

터치스크린 전용 슈팅게임

AERO GHOST



01	컨텐츠 개요	03
02	컨텐츠 배경	04
03	주요 인물 설정	05
04	조작 체계	06
05	전투 화면 구성	07
06	스킬-터치 설정	08
07	기본 포스-테크	12
08	클리어 리포트	13
09	업그레이드와 튜닝	14
10	이벤트 페이즈	15
11	이동 루트 선택	16
12	전투 시스템	18
13	지상 시설의 효과	21
14	적 유닛 설정	22
15	스테이지 설정	26

1

컨텐츠 개요

터치패드 전용 슈팅 게임 **AERO GHOST**

● 명칭 : AERO GHOST

Aero Ghost 는 초능력을 지닌 게임 속 주인공 캐릭터를 이용해서 민간인이 탄 거대 수송선을 추격하는 정부군의 공격으로 부터 지켜내는 게임입니다. Aero Ghost란 명칭은 게임 속 주인공을 지칭하는 표현입니다.

● 장르 : 터치패드 전용 슈팅 게임

주인공은 일종의 염력을 이용해서 각가지 전투기술을 순간적으로 시연할 수 있는 능력을 지니고 있는데 이를 스킬-터치라 부릅니다. 플레이어들이 터치패드를 어떠한 방식으로 조작하느냐에 따라 주인공으로부터 발동되는 스킬-터치가 달라집니다. 적들의 끊임없는 공습에 맞서 적절한 스킬-터치를 사용하여 도착지 혹은 경유지 까지 수송선을 지켜야 하는 터치패드 컨트롤 전용 게임입니다

● 플랫폼 : iPhone/Touch 계열 모바일기기

기본적으로 기울기 컨트롤을 통해 이동을 수행합니다. (버튼/키 방식의 이동컨트롤은 추후 이식)

● 타겟유저 : 20~30대 iPhone/Touch 사용자 + 슈팅/액션게임을 즐기는 유저

iPhone / Touch 를 보유하고 있는 20~30대 젊은 직장인들을 메인 타겟으로 합니다.
독특한 방식의 슈팅게임 임을 강조하여 기존 슈팅/액션/아케이드 게임 유저들을 끌어들이습니다.

● 진행 방식



2

컨텐츠 배경

터치패드 전용 슈팅 게임 AERO GHOST

● 시놉시스 전개

오프닝

<데지네.서울>유적지구에서 테러집단 출몰
<엠-센트럼>의 요청으로 <다스 하우스>는
사태해결을 위해 주인공을 해당지역에 파견

현장에 테러집단은 보이지 않고 주민들뿐
전달받은 대살상무기 해제코드가 맞지 않음

스테이지 시작

<데지네.서울>지구 폭파 30분전 남은 수송선
<프레데터>에 주민 일천명을 태우고 탈출
탈출과 동시에 정체불명의 무인공격기 등장

스테이지 초반

<엠-센트럼> 사건의 배후를 <하-지구>로
지명. 주인공에게 구원군이 도달할 때까지
지정된 경유지로 계속 이동하라는 지령.

이동할수록 지원은 보이지 않고 추격공격만
점점 거세짐. 주인공은 우선은 <이스-지구>에
보호를 요청. <이스-센트럼> 경유를 허락함

스테이지 중반

테러집단이 생화학병기로 <데지네.서울>을
초토화시키고, <이스-지구>로 향하고 있다는
방송을 목격. 정부의 희생양이 되었음을 인식
<이스-센트럼>도 주인공 일행을 공격시작

전세계 방송이 가능한 <하-지구>를 최종
종착지로 결정. 엠-이스 연합센트럼 위성병기
및 생체병기 투입 결정. 전국 계엄령선포

최종 스테이지/엔딩

또다른 Aero Ghost와의 최종전을 치룬 후
최종 exile<하-지구>에 도착. 전세계 방송을
통해 <엠-센트럼>의 음모를 알림

에필로그

주인공의 능력 향상과 실전테스트를 위해 이
모든 사건을 조작. 방관했다 하는 다스하우스

● 2050 더스트 블루밍 dust blooming

중아시아 지역에서 발발한 대규모 먼지의 확산 현상. 종전 사막화 현상과
다른 점은 정체불명의 먼지구름이 생성된 후 해당 지역이 사막화가
되어간다는 것이다. 2050년 한국의 평양과 서울 지역 사이에서 최초로 발생한
이후 서쪽으로 확산되어 나갔다. 그 후 30년간 발생원인과 해결방안을 연구해
왔으나 진척은 없는 상태임. 이 가공할 먼지구름의 이동경로를 따라 중앙 및
동북부 아시아의 대다수 도시들은 초토화 상태가 되었다. 아시아 외에도
인도양쪽은 인도 서북부를 중심으로, 유럽은 폴란드를 중심으로 각각 2년 후
더스트 블루밍이 시작되었으며, 남반구는 어느 곳도 발생하지 않았다.

● 2050~2080 동아시아 지역의 재 편재

아시아 동북부가 더스트 블루밍에 의해 괴멸되면서 수천만의 인명피해가
발생함은 물론 그 3배에 달하는 이주민이 생겨났다. 망명/난민 등의 한시적
처리방법으로는 그 사태의 규모가 막대하고 현재진행형의 재난이었기 때문에
동아시아 국가들은 최소 안전지구를 설정한 후 범 국가적 차원에서 이주민과
국민들을 각 지역별 안전지구로 이주시킨다. 동아시아 국가 경계가 설정된 후
대략 100년 만의 국가적 차원의 대규모 편재였으며 이 기간만도 30년이
걸렸다.

● 2060 ~ 재해대책 특수기관 다스-하우스

더스트 블루밍의 대책을 위해 2060년 유럽에서 설립된 연구기관으로
전세계에서 모인 최고 학자들로 이루어졌다. 전문학적인 액수에 달하는 연구
비용과 최고의 시설을 투자한 곳이나 더스트 블루밍의 해결방안을
찾아내지는 못하고 2080년 초대 책임자가 사망한 후 폐쇄가 논의되기도
하였다. 하지만 1년 후 <s.s. 아문>이 2대 책임자가 된 후 연구보다는 권력을
행사하는 집단으로 변질된다. 현재 전세계 모든 국가/지구엔 큰 발언권과
영향력을 지니고 있으며, 재난 해결과는 상관없는 생체연구 및 초지각
병기양성에 집중하고 있다.

● 2084 동아시아 3지구 공동체 성립

2050년, 더스트 블루밍 후의 동아시아지역은 이전의 각 나라별 엘리트에 의해
관리되는 신 공동체 <하-이즈-엠>ha-iss-em 로 다시 태어났다. 이를 그대로
티벳고원을 중심으로 거주지를 편 <하-지구>, 상해에서 마카오까지 해안선을
따라 거주지를 편 <이스-지구>, 일본에서 필리핀열도를 따라 섬들에
거주지를 편 <엠-지구> 등의 3지구를 통합하여 부르는 명칭이다. 인종, 국적이
다른 수천만명이 좁은 지구에 모여살다 보니 각 지구는 극단적인 법과 질서의
성향으로 치우쳐버린 사회의 일면을 지니게 된다. 겉으로는 조화를 이루는 것
같은 도시의 모습 뒤에 감추어진 뒤틀리고 흉측한 실체가 도사리고 있다.

● 2099 현재, 인스턴트 영웅으로 살아가는 세상.

각 지구의 통솔정부, <센트럼>은 미디어를 통하여 여론을 조종하고, 억지로
만들어낸 영웅으로 민심을 달랜다. 대중들 또한 너무나도 간단하게 통치자의
이런 의도대로 움직여준다. 극단적으로 외출과 노동을 하지 않는 사람들은
오늘도 TV앞에 앉아 진정한 천년왕국을 만들어 줄 구세주를 기다리지만
메시아는 100년 전에도 1년 전에도 오늘도 나타나질 않는다.
극동의 고립지구를 조사하던 중, 거대 연구유적이 발견된다. 부활의 길을 걷기
위해 실행되었던 세계편성은 기업에 의한 개발활동을 가속하지만 할뿐
자원의 소유화 및 각종 이권분쟁을 일으킨다.

● 프롤로그

생화학병기의 대폭발을 인해 긴급 피난용 수송선에 탑승한 극동의 작은 지구
<데지네.서울> 1000명의 주민들. 우리를 계속 쫓는 적은 무엇이며,
세상은 왜 이 사실을 모르며, 우리는 왜 구출되지 않는가.

May 17, 2010

3 주요 인물 설정

터치패드 전용 슈팅 게임 AERO GHOST

● 진 스캐너 - AERO GHOST

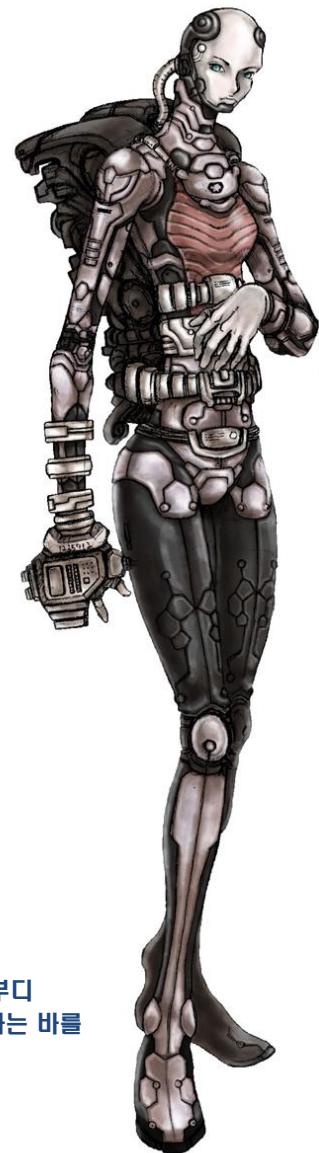
이 게임의 주인공. 특수 임무차 <테지네.서울> 유적지구에 파견되어 왔다가 대폭발에 휘말리게 되어, 유적에 남아있던 구시대 수송기 <프레데터>에 싱크로하여 지역주민 1000명과 함께 탈출하게 됩니다. 이후 어쩔 수 없이 수송선과 탑승객을 지키는 역할로 얹혀지고 맙니다. 유전자조작을 통해 탄생된 진 스캐너(Gene-Scanner)는 <다스.하우스>에서 개발한 유닛 중에 유일한 초능력 캐릭터로서 정점에 달한 인간 진화의 표본이라 할 수 있습니다. 이들은 기관에 의해 유아기부터 격리 훈련을 받아, 초능력 에너지를 자신의 육체능력을 향상시키거나 혹은 다른 사물/오브젝트의 본질에 영향을 주는 데 활용할 수 있습니다. 남녀 타입 모두 신장이 2m에 달할 정도로 <기다란> 체형이 특징입니다.

불안정한 정서와 돌발행위를 방지하기 위해 능력의 숙성기에 들어선 모든 진 스캐너들에게는 <정신 제어기>가 수술로 삽입되어 있습니다. M-타입(남성형) 진 스캐너들은 대공 전투에 특화된 훈련을 받았습니다. 대상을 분석하여 자신의 컨트롤하에 두는 애널리즈&싱크로 [Analyze & Sincro], 적의 공격을 무력화함과 동시에 자신의 전력으로 흡수하는 릴리즈&앱소브 [Release & Absorb], 그리고 적 대상에 직접적인 공격장치를 소환하는 웨폰 서몬 [Weapon Summon] 등의 테크닉을 기본적으로 보유하고 있습니다. 하지만 이처럼 막강한 테크닉들은 모두 실행 전에 전력을 충전할 충분한 시간이 요구된다는 단점을 지니고 있기도 합니다.



Aero Ghost.

당신이 누구이든, 혹은 무엇이든. 부디
그대 자신의 의지로, 그대가 소망하는 바를
이루고 행할 수 있기를



● 수송선 프레데터

이 게임의 주인공[?].

더스트 블루밍으로 인해 시야는 물론 공기자체가 악화된 현재, 승객을 지키기위한 방호장갑과 정화장치를 갖추지 않은 비행기는 비행자체가 불가능한 상황이기 때문에, 하늘에서 볼 수 있는 모든 비행물체는 <무인기>입니다. 하지만 이 프레데터는 스펙트라 섬유의 복합강으로 만들어졌으며, <정화장치>의 개선으로 인해 최대 500km까지의 운행이 가능한 <유인수송선>입니다. 과거의 골동품을 개조한 것이기 때문에 내구도와 안정성은 극히 미미한 편이며, 많은 튜닝과 업그레이드가 필요한 상태입니다.

4 조작 체계

터치패드 전용 슈팅 게임 AERO GHOST

● 전후 이동 ; 자동 스크롤 방식

이 게임에서 주인공은 앞이나 뒤로 움직일 수 없고 수송선만이 자동으로 스크롤 이동합니다. 또한, 일반 슈팅 게임과는 달리 이 게임의 스크롤 진행방향은 아래에서 위(화면 위로 진행)가 아니라, 위에서 아래(화면 아래로 진행)입니다. 즉, 주인공은 수송선 앞, 선미에 위치하고 있는 것이 아니고, 수송선 후미에 서 있는 것입니다. (고속철도의 순방향이란 역방향 의자에 탑승한 상태라고 보면 됩니다)
적이나 적의 공격들은 결코 화면 아래에서 등장하지 않으며, 항상 화면 위에서부터 나타납니다.



● 좌우 이동 ; 기울기 체크

이 게임은 주인공 자체를 이동하는 것이 아니라 주인공이 탑승하고 있는 수송선을 이동시키는 것입니다. 기기를 좌우로 기울이면 거기에 맞추어 수송선의 위치가 좌우로 변화합니다. 이동의 반응속도는 매우 느리기 때문에 즉각 회피용으로 사용하기는 무리가 있습니다. 예측이동을 하거나, 공격 스킬을 사용할 때 사용할 수 있습니다. 좌우로 이동할 수 있는 공간은 화면크기의 약 2배(실제 스테이지 가로길이 ; 960 pixel) 정도입니다.



● 피탄 be attacked 판정

피탄 판정은 적의 공격이 수송선에 맞았나, 주인공에게 맞았나로 나누어집니다. 판정에 따라 각각 다른 효과가 발생합니다.



● 스테이지 내에서의 메뉴 호출

이 게임은 일단 스테이지에 돌입하면 화면상에 어떠한 추가 버튼도 없습니다. 주인공 캐릭터 클립을 화면아래로 드래그하면 게임이 정지(pause)되며, 각종 환경설정(config)을 할 수 있는 팝업 메뉴가 나타납니다.



5 전투 화면 구성

터치패드 전용 슈팅 게임 **AERO GHOST**

● 행동포인트 AP ; ACTIVE POINT

행동포인트 ; AP 는 각종 스킬-터치를 발동할 때마다 소비합니다. 발동하는 스킬-터치가 규모가 크고 강력할수록 보다 많은 AP를 소모하게 됩니다. AP는 스테이지를 시작할 때마다 일정량이 지급되고 시간이 흐를에 따라 자동적으로 조금씩 회복됩니다. 또한 스테이지 안에서 특정 아이템을 습득하면 늘어나기도 합니다. 다만 AP는 최대 수용량 이상 늘어나지는 않기 때문에, 주인공 능력개발을 통해서 AP를 최대 수용량을 늘려야 합니다. 스테이지 클리어 후에 남은 AP는 정산포인트에 가산되기 때문에 AP를 너무 낭비하지 않고 스테이지를 클리어 하는 것이 좋습니다.

● 탑승객 생존자 수 : 사망한 수

생존자수는 현재 탑승객의 총 수이며, 사망한 수는 [이번 스테이지에 한해서] 사망한 탑승객 수를 나타냅니다. 적의 공격을 방어하지 못해 수송선이 타격을 입으면 탑승객 사망자 수가 조금씩 늘어나게 되고, 이 수가 스테이지별 클리어 조건을 넘으면 게임 오버가 됩니다. 남은 생존자수는 스테이지 클리어 후에도 계속 운동되어 최종 스테이지 엔딩 분기에 영향을 미치게 됩니다.

● 다음 경유지까지 남은 거리

스테이지 클리어까지 남은 거리가 표시됩니다. 이 게이지가 0이 되면 목적지에 도착했음을 의미하며 자동으로 클리어 됩니다. 스테이지에 따라서는 목적지 도착만으로 클리어 되지 않을 수도 있습니다.

● 오펜시브 터치 리스트

주인공이 현재 사용할 수 있는 공격형 스킬-터치 목록. 해당 스킬-터치가 발동되면 점멸합니다. 정산 페이지에서 새로운 스킬-터치를 습득하면 다음 스테이지부터 여기에 표시됩니다.

● 디펜시브 터치 리스트

주인공이 현재 사용할 수 있는 방어형 스킬-터치 목록. 해당 스킬-터치가 발동되면 점멸합니다. 정산 페이지에서 새로운 스킬-터치를 습득하면 다음 스테이지부터 여기에 표시됩니다.

● 주인공 캐릭터

주인공 캐릭터가 공격을 받으면 일종의 넉-다운상태가 됩니다(약 1초). 넉-다운 상태가 풀리면 일정량의 AP를 소모(-10)하여 자동으로 부활합니다. 단, 피탄시 부활에 필요한 AP가 부족하면 이 또한 게임오버가 되니 주의를 요합니다.

6

스킬-터치 설정

터치패드 전용 슈팅 게임 AERO GHOST

① 디펜시브 터치 ; Defensive Touch

적의 공격으로부터 주인공 자신이나 수송선 본체를 지키기 위한 방어형 스킬을 디펜시브 터치라 합니다.

또한 <릴리즈>계열의 방어를 통해서도 해당공격으로부터 AP를 <흡수>할 수 있기때문에 매우 중요하다 할 수 있습니다.

오펜시브 터치에 비해서 AP 소모량도 적고 발동 딜레이가 거의 없다는 것이 장점이나, 때때로 폭발형 병기 들은 디펜시브 터치로 방어할 수 없기 때문에 주의해야 합니다.

스킬명		 탄해제	 빔해제	 아머실드	 그랜드웰	 정신가속
레벨별 습득 필요EP	1	습득상태	습득상태	1000	1500	2회차플레이부터
	2	500	800	1800	3500	3회차플레이부터
	3	1500	2000	3300	7000	4회차플레이부터
	4	3500	5000	6600	9500	5회차플레이부터

Release Bullet - 탄해제

적의 탄 직접 터치



가장 기본적인 방어방법으로 소비AP가 없고 최초부터 습득상태인 스킬. 불릿 자체를 터치하면 불릿은 바로 제거됩니다. 또한 제거와 동시에 일정량의 AP를 습득할 수 있습니다. 불릿계열(bullet Type) 공격만이 방어가능하며 빔 계열 공격에는 무용지물이라는 것이 단점입니다.

레벨	AP소모	스킬 효과
1	0	불릿제거시 마다 AP +1
2	0	불릿제거시 마다 AP +2
3	0	불릿제거시 마다 AP +3
4	0	불릿제거시 마다 AP +3

Release Beam - 빔해제

짧게 수평 드래그 터치



빔 계열 공격을 방어할 수 있는 스킬. 공간에 빛의 파장을 분산시키는 막을 형성하여, 빔계열 공격을 흡수합니다. 탄해제와는 달리 생성 후 어느정도 지속시간이 있기 때문에 공격을 예측하여 미리 시전해 놓으면 효과를 볼 수 있습니다. 단, 실탄계열은 바로 투과시키므로 주의할 것

레벨	AP소모	스킬 효과
1	2	빔 제거시 초당 AP +2 지속시간 2초
2	3	빔 제거시 초당 AP +2 지속시간 3초
3	4	빔 제거시 초당 AP +4 지속시간 3초
4	5	빔 제거시 초당 AP +4 지속시간 4초

May 17, 2010

Armor Shield - 아머실드

주인공 더블(연속2번) 터치



주인공 자신을 보호하는 실드를 생성합니다. 실드 아머는 지속시간도 긴 편이며(3~5초) 실드가 켜져 있는 동안 주인공은 데미지를 받지 않기 때문에 매우 유용한 스킬입니다. 단 발동에 필요한 AP가 매우 높기 때문에 자주 사용하다가가는 AP 부족에 허덕일 것입니다.

레벨	AP소모	스킬 효과
1	10	실드지속시간 3초
2	10	실드지속시간 5초
3	10	실드지속시간 8초
4	10	실드지속시간 12초

Grand Wall - 그랜드 월

좌우로 동시에 긴 드래그 터치

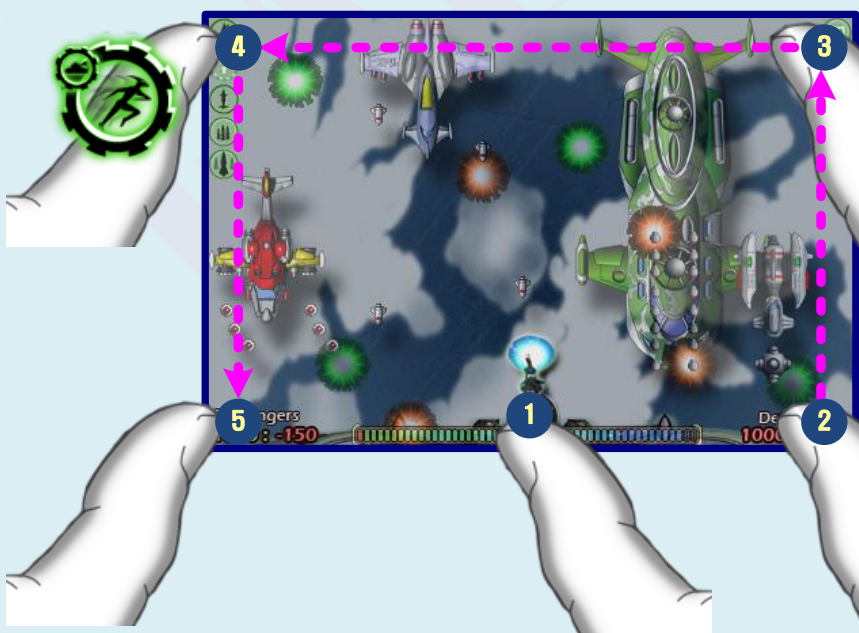


적의 움직임과 탄의 이동을 느리게 하는 대형 파장을 일으킵니다. AP의 소모는 큰 편이나 화면상의 적은 물론 적이 발사한 탄까지도 모두 느리게 하기 때문에 매우 유용한 방어스킬. 단점은 발동 판정이 미묘하여 한번에 성공하기 힘들다는 것

레벨	AP소모	스킬 효과
1	15	적 느려짐 2초간
2	15	적 느려짐 3초간
3	20	적 느려짐 4초간
4	20	적 느려짐 5초간

Psychic Boost - 싸이릭 가속

주인공 터치(1번)후 2초내에 순서대로 4곳 터치



감추어진 히든 스킬-터치 주인공을 터치한 후 2초내에 화면 4곳을 순서대로 터치해야 하는 난이도 있는 패턴입니다. 발동 시 수송선이 초스피드로 가속하여 화면상의 적들을 순간적으로 따돌려 버립니다. 일종의 <목적>회피 스킬로서 1회차 엔딩을 보면 다음 회차 플레이때 사용할 수 있습니다. [한 스테이지에서 한번만 사용할 수 있습니다]

레벨	AP소모	스킬 효과
1	0	한스테이지에서 1번사용
2	0	한스테이지에서 2번사용
3	0	한스테이지에서 3번사용
4	0	한스테이지에서 4번사용

May 17, 2010

● 오펜시브 터치 ; Offensive Touch

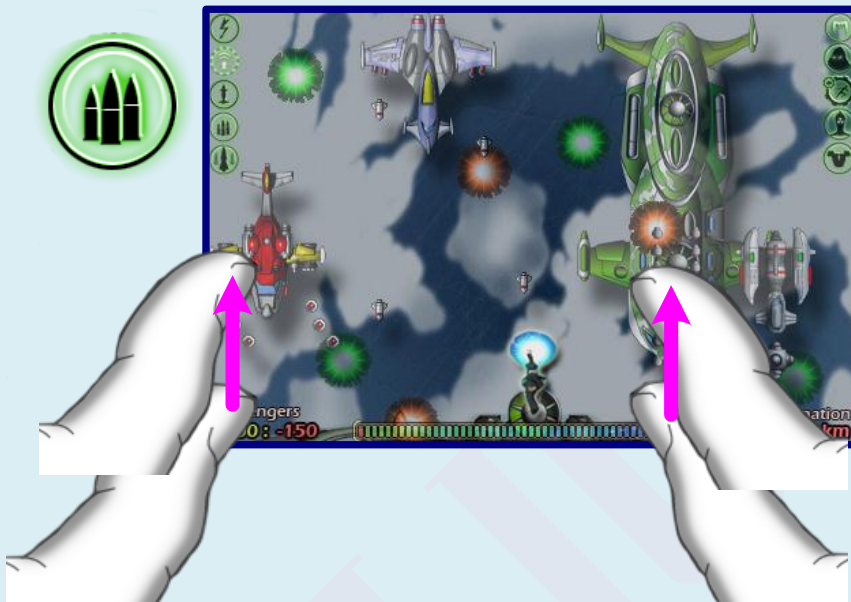
적 대상에게 직접적인 타격을 주는 공격형 스킬을 오펜시브 터치라 합니다.

디펜시브 터치에 비해서 상대적으로 많은 AP를 소모하며, 발동조건 마다 일정한 지연시간이 필요한 스킬 들이 많으므로 사용 시 주의가 필요합니다.

스킬명		 서몬볼릿	 서몬 빔	 체인 빔	 그랜드봄	 카타스트로
레벨별 습득 필요EP	1	1000	1500	1000	1500	에필로그를 본후
	2	1800	3500	1800	3500	-
	3	3300	7000	3300	7000	-
	4	6600	9500	6600	9500	-

Summon Bullet – 서몬 볼릿

짧게 수직 드래그 터치 (윗방향으로)



가장 기본적인 공격으로 적에게 볼릿 속성의 공격을 가합니다. 적에게 주는 데미지는 미미한 편이지만 가장 직관적인 터치방식이므로, 주력스킬로 사용될 것입니다. 적의 폭탄형 공격은 디펜시브 터치로 방어할 수 없으므로 폭탄 방어용으로도 효용성을 가지게 됩니다.

레벨	AP소모	스킬 효과
1	6	기본공격력 10
2	8	기본공격력 15
3	10	기본공격력 30
4	12	기본공격력 50

Summon Beam – 서몬 빔

주인공위치에서 길게 수직 드래그 터치



주인공위치에서 시작된 기다란 선형의 빔 속성 공격을 가합니다. 발생한 빔은 수직기준으로 좌우 15도정도로 라인을 조절할 수 있을 뿐 아니라, 약 1.5초 ~ 5초간 지속되기 때문에 적기의 밀집 패턴에 맞춰 발동하면 큰 효과를 볼 수 있습니다. 단, 빔의 지속시간이 끝나기 전까지 다른 다른 스킬-터치를 사용할 수 없다는 약점이 있습니다.

레벨	AP소모	스킬 효과
1	10	기본공격력 초당 20 지속시간 1.5초
2	15	기본공격력 초당 40 지속시간 2.5초
3	20	기본공격력 초당 60 지속시간 3.5초
4	25	기본공격력 초당 80 지속시간 5초

May 17, 2010

Summon Chain - 서몬 체인

주인공 위치에서 대각선으로 동시 드래그 터치



서몬 빔의 강화판 공격으로, 서몬 빔을 최소 레벨10이상 습득한 상태에서만 습득할 수 있습니다. 최대 5줄로 갈라지는 전기파장을 일으키며, 적이 밀집한 상태에서 발동하면 큰 효과를 볼 수 있습니다. 발동 컨트롤이 쉽지 않고 발동 판정도 미묘하다는 것이 흠.

레벨	AP소모	스킬 효과
1	15	현 레벨의 서몬빔 2개소환
2	20	현 레벨의 서몬빔 3개소환
3	25	현 레벨의 서몬빔 4개소환
4	30	현 레벨의 서몬빔 5개소환

Grand Bomb - 그랜드 봄

지점 터치 후 2초 이상 유지 후 업



지정한 지점주위 상하좌우 +3그리드 이상의 범위에 공격(폭격)을 가합니다. 터치를 유지하고 있었던 시간만큼 그 위력도 비례하는게 이 스킬의 최대 특징인데, 5초까지 유지시 최대 +10 그리드 영역에 공격을 가할 수 있습니다. 아머실드와의 연계 스킬로 활용되었을 때 그 진정한 위력을 발휘

레벨	AP소모	스킬 효과
1	15	기본공격력 10 초당 데미지증가 +2
2	20	기본공격력 12 초당 데미지증가 +4
3	25	기본공격력 16 초당 데미지증가 +8
4	30	기본공격력 20 초당 데미지증가 +12

Catastrophe - 카타스트로피

주인공 터치(1번)후 2초내에 순서대로 4곳 터치



감추어진 히든 스킬-터치 (디펜시브 터치-싸이클가속 과는 방향과 순서만 반대입니다) 스킬 발동시 현재 화면상의 모든 적에게 큰 데미지를 줍니다. 진-엔딩을 보면 다음 번 플레이 때부터 사용할 수 있습니다. (한 스테이지에 한번만 사용할 수 있습니다)

레벨	AP소모	스킬 효과
1	-	화면상 모든 적 500데미지

7

기본 포스테크

터치패드 전용 슈팅 게임 AERO GHOST

① 기본 포스테크에 대해 ; Basic Force-Tech

<스킬-터치> 처럼 플레이 중에 직접적으로 사용하는 것이 아닌 자동으로 실행되어 플레이에 도움을 주는 스킬을 <기본 포스테크>라고 합니다. 일종의 자동 스킬 혹은 패시브 성격의 스킬로 주인공의 능력치를 향상시키거나 수송선의 기능을 개조하는 등, 습득해 놓으면 모두 유용한 기능뿐이니 전력포인트에 여유가 있다면 투자를 권장합니다.

EXTENDED A.P.

주인공의 AP 최대 수용량을 증가시킴



주인공의 AP 최대 수용량을 증가 시킵니다. 많은 AP를 소모하게 되는 고레벨 스킬-터치를 사용하려면 이 스킬에도 동시에 투자를 해야 합니다. 리젠속도가 아무리 빨라도, 필드에서 AP를 습득하더라도 AP는 항상 최대값 이상은 올라가지 않습니다.

레벨	습득EP	스킬 효과
1	500	최대 AP : +20
2	2500	최대 AP : +50
3	7500	최대 AP : +100

REGEN BOOST

주인공의 AP 자동리젠 시간을 단축



AP의 자동 리젠 타이밍을 단축 시키는 스킬로서 스킬 레벨이 올라갈수록 AP가 빠르게 회복됨을 알 수 있습니다. 후반부 고레벨의 스킬-터치를 주력으로 사용하려면 <EXTENDED A.P> 스킬과 동시에 이 스킬에 대한 투자가 필요합니다.

레벨	습득EP	스킬 효과
1	500	리젠 타이밍 : 8초마다
2	2500	리젠 타이밍 : 4초마다
3	7500	리젠 타이밍 : 1초마다

FAST RECOVERY

주인공 낙-다운 딜레이 시간 단축



주인공이 적의 공격을 받았을 때마다 발생하는 낙-다운 시간을 단축시켜주는 스킬입니다. 이 게임의 플레이 특성상 주인공이 낙-다운되면 수송선에 막대한 피해가 가는 만큼 되도록 빠르게 재활동이 가능해 지는 것이 중요할 것입니다. 후반보다는 초반에 유용한 스킬입니다.

레벨	습득EP	스킬 효과
1	500	낙-다운시간 : 2초
2	2500	낙-다운시간 : 1초
3	7500	낙-다운시간 : 0초

SHIP DEFENSE

수송선 피탄시 사망자 감소



수송선의 완충 장치를 설치하여 피탄시 내부 탑승객의 사망률을 낮춥니다. 다른 스킬 들에 비해 그리 큰 중요성을 가지지는 않지만 게임의 진-엔딩 조건을 맞추기 위해서는 사망자의 수를 극단적으로 줄여야하기 때문에 이 스킬이 필요하다고 할 수 있겠습니다.

레벨	습득EP	스킬 효과
1	500	사망자감소율 : 20%
2	2500	사망자감소율 : 40%
3	7500	사망자감소율 : 80%

SHIP HANDLING

수송선의 좌우 이동반응 속도 향상



수송선의 조작체계를 개조하여 보다 빠른 반응속도로 좌우 이동을 할 수 있게 합니다. 실제 게임초반에는 회피를 위해 수송선을 이동시키게 되지만 후반으로 갈수록 공격을 위한 이동이 많아지기 때문에 이 스킬의 효용성이 올라간다고 할 수 있습니다.

레벨	습득EP	스킬 효과
1	500	이동반응향상 : 50%
2	2500	이동반응향상 : 100%
3	7500	이동반응향상 : 200%

8

클리어 리포트

터치패드 전용 슈팅 게임 AERO GHOST

CLEAR REPORT 10000 EP

收入金額 INCOME

- 클리어 후 A.P. 잔량: REMAIN A.P. 100 500
- 적기 유닛 격추수: ENEMY DESTROY 10 1500
- 시설 터치 성공수: GETTING ITEM 9 9500

支出金額 EXPENSE

- 낙-다운 횟수: KNOCK-DOWN 2 600
- 탑승객 사망자 수: DEATH TOLL 120 1000
- 스킬-터치 실패 횟수: MISS TOUCH 5 500

TOTAL 46716

정산포인트 (누적치)
포인트 보너스 +
포인트 패널티 -
스테이지 포인트 합

▶ 클리어 리포트 화면 : 스테이지 클리어 후 해당 스테이지에서의 각종 전적/결과를 보여주는 화면입니다. 여기서 자동으로 보너스 혹은 패널티 포인트를 정산하여 현재 주인공의 전력포인트(EP)에 누적시켜 줍니다. 누적된 EP는 다음에 나오는 업그레이드/툰 페이지에서 새로운 스킬을 습득하거나 기존 스킬을 업그레이드하는데 사용할 수 있습니다.

AP 잔량 (1AP 당)	적 격추 (1대 당)				시설 터치 (1개 마다)				낙-다운 (1회 당)	사망자 (1명 당)	스킬실패 (1회 당)	TOTAL EP에 가산됨
	3급	2급	1급	특급	3급	2급	1급	특급				
+2	+2	+5	+10	+30	+2	+5	+10	+30	-300	-10	-10	합계

① 클리어 후 AP 잔량 (+ 포인트 보너스 요소)

스테이지 클리어 후 주인공에게 남은 A.P.(행동포인트)의 양으로 정산합니다. (남은 A.P. 1포인트 당 +2포인트 취득)

① 적기 유닛 격추수 (+ 포인트 보너스 요소)

적으로부터 도주하는 것이 목적인 게임이지만 적을 격추시키지 말아야 할 이유는 없습니다. 스테이지 내에서 격추시킨 적기의 수에 따라 정산포인트를 받게 됩니다. 격추시킨 적기의 등급에 따라 다음과 같이 4단계로 차등 환산됩니다.

<3등급> 1대 당 +2포인트 <2등급> 1대당 +5포인트 <1등급> 1대당 +10포인트 <특등급> 1대당 +30포인트

① 시설 터치수 (+ 포인트 보너스 요소)

때때로 스테이지 내에서 정산포인트로 환산되는 지상 시설이 등장할 때가 있습니다.

이러한 지상시설을 터치하게 되면, 스테이지 클리어 후 자동으로 터치한 양만큼 정산포인트에 가산됩니다.

① 낙-다운 횟수 (- 포인트 패널티 요소)

주인공이 낙-다운 된 횟수만큼 정산 포인트에서 차감됩니다. (낙-다운 1회마다 -300 포인트 감소)

① 탑승객 사망자 수 (- 포인트 패널티 요소)

수송선 탑승객의 사망자 수만큼 정산 포인트에서 차감됩니다. (사망자 1인마다 -10 포인트 감소)

① 스킬-터치 실패 횟수 (- 포인트 패널티 요소)

스킬-터치가 실패한 횟수도 누적되어 정산 포인트에서 차감됩니다. (1회 실패시 마다 -10 포인트 감소)

9 업그레이드와 튜닝

터치패드 전용 슈팅 게임 **AERO GHOST**

UPGRADE & TUNE 100000 EP

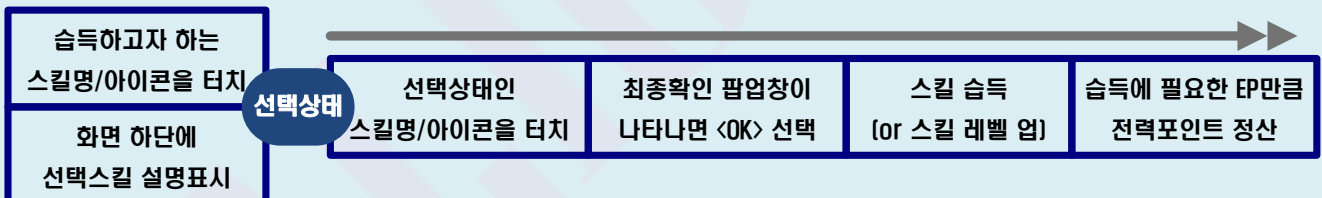
OFFENSIVE TOUCH **BASIC FORCE-TECH** DEFENSIVE TOUCH

스킬명	스킬 레벨	필요EP량
EXTENDED A.P.	100 EP	100 EP
REGEN BOOST	350 EP	350 EP
FAST RECOVERY	450 EP	450 EP
SHIP DEFENSE	900 EP	900 EP
SHIP HANDLING	1500 EP	1500 EP

Increases the maximum A.P. (active point)

● 스킬 습득 과정

스킬을 습득하려면 대상 스킬명이나 스킬 아이콘을 연속 터치해야 합니다. [한번 터치하면 스킬 선택 상태가 됩니다]
모든 스킬은 최대 3레벨까지의 스킬레벨을 지니고 있으며, 레벨이 올라갈수록 당연히 습득에 필요한 EP량이 증가합니다.
스킬 레벨별 필요 EP량은 <6. 스킬-터치 설정> <7. 기본 포스-테크> 참조



● 스킬 탭의 변경 (좌우 드래그)

주인공의 3가지 스킬 카테고리를 변경하려면 해당 카테고리 반대방향으로 드래그 하면 됩니다.



10 이벤트 페이지

터치패드 전용 슈팅 게임 **AERO GHOST**

● 이벤트 페이지에 대해

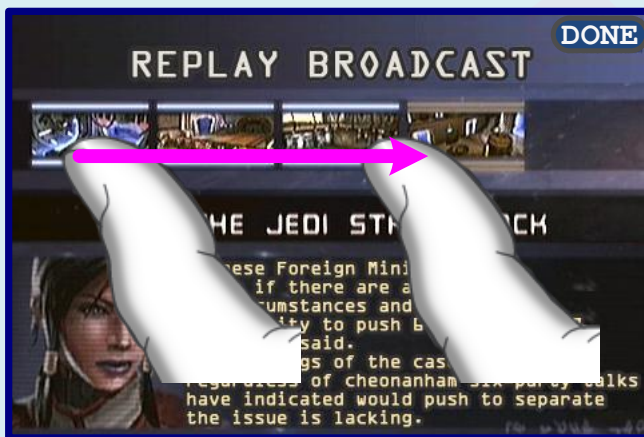
이벤트 페이지란 게임 스토리 진행을 위한 장치로서 <TV 방송> 화면형식으로 진행됩니다. 스테이지를 하나씩 클리어 할 때마다 실시간으로 업데이트되어가는 방송 자료를 볼 수 있습니다. 방송은 프로그램 별로 다양한 내용을 보도하는데 <뉴스>를 중심으로 <칼럼><토론>프로그램이 있으며, 때때로 <가십형> 프로그램이 등장하기도 합니다. 각 방송 프로그램마다의 업데이트 타임은 모두 다릅니다.

이 게임은 플레이 중에는 어떠한 대사나 이벤트가 발생하지 않기 때문에 이벤트 페이지를 통해 스토리의 흐름은 물론 게임의 복선 등을 파악하는 것이 중요합니다. 한번 등록된 <방송 클립>은 언제라도 다시 볼 수 있습니다.



● 방송 클립 찾기 (클립 좌우 드래그)

방송클립은 최신순서로 최대 5개가 보여집니다. 이전 방송클립을 보려면 클립을 드래그합니다.



● 방송 내용 읽기 (멘트 상하 드래그)

보도 내용은 화면상에 최대 8~9줄이 보여집니다. 기사를 상하 드래그하면 더 많은 내용을 볼 수 있습니다.



● 방송 채널 종류

열람할 수 있는 방송 채널의 종류는 총 4개가 있습니다.

- Daily News : 여성앵커가 진행하는 일일 뉴스. 사건과 사고를 보도합니다
- 남성앵커가 진행하는 일일 뉴스. 정치나 정부에 대한 대변을 주로 보도합니다.
- 칼럼 : 남성앵커가 진행하는 칼럼. 하나의 주제에 대한 견해가 방송됩니다.
- 해적방송 : 소재가 불분명한 방송으로 정부비판이나 음모론 등을 방송합니다.

11 이동 루트 선택

터치패드 전용 슈팅 게임 **AERO GHOST**



이동 루트에 대해

스테이지를 클리어하고 정산과 튜닝 후 이벤트 페이지까지 마치면 다음 목적지를 선택하는 화면으로 전환됩니다. 일종의 다음 스테이지를 플레이어에게 고르게 하는 것인데, 어느 루트를 선택하느냐에 따라 출현하는 적은 물론, 스토리의 흐름도 약간씩 변화합니다. 이동 루트를 선택할 때 중요한 것은 현재 주인공의 능력/스킬 성향이 어떠한 지에 따라 선택 스테이지의 유/불리가 갈라지기 때문에 주인공의 능력을 잘 발휘할 수 있는 루트를 골라야 합니다. 일단 선택한 루트로 진입하여 그 스테이지를 클리어했다면 그 때 선택하지 않았던 루트는 다시 고를 수 없습니다. (2회차 플레이부터 가능해짐) 만약 선택한 스테이지를 클리어하지 못했다면 재시도때 다른 루트를 선택할 수 있습니다.

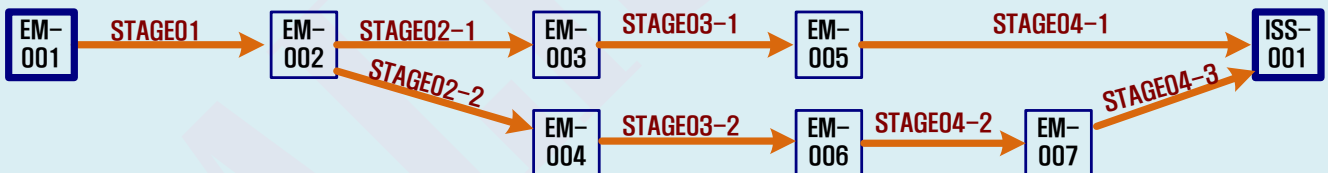
선택스테이지 총 거리

선택스테이지 사망자수 제한

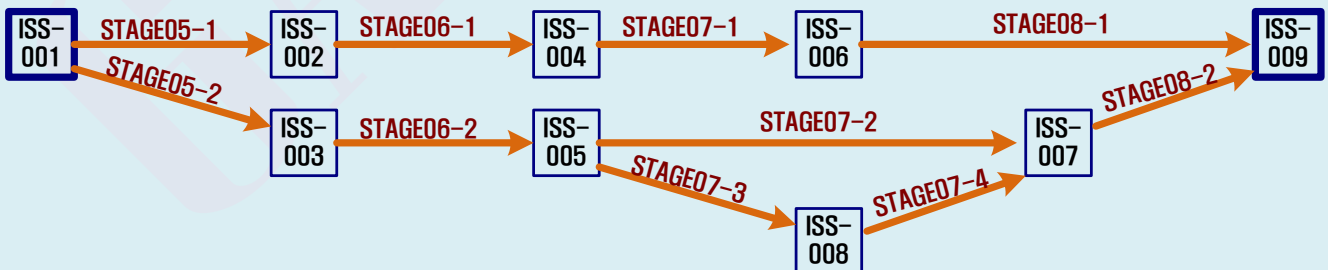
선택스테이지 AP초기부여량

선택스테이지 등장 적타입

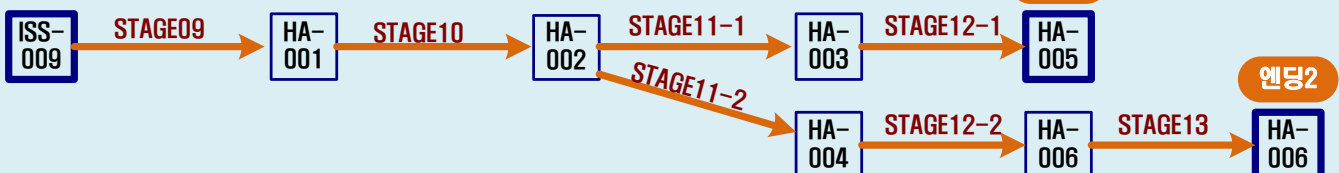
이동 루트 구성 (1~4 스테이지 구간)



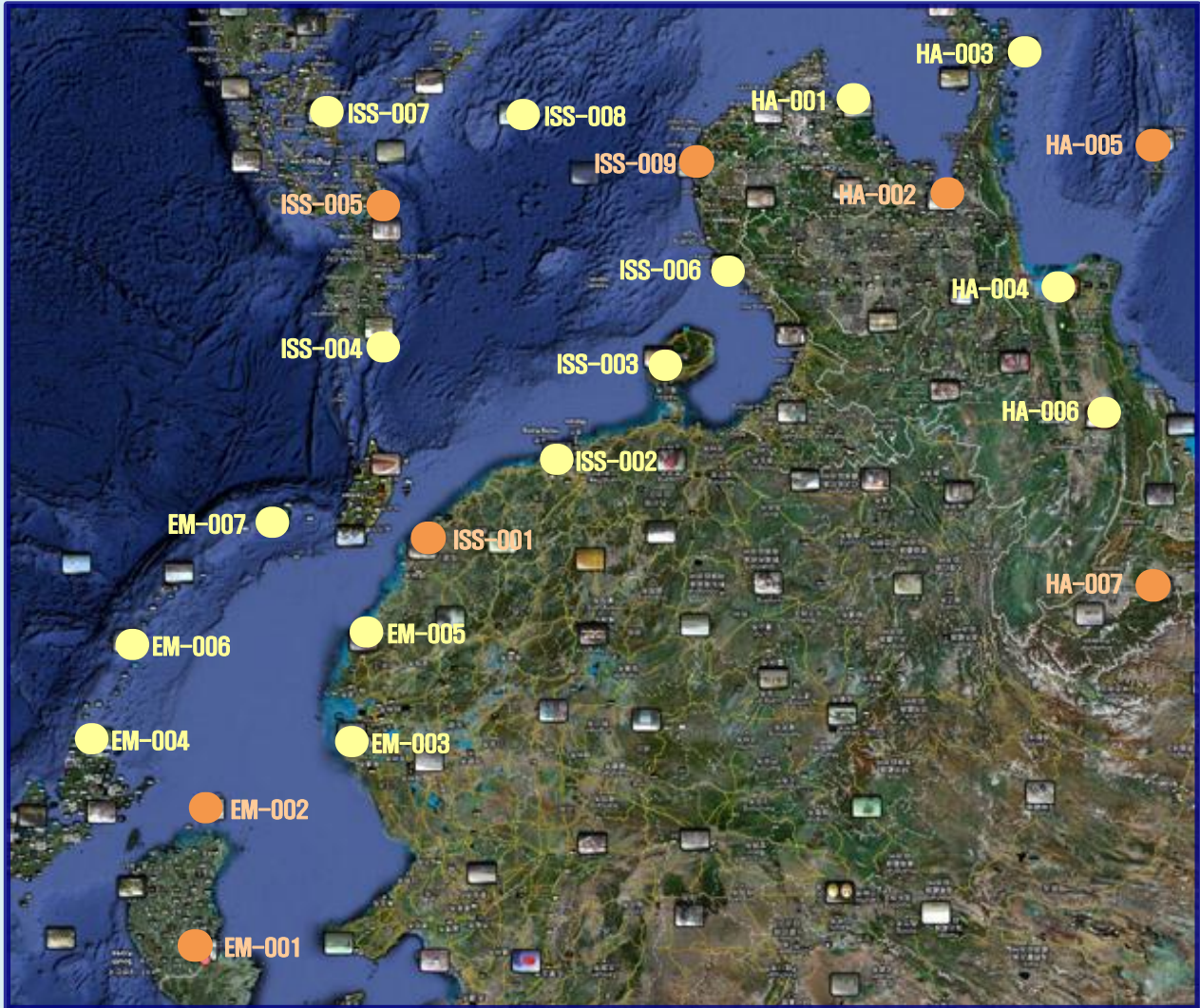
이동 루트 구성 (5~8 스테이지 구간)



이동 루트 구성 (9~13 스테이지 구간)



May 17, 2010



EM-001

서울-인천 구간을 통합한 지역에 건설된, 아시아 최대의 트로니클 유적 발굴 지구. 소장 000, 연구원 000, 000에 의해서 트로니클 집광장치가 개발되었다. 이 프로젝트는 <엠-지구> 센트럼에 의해 극비리에 진행되고 있어서, 4년 전부터 일반인의 출입은 허가되어 있지 않고 있다.

EM-002

2080년 부터 거주이전이 시작되어 현재는 인적을 거의 찾아볼 수 없으며, 무인 빌딩들만이 이곳을 지키고 있는 상태이다. 유명한 관광지였지만 테러파괴가 진행되어 현재는 전형적인 고스트 타운이 되어있다.

ISS-001

날씨에 상관없이 일년 내내 안개가 끼어 있다. 예부터 교통 요충지로서 중요한 위치에 있던 도시기 때문에 아시아 제1의 도시라고 불려지기도 했다. 현재는 반체제파 조직이 활발해져서 지하철을 시작해서 대부분의 교통망은 기능을 정지하고 있다.

ISS-005

아시아의 서부의 도시. 서부지구 인구의 반 정도가 살 정도로 인구 밀집지역이다. 온화한 기후 때문에 <태양의 섬>이라고 칭해지는 한편, 반란세력의 최대 본거지이기도 하다.

ISS-009

옛날부터 중앙아시아와 인도를 잇는 땅으로서 번영해 왔다. 중앙아시아에서 유행하는 석사병의 위력은 동북아시아로 오면서 조금 약해졌기 때문에 석사병전문의 병원이 많이 지어져 있다. 그래서 이곳에는 아시아 최대규모의 병원과 격리시설이 있다.

HA-002

동북부 지구의 수도. 사막화가 진행되고 있지만, 국회의사당같은 여러 정부기관, 또 각 지구 대사관, 국제 협력 기관 등이 집중해 있는 아시아 정치의 중심지. 현재 트로니클 개발 주관문제로 다른 지구들과 대립하고 있기 때문에 해안선쪽에 급속히 군 정비가 진행되고 있다.

HA-005

아시아 끝자리에 위치한 세계 최소의 독립국. 인구 1000 명도 안되는 이 나라 자체가 네이브교의 총본산이기 때문에 나라 중앙에 지어진 극장이 집회장으로 사용된다.

HA-007

대륙 서부 산맥에 위치한 도시. 티벳 고원과 타클라마칸 사막에 접하고 있다. 주변이 깎아지른 고산의 연속이기 때문에 외부사람의 유입은 거의 없으나 내부인의 유출 또한 없어 인구변화는 미미하다.

12 전투 시스템

터치패드 전용 슈팅 게임 **AERO GHOST**

● 타겟의 종류

게임 속의 타겟은 크게 적의 공격(블릿 or 빔) / 적 본체 / 지상 시설 등의 3종류로 나눌 수 있습니다. 적의 공격은 <방어 대상>으로서 공격의 속성에 맞추어 적절한 디펜시브 터치로 막아냅니다. 적 본체는 <공격 대상>으로 모아둔 AP를 이용한 오펜시브 터치로 처리합니다. 지상 시설은 전투와는 별개의 존재로서 시설을 터치하면 다양한 효과가 발생합니다. 적의 공격과 적 본체는 화면 스크롤과는 상관없이 주인공을 추적하지만, 지상 시설은 화면 스크롤에 맞추어 지나가기 때문에 빠른 처리를 요합니다.

● 적의 공격 ; 속성

적 공격은 속성을 지니고 있으며 블릿(bullet), 빔(Beam), 폭발형(grenade) 3가지로 나누어 집니다. 각각의 속성은 어떤 방어 스킬을 사용하는가와 밀접한 관계가 있으므로 반드시 숙지해 두어야 합니다.

블릿 속성 공격

방어방법 - 블릿을 직접 터치하여 제거

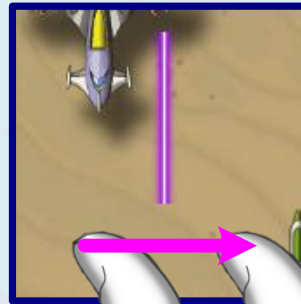
여러가지의 크기와 속도를 지닌 블릿(bullet)을 발사하는 공격. 블릿 속성의 공격은 비교적 미비한 데미지를 지니지만 빠른 연사속도로 인해 여러 발을 배출할 수 있다는 장점이 있습니다. 블릿형 공격은 배출된 블릿을 직접 터치하는 <Release Bullet> 스킬로 제거할 수 있습니다.



빔 속성 공격

방어방법 - 빔의 방향 앞에 집광기 소환

일렬로 된 긴 파장을 방출하는 공격. 데미지가 매우 강하므로 우선적으로 회피해야 할 공격입니다. 빔 속성 공격을 하는 적기들은 발사직전 사전동작과 딜레이를 지니고 있기 때문에 적기를 잘 관찰하여, 미리 예상 부분에 <Release Beam>를 소환해 놓는テクニック이 필요합니다. 단, <Release Beam> 집광기는 소환 후 2초 후 사라집니다.



폭발 속성 공격

방어방법 - 공격스킬을 동원에 격추

일정량의 체력을 가진 비행폭탄으로 자신의 체력이 0이 되기 전에 아군에 충돌하면 커다란 데미지를 입힙니다. 일종의 가미카제식의 자살유닛도 여기에 속합니다. 폭발형 공격은 방어스킬로 처리할 수 없고 오로지 공격을 통해 처리해야 합니다. 폭파시키면 여러 개의 블릿으로 변화하기도 합니다.



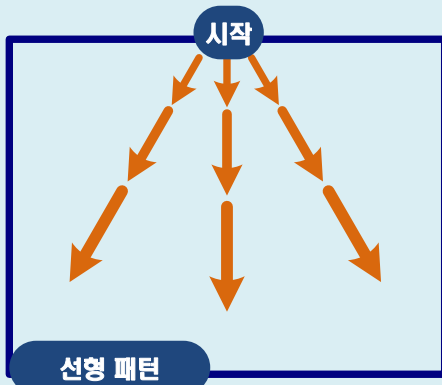
위성 공격(특수)

방어방법 - 없음 ; 아머실드상대 주인공으로 막음

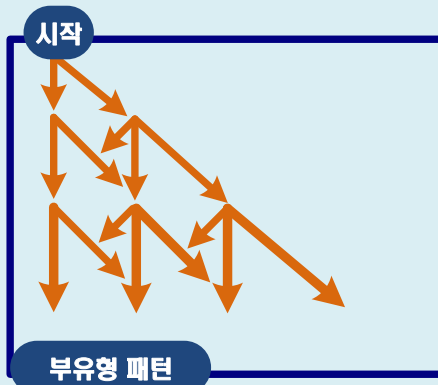
게임 후반부에 등장하는 강력한 화력의 위성공격으로 일정 지점에 마커가 표시된 후 잠시 후 마커위치로 부터 일직선으로 공격이 가해집니다. [수직으로 아래방향] 공격의 스타일은 빔 속성 공격과 거의 유사하나 <집광기>스킬로 방어할 수 없다는 점이 무서운 점입니다. 이 공격을 방어하는 유일한 방법은 공격진행방향에 맞춰 주인공을 위치시킨 후 아머실드 스킬을 이용하여 공격이 종료될 때까지 <뽕>으로 버티는 것입니다.

● 적 공격의 이동 패턴

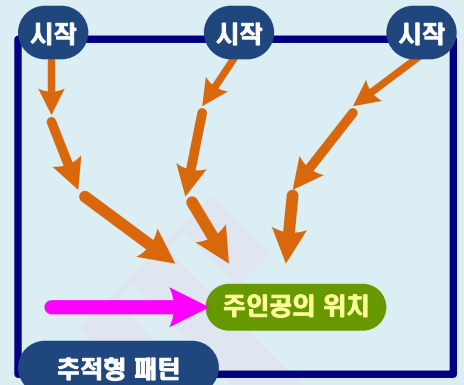
빔 속성 공격의 패턴은 선형뿐이며, 불릿 속성과 폭발 속성의 이동 패턴은 3가지로 나뉘어집니다. 빔 속성 공격처럼 직선으로 이동하는 선형, 속도는 느리나 자유롭게 이동하는 부유형, 주인공의 위치만을 적극적으로 노리는 추적형 등이 있습니다.



▶ 시작 때 경로결정을 한 후 변경하지 않습니다. 수직선 기준으로 좌우 30도가 최대치입니다. 그 이상의 각도로는 불가



▶ 시작 때 경로결정 후 판정프레임 기준으로 매번 다시 경로결정을 합니다. (랜덤 패턴) 수직선 기준으로 좌우 45도가 최대치입니다.



▶ 판정프레임 기준으로 매번 다시 경로결정을 합니다. 수직선 기준으로 좌우 60도가 최대치입니다. 그 이상이 되면 선형패턴이 됩니다.

● 성능표 ; 불릿 속성공격

[픽셀크기] 명칭	이동 패턴 [속도]	관련 프레임			피탄 관련 성능			중화시 습득AP
		경로 판정	이동 판정	딜레이	넉-다운	AP감소	살상력	
 [16x24] 소형 미사일	선형 [빠름]	1	2	3	주인공피탄시 2초간	주인공피탄시 -10	최소 15 최대 20	+4
 [24x32] 열추적 로켓	추적형 [보통]	4프레임	8프레임	8프레임	주인공피탄시 5초간	주인공피탄시 -100	최소 10 최대 15	+8
 [24x24] 질량탄	선형 [느림]	-	12프레임	12프레임	주인공피탄시 0.5초간	주인공피탄시 -2	최소 2 최대 5	+1
 [18x18] 대공 기뢰	부유형 [보통]	8프레임	8프레임	8프레임	주인공피탄시 1초간	주인공피탄시 -5	최소 5 최대 10	+2
 [12x12] 초소형 기뢰	부유형 [빠름]	4프레임	4프레임	4프레임	주인공피탄시 0.5초간	주인공피탄시 -2	최소 2 최대 5	+1

- ▶ 경로판정 프레임수- 부유형과 추적형에만 해당. 경로판정 프레임이 낮을 수록 위치변경 업데이트가 빨라집니다. 즉, 부유형의 경우에는 이동이 변화무쌍하여 맞추기가 쉽지 않게 되고, 추적형의 경우 주인공 위치변화에 빠르게 대응합니다.
- ▶ 이동판정 프레임수- 실제 플레이어들이 느끼는 탄의 속도를 좌우합니다. 이 프레임이 낮을 수록 빠르게 이동합니다. 즉, 이동판정 프레임이 4라면 [24프레임-1초 기준으로] 해당 탄은 1초에 6픽셀(혹은 책정된 단위), 6이라면 4픽셀 이동합니다.
- ▶ 각 공격속성에 따라 공격 후 일정한 딜레이가 있습니다. 이는 탄 발사 등에 따른 이펙트 싱크를 맞추기 위한 것으로 탄을 발생시키고 바로 기체가 이동할 수 없게 합니다. 빔속성 공격의 경우 이 시간은 더 커지게 됩니다.

May 17, 2010

● 성능표 ; 빔 속성공격

[픽셀크기] 명칭	이동 관련 프레임			피탄 관련 성능			중화시 습득AP [픽셀당]
	지속[길이]	이동 판정	딜레이	낙-다운	AP감소	살상력[픽셀당]	
 [12x] 열선 빔	800프레임	4프레임	4프레임	2초간	주인공피탄시 -10	최소15 최대20	+4
 [12x] 냉각 빔	1600프레임	8프레임	8프레임	주인공피탄시 5초간	주인공피탄시 -100	최소10 최대15	+8
 [16x] 웨이브파	1200프레임	12프레임	12프레임	주인공피탄시 0.5초간	주인공피탄시 -2	최소 2 최대 5	+1
 [16x] 스파클링	800프레임	8프레임	8프레임	주인공피탄시 1초간	주인공피탄시 -5	최소 5 최대 10	+2
 [16x] 대파장	1200프레임	4프레임	4프레임	주인공피탄시 0.5초간	주인공피탄시 -2	최소 2 최대 5	+1

● 성능표 ; 폭발 속성공격

[픽셀크기] 명칭	HP	이동 패턴 [속도]	관련 프레임			피탄 관련 성능			파괴시 효과
			경로 판정	이동 판정	딜레이	낙-다운	AP감소	살상력	
 [24x24] 플로트 볼	100	부유형 [보통]	8프레임	8프레임	8프레임	2초간	주인공피탄시 -10	최소15 최대20	없음
 [32x32] 추적 기뢰	200	추적형 [보통]	4프레임	8프레임	8프레임	5초간	주인공피탄시 -100	최소10 최대15	 초소형기뢰 6개 생성
 [38x38] 보밍 드럼	500	부유형 [느림]	6프레임	12프레임	12프레임	0.5초간	주인공피탄시 -2	최소 2 최대 5	 열추적로켓 2개 생성
[38x38] -	-	-	-	-	-	-	-	-	-

13 지상 시설의 효과

터치패드 전용 슈팅 게임 **AERO GHOST**

● 지상 시설 터치 방법

지상시설이 화면 밖에 위치하고 있거나 공중 유닛 아래에 가려진 상태라면 터치할 수 없습니다. 수송선의 좌우 이동을 잘 조절하여 화면 위로 지나가기 전에 잘 터치해 봅시다



▶ 현재화면에서는 지상시설이 잘 보이지 않습니다

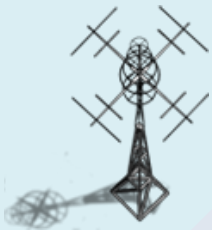


▶ 수송선을 이동시켜 화면밖에 있던 지상시설을 터치합니다.

● 지상 시설 터치 효과

숨가쁜 전투 중에서도 지상시설을 적절히 터치하면 갖가지 부가적 효과를 얻을 수 있습니다. 각 시설에 따라 터치 후 효과는 매우 다양합니다. 주로 플레이에 이로움을 주는 것들이지만, 때로 좋지 않은 효과를 주는 시설도 있으므로 주의가 필요합니다.

001 위성 통신 타워



확률[%]	적용 효과
50	클리어후 EP +100
30	클리어후 EP + 300
20	없음

002 에너지 증폭장치



확률[%]	적용 효과
60	30초간 AP소모량 0
30	없음
10	30초간 AP소모량 2배

003 긴급 충전센터



확률[%]	적용 효과
60	AP +20 회복
30	AP +40 회복
10	AP 모두 회복

004 EMP 확산장치



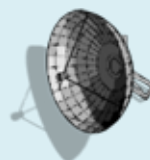
확률[%]	적용 효과
40	없음
30	화면상의 모든 탄 제거
30	모든 적에게 -200 데미지

005 방어실드 증폭기



확률[%]	적용 효과
40	20초간 수송선 무적상태
40	40초간 수송선 무적상태
20	없음

006 지상파 방송타워



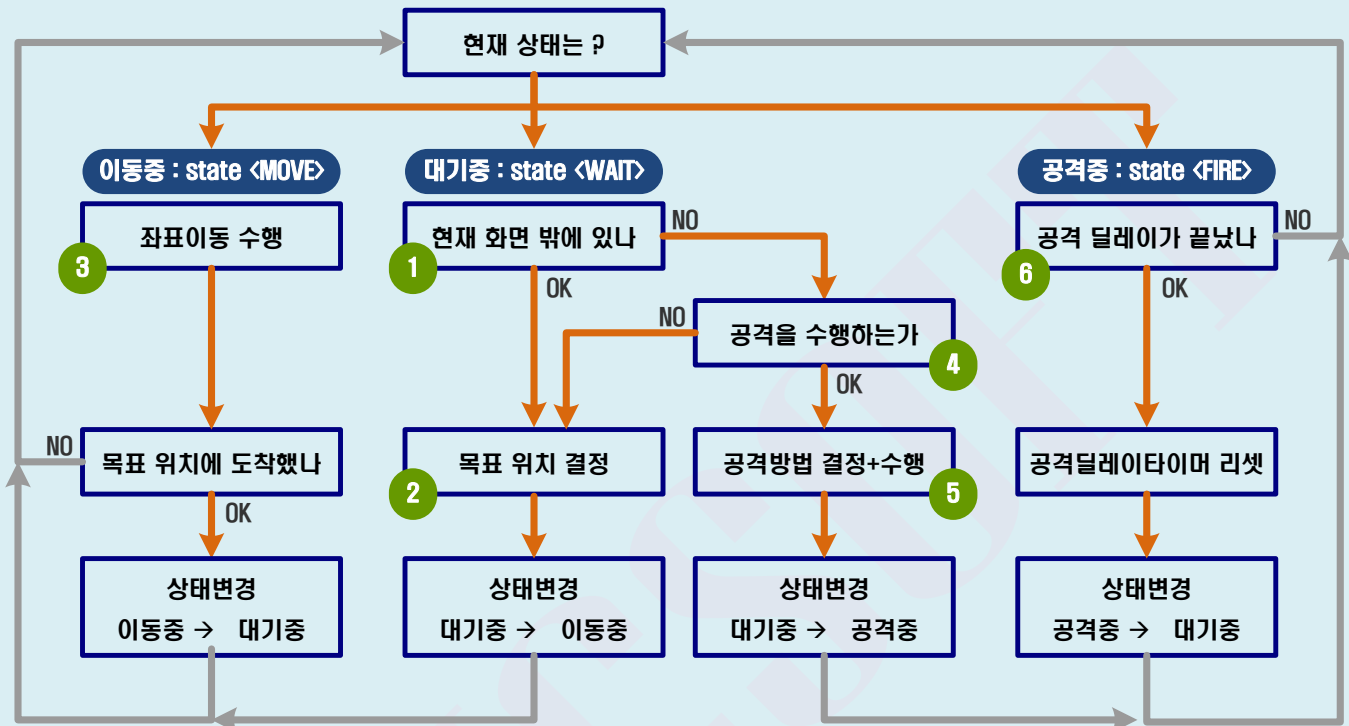
확률[%]	적용 효과
50	클리어후 EP + 300
50	클리어후 EP + 500

14 적 유닛 설정

터치패드 전용 슈팅 게임 AERO GHOST

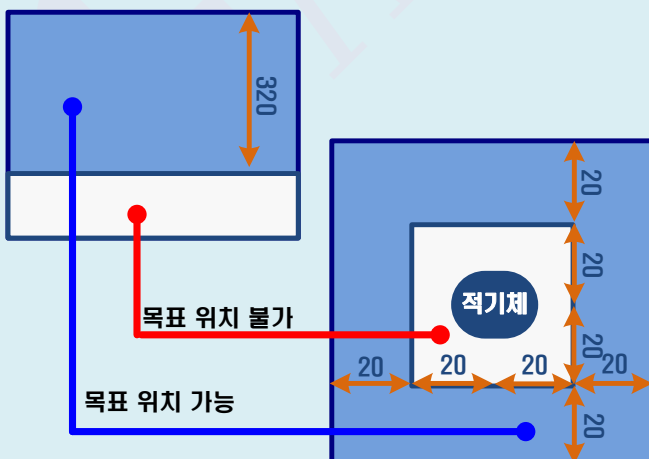
● 적 기체의 행동 패턴

적 기체의 행동패턴은 상태값에 따라 결정됩니다. 적기의 상태는 이동상태<MOVE>, 대기상태<WAIT>, 공격상태<FIRE>가 있으며, 상태는 절대 중복 될 수 없으므로 기본적으로 이동/공격이 동시에 이루어지는 일명 무빙샷은 가능하지 않습니다.



1 ▶플레이화면 기준으로(480x320) 화면밖에 적기가 위치하고 있음을 의미합니다. 즉, 플레이어에게 보이지 않는 상태로 이상태에서 적기는 공격하지 않고 <이동>만을 수행합니다.

2 ▶목표 위치는 현재 위치기준으로 랜덤하게 정해집니다. 단 최소/최대값의 제한이 있어 이 범위 안에서 무작위로 목표 좌표가 정해집니다. [픽셀기준으로 최소 20 ~ 최대 40] 또한 화면상단 기준으로 +320 픽셀 아래로는 내려오지 않습니다



3 ▶적기의 이동은 매 프레임 무작위 이동이 아니라 일정한 목표지점을 선택한 후 그 지점으로 이동합니다. 목표지점에 도달하기 전까지 상태값은 <MOVE>로 계속 유지되며, 변화하지 않습니다.

4 ▶적의 공격빈도수를 의미하는 판정으로직입니다. 공격빈도수가 높을 수록 적은 이동보다는 공격을 우선하게 되며, 같은 자리에서 계속 공격하기도 합니다. 반대로 빈도수가 낮으면 공격보다는 이동이 잦은 유닛이 됩니다.

5 ▶공격을 수행하기로 결정되었으면 어떤 공격을 할 것인지를 정하게 됩니다. 복수의 공격방법을 가지고 있는 적기에 해당하는 사항입니다. 여기서는 단지 공격속성만을 결정할 뿐이며 공격의 방향/궤적등은 탄자체가 처리합니다.

6 ▶각 공격속성에 따라 공격 후 일정한 딜레이가 있습니다. 이는 탄 발사 등에 따른 이펙트 싱크를 맞추기 위한 것으로 탄을 발생시키고 바로 기체가 이동할 수 없게 합니다. 빔속성 공격의 경우 이 시간은 더 커지게 됩니다.

May 17, 2010

ENEMY - 001



체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
500	8프레임 [보통]	40%	 질량탄 [70%]	 대공기뢰 [30%]	20	0	80

ENEMY - 002



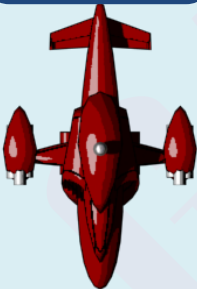
체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
700	12프레임 [느림]	40%	 질량탄 [70%]	 소형기뢰 [30%]	0	0	50



ENEMY - 003



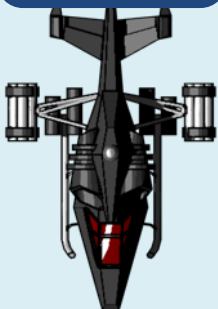
체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
200	4프레임 [빠름]	50%	 웨이브파 [100%]		0	0	100

ENEMY - 004



체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
800	8프레임 [보통]	50%	 열선빔 [50%]	 추적미사일(50%)	30	30	200

ENEMY - 005



체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
700	12프레임 [느림]	50%	 질량탄 [70%]	 소형미사일(30%)	30	0	150

May 17, 2010

ENEMY - 006



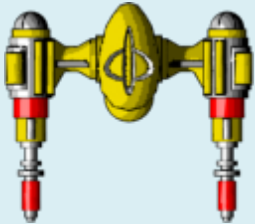
체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
1000	8프레임 [보통]	40%	 스파클링 (100%)		0	40	150



ENEMY - 007



체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
1000	12프레임 [느림]	40%	 플로트볼 (100%)		0	40	150

ENEMY - 008



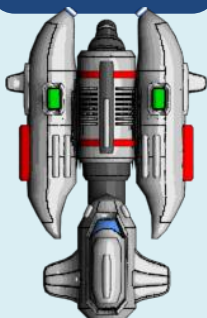
체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
800	8프레임 [보통]	50%	 웨이브파 (70%)	 대파장 (30%)	0	50	200

ENEMY - 009



체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
2000	24프레임 [느림]	50%	 냉각빔 (50%)	 질량탄(50%)	0	0	300

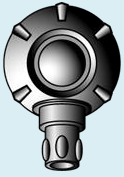
ENEMY - 010



체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 [사용율%]		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
700	12프레임 [느림]	50%	 대공기뢰 (50%)	 보명드럼(50%)	50	50	400

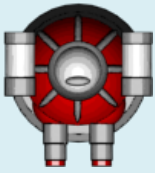
May 17, 2010

ENEMY - 011



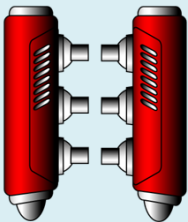
체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 (사용율%)		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
1000	8프레임 (보통)	40%	 소형기뢰 (70%)	 보밍드럼 (30%)	0	40	150

ENEMY - 012

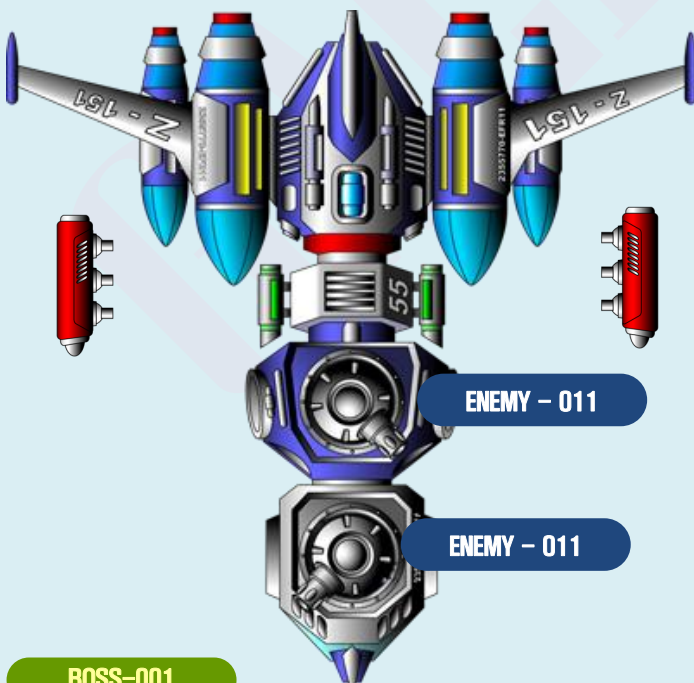


체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 (사용율%)		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
1000	12프레임 (느림)	40%	 웨이브파 (50%)	 추적기뢰 (50%)	0	40	150

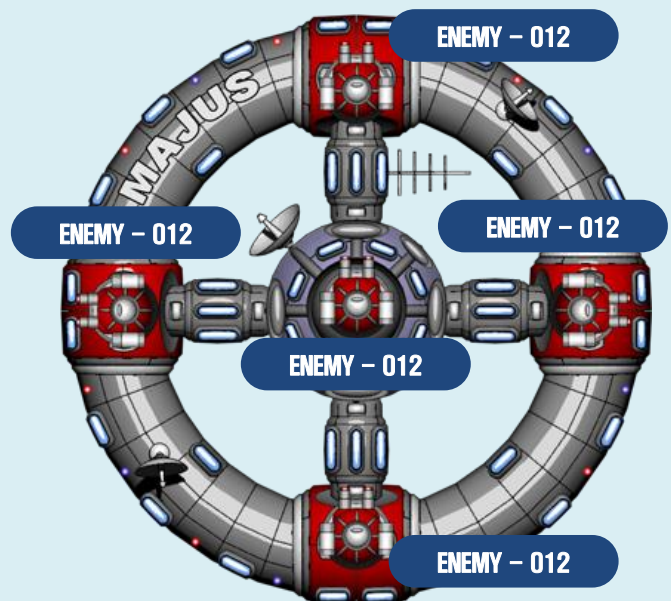
ENEMY - 013



체력 (HP)	이동 판정	공격 빈도%	공격 무기 (사용율%)		방어능력		습득EP
			1	2	블릿속성	빔속성	
800	8프레임 (보통)	50%	 추적미사일(70%)	 대파장 (30%)	0	50	200



BOSS-001



BOSS-001

15 스테이지 설정

터치패드 전용 슈팅 게임 AERO GHOST

● 스크롤 프레임과 스케일

배경의 스크롤은 3프레임으로 (변경될 수 있음) 초당 $8 \times 4 = 32$ pixel 씩 화면 상단 방향으로 움직입니다. 즉, 화면 맨 아래에 나타난 배경이 화면 위로 사라지기 까지 대략 $320 \text{ pixel} / 32 \text{ pixel} = 10$ 초가 걸린다는 것입니다. 스테이지 배경의 스케일은 다소 과장과 미묘함이 있을 수 있겠지만 계산의 편이를 위해 32 pixel을 대략 1km 정도로 치환합니다. 결국 한 화면의 세로길이를 배경의 계산상 거리로 환산하면 약 $320/32 = 10 \text{ km}$ 가 되는 것입니다. (그렇다면 주인공이 탄 수송선은 현재 초속 1 km, 시속 360 km 로 이동하고 있는 셈이 될 것입니다)



실제화면크기
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
도착

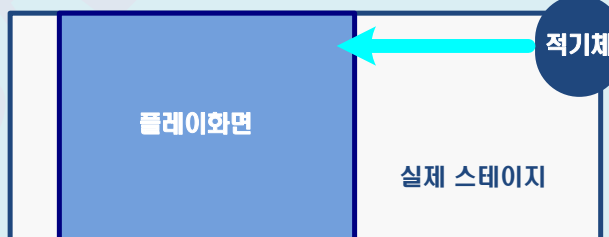
● 스테이지 길이와 클리어 타임

스테이지의 길이는 클리어 타임을 기준으로 책정됩니다. 스테이지 클리어 타임 기준은 최소 3분(180초) ~ 최대 5분(300초) 을 넘지 않게 설계합니다. 이를 게임상 거리로 환산하면 대략 최소 180 km ~ 최대 300 km 이며, 픽셀단위로 환산하면 대략 최소 5160픽셀 (화면사이즈 18장) ~ 최대 9600픽셀 (화면사이즈 30장) 정도가 됩니다.

● 적의 등장

적들은 레벨 제작용 스크립트에서 지정한 위치에 주인공이 도달하면 등장합니다. 적의 등장 위치는 항상 화면 좌측 상단(화면 상대좌표 0, 0) 혹은 우측 상단(화면 상대좌표 960, 0) 중 하나이며 화면 아래나 측면에서는 등장하지 않습니다. 둘 중 현재 화면상에서 보이지 않는 곳을 선택해 나타냅니다.

▶ 플레이화면이 왼쪽에 쏠려있으므로 적은 우상단(960, 0)에서 등장한 후 화면 쪽을 향해 왼쪽으로 이동합니다.



적기체



플레이화면

▶ 플레이화면이 오른쪽에 쏠려있으므로 적은 좌상단(0, 0)에서 등장한 후 화면 쪽을 향해 오른쪽으로 이동합니다.

최소길이

최대길이

도착

May 17, 2010

STAGE 01

적-일반 적-보스 시설물

EM-001

EM-001

가장 처음 시작하는 곳이니만큼 매우 간단합니다. 일단 기본적인 두 스킬(탄해제, 빔해제) 밖에 사용할 수 없으니, 이 두 스킬 사용에 익숙해지도록 해봅시다. 특별한 장치나 이벤트는 없고, 지상시설을 잘 터치해 전력포인트를 착실히 모은다면 도움이 될 것입니다. 최종보스도 없고, 등장하는 적들도 적으니 어렵지 않을 것입니다.

- ▶ 맵타입 : 폐허/일반
- ▶ 거리 : 180 km (예상타임 : 3분)
- ▶ 클리어 조건 : 사망자 50명 이하일 것
- ▶ 등장하는 적 :
- ▶ 보스 : 없음

001	11	21
2	12	22
001	13	23
4	14	24
5	15	25
6	16	26
004	17	27
8	18	28
9	19	29
10	20	30

피니쉬

16

이벤트 설정

터치패드 전용 슈팅 게임 **AERO GHOST**