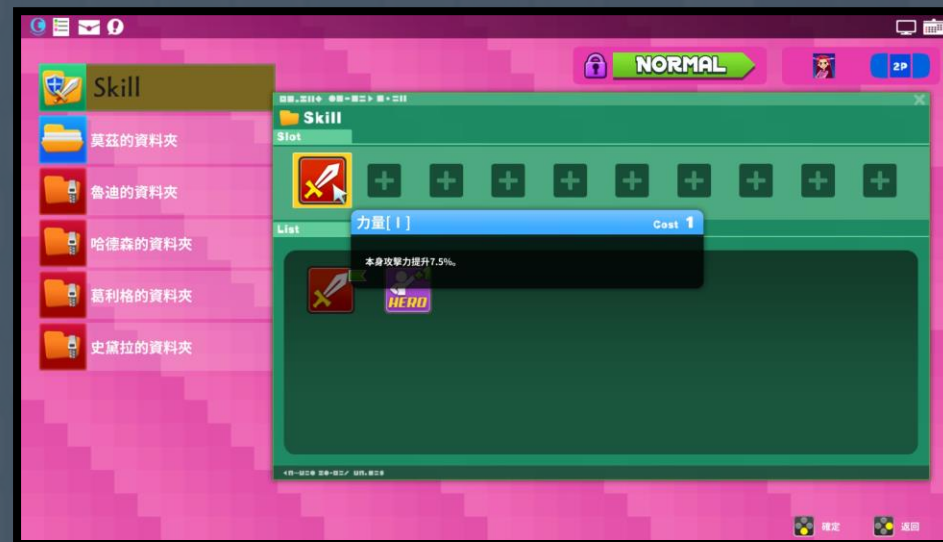
●覺醒量表

增加覺醒量表的上升量。



●英雄+1

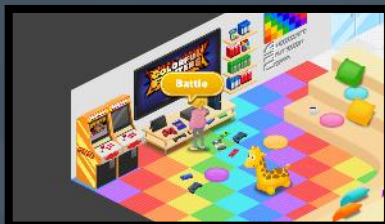
增加一個可以同時擁有的英雄程式碼。



在技能裝備畫面裡賽拉可對裝備的技能進行替換。
每個技能有一定成本(消費插槽)，最多可消費10個插槽。

Colorful Fighters

在此對Colorful Fighters的玩法進行說明。



① 啟動Colorful Fighters

在冒險部分操作史黛莉，可以對辦公室一角裡標為「Battle」的物品進行調查。

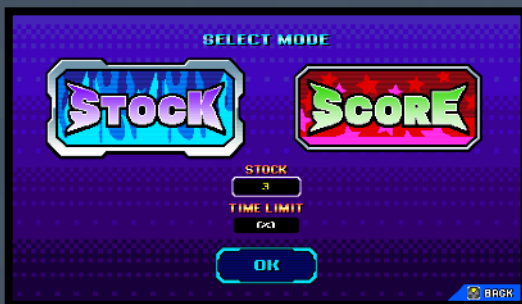


② 啟動畫面

顯示啟動畫面後，按決定鍵後移動至對決模式的選擇畫面。

③ 選擇對戰模式

請在兩個模式中選擇想對決的模式。



● STOCK

對玩家的剩餘機體數進行設置後，戰鬥可持續到沒有剩餘機體為止。生存至最後的玩家將獲得勝利。

● SCORE

以在對決中可獲得的分數進行競爭。分數最先到達規定值的玩家將獲勝。



④ 角色選擇畫面

決定模式後移動至角色選擇畫面。請將游標移至想使用的角色上，用決定鍵進行選擇。

● 多人遊戲

在此畫面中按2P~4P的控制器鍵可參加對決。

● 如何增加可使用的角色？

最初能使用的角色共為4人，當故事進行到「額外關卡」時打敗此時出現的角色「幽靈」後能使用的角色便會增加。



⑤ 戰鬥畫面

全部玩家的角色選擇結束後戰鬥便開始了。操作方法和動作部分相同。助攻角色也會登場，若好好進行利用可使戰鬥形成對自己有利的局面。

選項畫面

在此對遊戲選項的設定進行說明。



辦公室畫面

在辦公室畫面裡按「Option」對話框附近的決定鍵，可以設定遊戲選項。



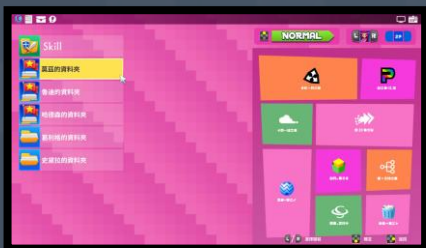
遊戲選項設定畫面

- 音量設定
可以調整遊戲中播放的BGM、聲音、SE的音量。
- 解析度
可以變更遊戲畫面的解析度。
請對遊戲的環境進行設置從而增加操作的舒適度。
※只在PC版本下適用。
- 全畫面
可使遊戲畫面在全屏顯示或窗口顯示間進行切換。
※只在PC版本下適用。
- 震動
在遊戲中可開/關控制器振動功能。
- 按鍵設置
可以設定遊戲時控制器每個鍵的作用。
※個別鍵作用固定無法設定。
- 語言設定
在遊戲中可切換文本語言。
可切換的語言包括「日語」、「中文(繁體)」、「韓語」、「英語」。

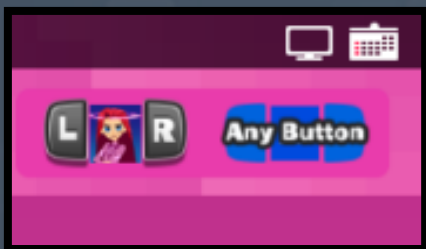
兩人以上進入遊戲時

在此說明2人以上進入遊戲後的玩法。

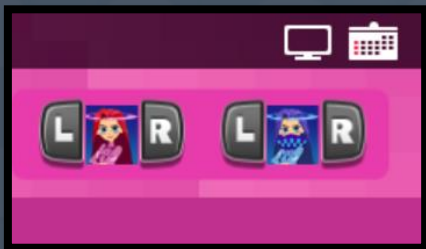
◆2人一起玩動作部分時



在連接了第二個控制器的狀態下移動之關卡選擇畫面。



按2P側控制器的決定鍵。



顯示2P側的賽拉圖標。在此狀態下進入關卡則可2人共玩動作遊戲。

◆2~4人玩Colorful Fighters時



在所有要參與遊戲的控制器均連接的狀態下，啟動Colorful Fighters。



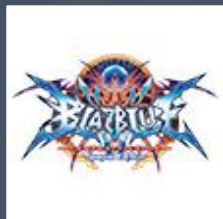
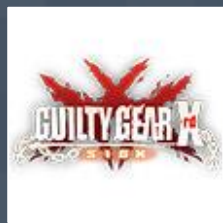
按要參加的玩家控制器的決定鍵。



出現角色選擇游標。決定自己喜歡的角色後開始戰鬥便可進行多人對決。

協作角色

在此對可協作的角色進行說明。



協作角色 (助攻角色)



And more ...