タイトルアップデート マニュアル

初めに

「RAIDEN FIGHTERS ACES」にてXbox LIVEでのタイトルアップデートが実施されました。

Xbox 360がXbox LIVEに正しく接続されており、シルバーまたはゴールドメンバーシップを取得しているゲーマタグにてサインインを行った上で「RAIDEN FIGHTERS ACES」を起動すると無料でアップデートが可能になります。
正しく行われない場合は、ストレージに4MB以上の空き容量があるかどうかご確認ください。無い場合は、4MB以上の空きを作った上で再度更新を行ってください。

（セーブデータに関するご注意）

タイトルアップデートを行った後、ゲームを始めると初回起動のみ

「Version1.0の設定ファイルをロードしました。Version1.1にバージョンアップします。」

と表示され、古いセーブデータの設定を引き継いだ新しいセーブデータが作成されます。
（ご注意）　時間実績の不具合修正のため、プレイ時間が 0 にリセットされます。

新しいセーブデータは「SETTING DATA ver1.1」です。古いセーブデータはそのまま残されます。タイトルアップデートを行った後のセーブデータと行う前のセーブデータには互換性がありません。一度タイトルアップデートした後にキャッシュクリアを行い、再起動後タイトルアップデートを行わずにゲームを起動した場合、古いセーブデータが読み込まれるため最新の設定は反映されません。また、その場合はゲームクリップも読み込めません。
以上、予めご了承願います。

タイトルアップデートの内容

（不具合修正）

・動作精度向上。
・音ずれバグの修正。
・RF1のBOSS RUSHの3面のボスのバグの修正。
・時間実績がある条件で全て解除されてしまうバグの修正。
・LOADING/保存中の表示が出ないバグ修正。
・PAUSE MENUでゲームスピードの設定変更がすぐに反映されないバグ修正。
・RFJトレーニングでイクシオンのスレイブが使えないバグ修正。
・リーダーボードのリプレイやランキングが他人のゲーマータグで保存されるバグ修正。

（追加要素）

・「SCORE ATTACK」モードの追加。
・RFJにおいて全てのステージを通しでプレイする「FULL RUN」モードの追加。
・コンティニュー時の自機選択でSlaveを選択できるように仕様変更。
・リーダーボードにフレンドランキングを追加。
（ご注意)リーダーボードのフレンドランキングにて上位10位以内ではないのに「ゲームクリップ」のマークがランキング内に表示される事があります。ゲームクリップは再生できるものと出来ないものが存在します。システム上の不具合が起きることはありません。これはフレンドランキングを後付で設定したために起きた現象であり、サーバーのシステムの関係でそのままの仕様になっております。
予めご了承願います。
・リーダーボードで「Xボタン」を押す事によって自分の順位を確認できるように仕様追加。
・リーダーボードの項目とランキングの切り替えをAボタンでも出来るように変更。
・フレームレート「54FPS(BLEND)」の画面補完精度の向上。
・タイトルメニューの「セーブデータ新規作成」項目の削除。
（セーブデータが存在しない場合のみ新規作成する仕様に変更）
・全ての設定項目に初期値に設定を戻すオプションの追加。
・スクリーン設定項目の追加
1. フレームレート設定に「54FPS(WAIT)」を追加。
2. 壁紙の輝度の調整項目の追加。
3. 横シューモード項目の追加。（逆縦シューも可能）
4. オーバースキャン項目の数値表示を変更。
5. ゲーム画面表示位置の変更項目の追加。
・コントローラ設定項目において「左スティックの感度調整」項目の追加。
・全てのゲームにおいて「一度入力したネームが次からデフォルトネームとして設定される」オプションの追加。
・「ゲームクリップの収録、保存をON/OFFする」オプションの追加。
・各ゲームのプレイ時間と全てのゲーム合計のプレイ時間の表示項目を追加。
・クレジット設定項目の追加。（プレイ時間でクレジットが増える仕様の廃止）
・アーケードモードにおいて勲章の有無を設定する項目の追加。
・トレーニングモードにおいて「PLAYER(S)」を「1～99」まで変更できるように仕様変更。
・トレーニングモードにおいて「SLAVE ARMOR」を「8x1～99HITS」まで変更できるように仕様変更。
・RFJのトレーニングモードで各ノーマル機にIXION MODE(ON/OFF)を付ける（ノーマル機体イクシオン化）項目の追加。

SCORE ATTACK モード ゲーム解説

今回のタイトルアップデートにて、新しいゲームモード「SCORE ATTACK」が追加されました。
このゲームモードはRF1、RF2、RFJの3つのゲームにて、限られた時間内でどれだけのスコアをあげる事ができるかを競い合うゲームモードです。

スコアアタックモードはオフラインとオンラインどちらにも対応しています。

Xbox LIVEモード上でプレイを行うと、他のモードと同様にゲーム終了後、Xbox LIVEに接続してスコアを自動的にUPします。また、スコアが各項目10位以内であればゲームクリップ(リプレイ)データもアップされます。UPされたゲームクリップは他のモード同様、ダウンロードして鑑賞、保存することが出来ます。

（ルール）

・持ち時間100秒。カウントダウン形式で0秒になったら終了。
　終了時のスコアを競い合います。
・持ち時間が残っている限り、何度死んでも復活します。
・勲章を1つ取るごとに0.5秒が持ち時間に加算されます。
・基本的にゲームの流れはARCADEノーマルモードと一緒。
・フレームレートは60FPS固定。
・2ステージ目からは時間経過で、敵弾の速さがどんどん加速していきます。
・他のモードとは違い、ミクラスの数が大幅に増えています。
・追加されたミクラス以外のボーナス要素は全て通常ゲームと一緒です。

各ゲーム専用のルール。

RF1：勲章が出ません(純粋なタイムアタック)。
　　1面と2面の順序はランダムでなく固定されます。
RF2：1面と2面の順序はランダムでなく固定されます。

マニュアル上での変更箇所

マニュアル　P5

・ゲームの始め方

タイトルメニューの「ゲームデータをロードします　ゲームデータを新規作成します」項目を廃止しました。
すぐにセーブデータを読み込むストレージの選択システムメニューが出るようになっています。
ゲームデータがストレージに存在しない場合のみゲームデータの新規作成を行います。

・MAIN MENU

「INFORMATION」項目を追加。
各ゲームのプレイ時間と全てのゲーム合計のプレイ時間の表示項目を追加。
「GAME PLAY」項目に「SCORE ATTACK」を追加。

マニュアル　P6

・ARCADE MODEの追加項目。

「GAME MODE」：RFJのみ「FULL RUN」というゲームモードを追加。
→分岐条件を撤廃して、全ての面を通しでプレイするモードです。
「MEDAL」：勲章の有り無しを設定します。
「CREDIT」：クレジットの設定を行います。
→この仕様の追加により、時間でクレジットが増える仕様は廃止になりました。

マニュアル　P7～P8

・TRAINING MODE

PLAYER EDIT項目を見やすくするため2分割しました。
「PLAYER(S)」を「1～99」まで変更できるように仕様変更。
「SLAVE ARMOR」を「8x1～99HITS」まで変更できるように仕様変更。
RFJのトレーニングモードで「各ノーマル機にIXION MODE(ON/OFF)を付ける（ノーマル機体イクシオン化）」項目の追加。

マニュアル　P12

・SCOREBOARDS

トップメニューとランキングの切り替えをAボタンとBボタンでも出来るように仕様変更。

マニュアル　P13

・Xbox LIVE

「GAMEPLAY」項目を廃止し、「ARCADE」と「SCORE ATTACK」項目を追加。

・LEADERBOARDS

GAME MODEに「SCORE ATTACK」、RFJのみ「FULL RUN」を追加。
フレンドランキングの追加。
→トップメニューのFILTERを「FRIENDS」にするとフレンドソートが行われます。
「Xボタン」を押す事によって自分の順位を確認できるように仕様追加。
トップメニューとリーダーボードの切り替えをAボタンとBボタンでも出来るように変更。

マニュアル上での変更箇所

マニュアル　P14

・OPTIONS、PAUSE MENU

SCREEN

SCREEN項目を2つに分割。

SCREEN1

「GAME SPEED」項目に「54FPS(WAIT)」を追加。

「WALLPAPER」項目の追加

→壁紙の輝度の調整ができます。

SCREEN2

「HORIZONTAL」項目の追加

→横シューモードです。画面の方向を変更しても、コントローラーの方向は変更しません。

オーバースキャン項目の数値表示を変更。

「POSITION X」「POSITION Y」項目の追加。

→ゲーム画面表示位置の変更ができます。

CONTROLLER SETTING

「RESPONSE」項目の追加。

→左スティックの感度を調節します。Aボタンを押しながら動かすとテストができます。

EXTRA SETTING

「DEFAULT NAME」項目の追加。

→一度入れたスコアネームを次からデフォルトのネームとして使うかどうかを設定します。

RFJで設定した場合、一度ゲームオーバにならないと反映されません。

「GAMECLIP」項目の追加。

→ゲームクリップ（リプレイ）を記録するかどうか設定します。OFFにするとゲームオーバ時にゲームクリップの保存を行いません。