



XBOX 360

XBOX
LIVE

RAIDEN FIGHTERS AGES



⚠ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit www.ESRB.org

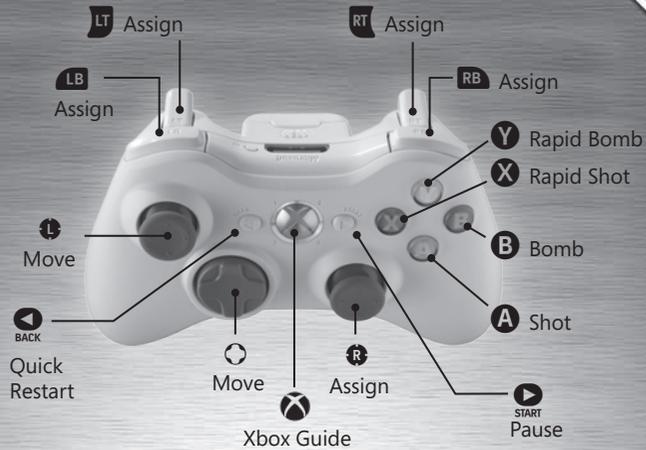
TABLE OF CONTENTS

GAME CONTROLS	2
MAIN MENU	3
GAMEPLAY	5
SCOREBOARDS	7
XBOX LIVE®	8
OPTIONS	9
TIPS AND SECRETS	11
CREDITS	12
WARRANTY	13
LEGAL	13

INTRODUCTION

The Raiden Fighters legacy began back in 1996. It's been thirteen long years, but it was worth it. All three Raiden Fighters games are together at last on the Xbox 360, perfectly adapted from the arcade with new game types and all the secrets you remember. With the Game Clips feature, you can save a recording of your best runs through the games, and check out Clips from the best players in the world online via Xbox LIVE!

GAME CONTROLS



In the arcade, *Raiden Fighters* used two attack buttons and a joystick. *Raiden Fighters Aces* expands on this control scheme.

The joystick is replaced by **L** and **R**. Either control can be used to move your fighter. By default, **A** will fire your primary weapon, and **B** will drop a bomb.

To pause the game or change options, press **START**. To exit to the ship selection screen, press **BACK**.

Rapid Fire

In addition to these basic controls, *Raiden Fighters Aces* includes two Rapid Fire buttons. Holding **X** will fire your primary weapon as quickly as possible, and holding **Y** will drop bombs as quickly as possible.

Charge Attack

After collecting at least one Laser or Missile powerup, most fighters

are capable of performing a special Charge Attack. These attacks are extremely powerful, but take time to prepare, leaving you vulnerable. To charge your primary weapon, hold **A** until your fighter begins glowing. To fire the special attack, release **A**.

Hybrid Charge Attack

In *Raiden Fighters 2* and *Raiden Fighters Jet*, Player 1 and Player 2 can cooperate to perform a devastating Hybrid Charge Attack by performing Charge Attacks at the same time while their ships are touching. During the Hybrid Charge Attack, both players will be invincible, but unable to move. Slave ships will remain capable of firing guns and bombs.

Bomb Lobbing

Some fighters use bombs that can be lobbed by holding down **B** for a moment, then releasing it.

Slow Motion

In Training Mode, *Raiden Fighters Aces* adds a Slow Motion option. To enable Slow Motion, assign it to a button in the Options screen.

Menus

To navigate the menu system, use **L** or **R** to highlight options then press **A**. To exit a menu, or return to a previous screen, press **B**.

MAIN MENU

Game Selection

Push the Left Stick or the Directional Pad left or right to select the *Raiden Fighters* game you wish to play. Select **Game Play** to play that game offline, or select **Xbox LIVE®** to participate in online rankings.

Game Play

Enter the Mode Select screen for the chosen game.

Scoreboards

Check local arcade mode rankings and view locally saved game clips.

Xbox LIVE®

Playing the games in Online Mode allows you to participate in online rankings. The top scoring players will have their best runs available as downloadable Game Clips.

Achievements

View the Achievement list and see which ones you've earned.

Credits

Take a look at all the hard working people who brought you Raiden Fighters Aces.

Options

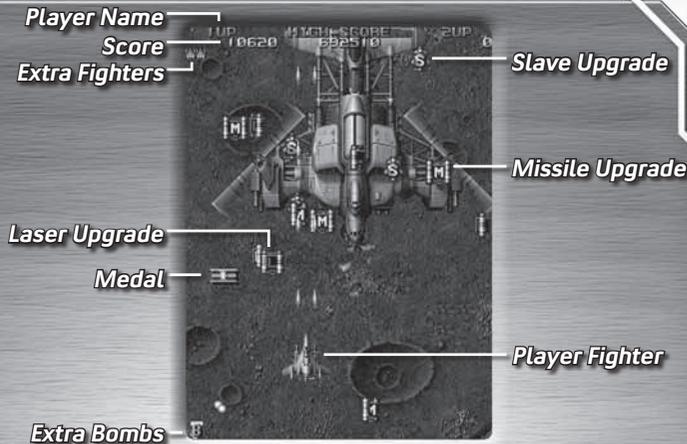
Main options menus affecting the game as a whole.

About

Learn more about Raiden Fighters Aces.

Exit

Return to the Title Screen.



Tip: Collect Missile, Laser, and Slave upgrades to increase the firepower of your ship and unlock special abilities!

GAME PLAY

Choose "Game Play" from the main menu to play the currently selected Raiden game in one of three modes.

Raiden Fighters (RF1) and Raiden Fighters 2 (RF2)

Arcade

All options default to the original arcade cabinet settings.

Game Start: Begins a new game with the options selected.

Select 1P START to play as Player 1, or 2P START to play as Player 2.

Stage Type: Select the order of the game's early levels.

Game Mode: Select which mode to play:

Normal - Regular gameplay, just like the arcade.

Boss Rush - Fight only the game's bosses, one after another.

Expert - Not for the beginner, in this mode your enemies will throw everything they have at you.

Difficulty: Seven levels of difficulty to fine tune the challenge, from Practice to Very Hard.

Medal: Turns Medals on or off.

Credits: Represents the number of quarters inserted.

Score Attack

Get the best score within the allotted time.

Training

In-depth training mode, allowing you to learn the game level by level, and fighter by fighter.

Game Start: Begins a new game with the options selected.

Stage Edit - Adjust stage-related settings:

Play Stage - Select the stage you want to train on.

Stage Type - Select the order you want to play the stages in.

Game Mode - Select which mode you want to practice; Normal, Boss Rush or Expert.

Difficulty - Select the difficulty for the training session.

Enemy Fire - The higher the meter, the more shots the enemy fires. Use to practice bullet dodging!

Weapons - Adjust how powerful your fighter is.

Ship - Select which fighter to use in Training Mode.

Main Weapon - Select the level of the main gun (this will also determine the level of the sub-weapon.)

Sub Weapon - Select whether to start with the Laser type or the Missile type sub-weapon.

Equipment: Select fighter equipment options (applies to all fighters):

Fighter(s) - Sets the number of initial extra fighters (lives).

Bomb(s) - Sets the number of initial bombs.

Slave(s) - Sets the number of initial Slaves (companion fighters). Use "2+Sp.Formation" to begin with two Slaves in play and the Charge Attack Special Formations already enabled.

Slave1 Armor - Sets the amount of damage Slave 1 can take.

Slave2 Armor - Sets the amount of damage Slave 2 can take.

Medal Edit: Adjust medal related settings.

S-Medal - Sets the points for small medals.

M-Medal - Sets the points for medium medals.

L-Medal - Sets the points for large medals.

X-Medal - Set whether X-Medals are used in the training run and how much they are initially worth.

Medal - Turns Medals on or off.

Raiden Fighters Jet (RFJ)

RFJ options are the same, with the following exceptions:

Arcade & Training

Stage Type: There is no Stage Type option in RFJ. RFJ has a specific stage order to play through.

Full Run Mode: During normal gameplay, RFJ will skip levels based on player performance. Full Run Mode allows you to play every level in order, regardless of performance.

Training

Weapons:

Ixion - Sets whether the Ixion fighter is automatically used during Real Battle levels.

Medal Edit:

Normal Medal - Sets the number of medals already acquired

when training begins.

X-Medal: Sets X-Medal options. See "Tips and Secrets" for more information on X-Medals in RF2 and RFJ.

No X-Medals - X-Medals will not appear during training.

X-Medals (Acquired) - This is the normal setting found in the arcade mode.

10,000pts-100,000pts - Turns all medals into X-Medals, and sets the initial value.

SCOREBOARDS

View offline high scores and locally saved game clips.

Ranking - The current high scores, with sorting options.

Game Mode: Only displays high scores achieved in the selected Game Mode.

Difficulty: Only displays high scores achieved on the selected difficulty.

Ship: Only displays high scores achieved using the selected ship. The default selection displays scores for all ships.

Gameclip - View locally stored gameclips.

Game Mode: Only displays clips recorded in the selected Game Mode.

Difficulty: Only displays clips recorded on the selected difficulty.

Ship: Only displays clips recorded using the selected ship.

Sorting By: Changes the sorting order of the gameclips.

Slot - Clips are ordered by slot number.

Score - Clips are ordered by total score.

Date - Clips are ordered by date they were recorded on.

Gamertag - Clips are ordered alphabetically by the Gamertag of the player who recorded the clip.

XBOX LIVE

Play in Arcade or Score Attack mode and compete for a position on the Xbox LIVE® Leaderboards.

Arcade: All options are the same as in offline mode.

Score Attack: Just like in offline mode, try to get the highest score before time runs out.

Leaderboards: View online rankings, as well as gameclips of the top ten runs. Use the filters on the left to narrow your search and press **LB** or **RB** to switch to the rankings themselves. If the game has a paperclip icon, you can press **A** to view the attached gameclip.

Xbox LIVE

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox LIVE®. Build your profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content (TV shows, trailers, HD movies, game demos, exclusive game content, and Arcade games) at Xbox LIVE Marketplace. Send and receive voice and video messages. Use LIVE with both Xbox 360® and Windows®. Play, chat, and download on both your PC and your Xbox 360. LIVE gives you ultimate access to the things you want and the people you know, on both your PC and your TV. Get connected and join the revolution!

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service. And set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

OPTIONS

Change the appearance and behavior of all three games.

Screen (Pict): Adjust the appearance of the game.

Game Speed: Change the framerate (FPS) the games play at. The default rate is 60 FPS. This rate provides the best visual quality, but runs 10% faster than the arcade machine, which ran at 54 FPS. Other options allow you to simulate the arcade speed in different ways.

Smoothing: Select a smoothing method to reduce pixellation.

Scanline: Simulates the large pixels old arcade machines.

Scanline: Changes the intensity of the scanline effect.

Brightness: Brightens or darkens the image.

Screen Color: Runs one of several color filters on the game, changing its appearance dramatically.

Wallpaper: Reduces the appearance of the wallpaper to the left and right of the game.

Screen (Pos): Adjust the game's position and orientation.

Screen Type: Changes the orientation of the game, including all graphics, menus, and controls. This option allows the display to be turned sideways, maximizing the screen area available for gameplay. **Warning:** Some monitors may be damaged by being set on their sides. Before rotating your display, be sure it is safe to operate in that position.

Horizontal: Locks all game controls and menus at their normal orientation, regardless of Screen Type setting. This option allows the screen area available for gameplay to be maximized on displays that can not be rotated. With Screen Type set to Right-Rotate, this option will effectively turn Raiden Fighters Aces into a side-scroller.

Over Scan: Changes the size of the play-area to more closely match your display.

Brightness: Brightens or darkens the image.

Aspect Ratio: Changes the Aspect Ratio from 16:9 to 16:10. Use whichever one fits your display best.

Position X & Y: Adjusts the screen position along the X or

Y axis, pixel by pixel.

Audio: Adjusts audio settings.

Music Volume: Sets the volume of the background music.

Effects Volume: Sets the volume of the sound effects.

Controller 1P & 2P: Customize the controls for either player. Each player's controls are changed separately.

Shot: Fires the main gun and secondary weapon once.

Bomb: Drops a single bomb when pressed.

Rapid Shot: Hold this button down for full autofire from the main gun and secondary weapon.

Rapid Bomb: Hold this button down to drop bombs as fast as they can be reloaded.

Quick Restart: Press this button to quickly restart the game with all the current settings intact. Useful if you're going for a specific Achievement or goal.

Slow Motion: Press this button to enter Slow Motion. Slow Motion is only available in Training mode.

Response: This adjusts the Left Stick sensitivity. To test, hold the **A** button down while moving the left stick. 0% means the ship will move as soon as the stick is moved, while 100% means the ship will not move until the stick is pressed all the way in one direction as far as it will go.

Extra: Change additional settings.

RF Title: Allows you to change the title of Raiden Fighters (RF1) to its original pre-release title, Gundogs. This change will be reflected in a few places in the game, most notably the in-game high score list and the attract sequence seen on the title screen.

RF/RF2/RFJ Ships: Sets the available fighters for each game based on different versions released in the arcade. FINAL is the full ship roster for each game.

Select Ship: Having this set to ON allows you to select a different ship when you continue during a game.

Final Mission: Leaving this option ON means you'll always return to the beginning of the level when you continue on the last mission of a game. Try turning it off to make the last mission a bit easier.

Default Name: Uses the same initials as the last time you

played if this setting is set to ON.

Gameclip: Sets whether gameclips can be saved after a game.

Storage: Allows you to change the Xbox 360® storage device.

TIPS AND SECRETS

Special Formations

Once you have two Slave fighters following you, pick up another Slave powerup to activate Special Formations during Charge Attacks. Performing a Charge Attack once you've activated Special Formations will cause your Slave ships to enter one of the Formations for the duration of the Attack. Picking up another Slave powerup will change the Formation. Once you find the Formation you like best, you may want to stick with it and not pick up any more powerups.

Slave Drone Selection

To play as one of the Slave fighters, hold the B button, then press the A button to select a fighter during ship selection. This will select the Slave for that ship. Slaves have the speed and bombs of whatever ship they normally accompany but have only a single rapid-fire main gun that spreads out with each powerup collected. Note that this will work both at the beginning of the game and when you choose your ship when you Continue.

X-Medals

These medals become available in the later levels of Raiden Fighters 1 & 2. In Raiden Fighters Jet, however, there is a specific process for getting them to appear. First, make sure you have at least one Slave fighter accompanying you. Get a medal to follow you and use it to gather up other medals, letting the medal get bigger and bigger. Once it grows large enough, it will become an Eagle Medal. It will look different and not have a color like the smaller medals. Once this medal appears, grab it! Not only is it worth 2,024,000 points, it's the first step to collecting X-Medals. Once the Eagle has been collected, stop collecting medals until at least nine small single medals are onscreen at the same time. Just wait a moment and they'll all explode. Once they do, all medals from that point on will be X-Medals!

CREDITS

Valcon Games LLC

President

Glenn Halseth

COO

Colin Gordon

Product Manager

Robert Allen

QA Manager

Cody Judkins-Murphey

Testing Support

Parker Staffing

Raiden Fighters Aces Staff

Producer

Ken Ogura (Success)

Localization Producer

Esteban Salazar

Directors

Tetsuro Sato (Success)

Osamu Chadani (Gulti)

Planner

Fumihiko Hirota (Success)

Lead Engineer

Takayuki Saito (Gulti)

Engineers

Masachika Ishikawa (Gulti)

Nobuyuki Idesawa (Gulti)

Iori Doi (Gulti)

Tetsuya Naoi (Gulti)

suzuna.jp

Artists

Noboru Inamoto (Gulti)

Masayo Kobayashi (Gulti)

Mai Tsubakizaka (Gulti)

Shunsuke Matsunaga (Gulti)

Logo Design

Naohisa Yamaguchi

Sound Adviser

Go Sato

Sound Convert & Sound Effects

Tetsuro Sato @ WASi303
(Success)

Web Design

Junichi Suzuki (Success)

Package And Manual Design

Saku Takaoka

Tester

Fukue Nagai (Success)

Digital Hearts Co., Ltd.

Promotion

Masaru Saito (Success)

Yasjui Morita (Success)

Hideaki Ito (Success)

Ayumi Ishikawa (Success)

Sales Manager

Touru Takahashi (Success)

Sales

Hirohisa Sase (Success)

Masamitsu Nakano (Success)

Masaki Nishihara (Success)

Izumi Takahashi (Success)

Special Thanks

Kazushi Tsurukubo (Success)

Masaki Abe (Success)

Takeshi Tominaga
(Success)

Kenichi Arakawa
(Success)

Minoru Ikeda (INH)

Naruki Sakamoto (INH)

Yuji Kawashima (INH)

Kengo Nishimi

SHINJUKU MIKADO

DAYTONA III

Game In EBI-CEN

DVD Original Staff

Dab.s

Gap-lus

Ner

Toshiaki Fujino (Triangle
Service)

Shoichi Yano

Kenji Nishikawa

Yoritaka Kasai

Kunihiro Koyama

Koji Ishizeki

ENISHI

Takahiro Ogata (MS)

Toma Abe (MS)

Shunsuke Shiraki (MS)

Nozumu Nagai (MS)

Fontworks Japan, Inc.

Executive Adviser

Hitoshi Hamada (Seibu
Kaihatsu)

Executive Producer

Takato Yoshinari
(Success)

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360^{MD} ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org

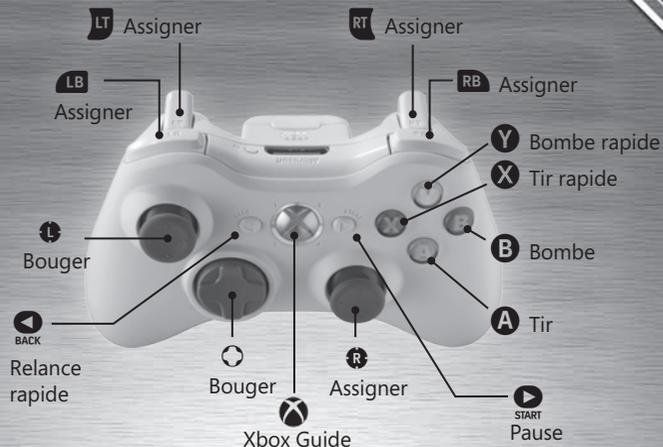
TABLE DES MATIÈRES

CONTRÔLES	16
MENU PRINCIPAL	17
JOUER AU JEU	19
TABLEAU DE POINTAGE	22
XBOX LIVE^{MD}	23
OPTIONS	24
TRUCS ET SECRETS	27
CRÉDITS	28
GARANTIE	29
INFORMATION LÉGALE	29

INTRODUCTION

La série Raiden Fighters a commencé en 1996. Elle existe depuis 13 longues années et en vaut la peine. Les trois Raiden Fighters sont réunis enfin sur Xbox 360^{MD}. Ils forment une adaptation parfaite des versions arcades et comprennent de nouveaux types de jeu ainsi que tous les secrets dont vous vous souvenez. Avec la nouvelle option Séquence de jeu, vous pouvez enregistrer vos meilleures performances et regarder en ligne celles des meilleurs joueurs du monde par Xbox LIVE!

CONTRÔLES



Dans la version arcade, les commandes de *Raiden Fighters* étaient composées de deux boutons d'attaque et un manche à balai. *Raiden Aces* a un contrôle un peu plus élaboré.

Le manche à balai est remplacé par **L** et **R**. Vous pouvez utiliser ces deux contrôles pour bouger le chasseur. Par défaut, **A** permettra de faire feu avec votre arme primaire, et **B** larguera une bombe.

Pour faire une pause de jeu ou changer les options, appuyez sur **START**.

Pour quitter vers l'écran de sélection des vaisseaux, appuyez sur **BACK**.

Tir rapide

En plus des contrôles de base, *Raiden Fighters Aces* comprend deux boutons de Tir rapide. Tenir enfoncé **X** fera feu avec votre arme primaire aussi vite que possible, et tenir enfoncé **Y** larguera des bombes aussi vite que possible.

Charge

Après avoir amassé au moins une amélioration de type Laser ou Missile, la plupart des chasseurs peuvent faire une Charge spéciale. Ces attaques sont extrêmement puissantes, mais longues à préparer, ce qui vous rend vulnérable. Pour charger votre arme primaire, tenez enfoncé **A** jusqu'à ce que votre chasseur commence à briller. Pour tirer l'attaque spéciale, relâchez **A**.

Charge hybride

Dans *Raiden Fighters 2* et *Raiden Fighters Jet*, le Joueur 1 et le Joueur 2 peuvent effectuer en coopération une Charge hybride dévastatrice; il suffit de faire une Charge simultanément pendant que les vaisseaux se touchent. Pendant la Charge hybride, les deux joueurs seront invincibles, mais incapables de bouger. Les vaisseaux Seconds seront encore capables de tirer avec leurs canons et leurs bombes.

Bombe lobée

Certains chasseurs utilisent des bombes qui peuvent être lobées en tenant enfoncé **B** pour un moment et en le relâchant par la suite.

Ralenti

Dans le mode Entraînement, l'option Ralenti est ajoutée dans *Raiden Fighters Aces*. Pour activer le Ralenti, assignez-le à un bouton dans l'écran Options.

Menus

Pour naviguer dans le système de menu, utilisez **L** ou **R** pour mettre l'option en surbrillance et appuyez ensuite sur **A**. Pour quitter un menu ou revenir à un écran précédent, appuyez sur **B**.

MENU PRINCIPAL

Sélection de jeu

Dirigez le stick analogique gauche ou appuyez sur le bouton directionnel à gauche ou à droite pour sélectionner le jeu *Raiden Fighters* auquel vous voulez jouer. Sélectionner **Jouer au jeu** pour jouer une partie hors ligne ou sélectionnez **Xbox LIVE^{MD}** pour participer au classement en ligne.

Jouer au jeu

Permet d'aller à l'écran de Sélection de mode pour le jeu choisi.

Tableau de pointage

Consultez le classement du mode arcade sur votre système et regardez les séquences de jeu sauvegardées.

Xbox LIVE^{MD}

PSi vous jouez aux jeux dans le mode En ligne, vous pourrez participer au Classement en ligne. Vous pourrez regarder les meilleures performances des joueurs ayant les plus hauts pointages en téléchargeant leurs Séquences de jeu.

Succès

Consultez la liste des Succès et voyez ceux que vous avez obtenus.

Crédits

Jetez un coup d'œil sur les bêtes de travail qui vous ont apporté Raiden Fighters Aces.



Conseil : Amassez des améliorations de types Missiles, Lasers ou Seconds pour améliorer la puissance de feu de votre vaisseau et déverrouiller des habiletés spéciales.

Options

Ici se trouvent les menus des Options principales qui ont une influence sur la totalité du jeu.

À propos

Apprenez-en plus à propos de Raiden Fighters Aces.

Quitter

Revenir à l'écran Titre.

JOUER AU JEU

Choisissez « Jouer au jeu » dans le menu principal pour jouer au jeu Raiden sélectionné dans un des trois modes.

Raiden Fighters (RF1) et Raiden Fighters 2 (RF2)

Arcade

Toutes les options sont réglées par défaut selon les paramètres du jeu d'arcade original.

Commencer la partie : Commencez une nouvelle partie avec les options choisies. Sélectionnez 1P COMMENCER pour jouer le Joueur 1 ou 2P COMMENCER pour jouer le Joueur 2.

Type de niveau : Sélectionnez l'ordre des premiers niveaux du jeu.

Mode de jeu : Sélectionnez le mode à jouer.

Normal - Jeu normal, tout comme celui de l'arcade.

Boss Rush - Combattez seulement contre les Boss du jeu, un après l'autre.

Expert - Dans ce mode, qui n'est pas pour les débutants, vos ennemis vous enverront tout leur arsenal.

Difficulté : Choisissez entre sept niveaux de difficulté pour établir un défi approprié, de Pratique à Très difficile.

Médaille : Activer ou désactiver les Médailles.

Crédits : Représente le nombre de pièces de 25 cents mises dans la machine.

Pointage d'attaque

Amassez le meilleur pointage dans le temps alloué.

Entraînement

Ce mode d'entraînement complet vous permet d'apprendre le jeu niveau par niveau et l'utilisation de tous les chasseurs.

Commencer la partie : Commencez une nouvelle partie avec les options sélectionnées.

Configurer le niveau - Réglez les paramètres reliés au niveau :

Jouer un niveau - Sélectionnez le niveau dans lequel vous voulez vous entraîner.

Type de niveau - Choisissez l'ordre dans lequel vous voulez jouer les niveaux.

Mode de jeu - Sélectionnez le mode dans lequel vous voulez vous exercer : Normal, Boss Rush ou Expert.

Difficulté - Choisissez la difficulté de la séance d'entraînement.

Feu ennemi - Plus le compteur est élevé, plus les ennemis vous tireront dessus. Pratiquez-vous à éviter les balles!

Armes - Réglez la puissance de votre chasseur.

Vaisseau - Choisissez le chasseur que vous utiliserez dans le mode Entraînement.

Arme principale - Sélectionnez le niveau du canon principal (ce qui déterminera aussi le niveau de l'arme secondaire)

Arme secondaire - Choisissez entre le type Laser et le type Missile pour déterminer l'arme secondaire avec laquelle vous commencerez.

Équipement : Sélectionnez les options d'équipement du chasseur (s'applique à tous les chasseurs) :

Chasseur(s) - Déterminez le nombre initial de chasseurs additionnels (vies).

Bombe(s) - Déterminez le nombre initial de bombes.

Second(s) - Déterminez le nombre initial de Seconds (chasseurs amis). Utilisez « 2+Sp.Formation » pour commencer la partie avec deux Seconds en jeu et activer les Formations spéciales des Charges.

Armure Second1 - Déterminez la quantité de dommages que le Second 1 peut encaisser.

Armure Second2 - Déterminez la quantité de dommages que le Second2 peut encaisser.

Configurer les médailles : Réglez les paramètres reliés

aux médailles.

Médaille-S - Déterminez les points pour une petite médaille.

Médaille-M - Déterminez les points pour une médaille moyenne.

Médaille-L - Déterminez les points pour une grande médaille.

Médaille-X - Déterminez si les Médailles-X sont utilisées dans les entraînements et leur valeur de départ.

Médaille - Activez (ON) ou désactivez (OFF) les Médailles.

Raiden Fighters Jet (RFJ)

Les options de RFJ sont les mêmes, à l'exception de :

Arcade et Entraînement

Type de niveau : Il n'y a pas d'option « Type de niveau » dans RFJ. Vous devez jouer les niveaux dans un ordre précis.

Mode Complet (Full Run) : Normalement, RFJ saute des niveaux en se basant sur la performance du joueur. Le mode Complet permet de jouer tous les niveaux dans l'ordre, peu importe les performances.

Entraînement

Armes :

Ixon - Déterminez si le chasseur Ixon est utilisé automatiquement pendant les niveaux Bataille Réelle (Real Battle).

Configurer les Médailles :

Médaille régulière - Déterminez le nombre de médailles acquises au moment où l'entraînement commence.

Médaille-X : Configurez les options Médaille-X. Consultez « Trucs et secrets » pour de plus amples informations sur les Médailles-X dans RF2 et RFJ.

Pas de Médaille-X - Les Médailles-X n'apparaîtront pas durant l'entraînement.

Médaille-X (acquises) - Ce paramètre est celui par défaut dans le mode Arcade.

10 000pts-100 000pts - Changez toutes les médailles en Médailles-X et déterminez la valeur initiale.

TABLEAU DE POINTAGE

Consultez le classement hors ligne et regardez les séquences de jeu sauvegardées sur votre système.

Classement - Les meilleurs pointages actuels, et des options de triage.

Mode de jeu : Affiche seulement les meilleurs pointages obtenus dans le mode de jeu choisi.

Difficulté : Affiche seulement les meilleurs pointages obtenus dans la difficulté choisie.

Vaisseau : Affiche seulement les meilleurs pointages obtenus à l'aide d'un vaisseau en particulier. La sélection par défaut affiche les résultats pour tous les vaisseaux.

Séquences de jeu - Regardez les séquences de jeu sauvegardées sur votre système.

Mode de jeu : Affiche seulement les séquences enregistrées dans le mode de jeu sélectionné.

Difficulté : Affiche seulement les séquences enregistrées dans la difficulté choisie.

Vaisseau : Affiche seulement les séquences enregistrées avec un vaisseau choisi.

Classer par : Permet de changer le triage des séquences de jeu.

Emplacement - Les séquences sont triées par numéro d'emplacement.

Pointage - Les séquences sont triées selon le total de points.

Date - Les séquences sont triées par date d'enregistrement.

Gamertag - Les séquences sont triées par ordre alphabétique selon le gamertag du joueur qui a sauvegardé la séquence.

XBOX LIVE

Jouez en mode Arcade ou en mode Pointage d'attaque et gagnez une position dans le Classement Xbox LIVE^{MD}.

Arcade: Toutes les options sont les mêmes qu'en mode hors ligne.

Pointage d'attaque : Tout comme dans le mode hors ligne, tentez d'obtenir le meilleur pointage avant que le temps soit écoulé.

Classement : Consultez le classement en ligne ainsi que les séquences de jeu des 10 meilleures performances. Utilisez les filtres à la gauche de l'écran pour orienter votre recherche, et appuyez sur **LB** ou **RB** pour aller aux classements. Si la partie a une icône de trombone, appuyez sur **A** pour voir la séquence jointe.

Xbox LIVE

Avec Xbox LIVE^{MD}, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil avec votre carte du joueur (gamer card). Conversez avec vos amis (friends). Téléchargez du contenu (programmes TV, bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE (Xbox LIVE Marketplace). Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360^{MD} et Windows^{MD}. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution!

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

OPTIONS

Changez l'apparence et les paramètres des trois jeux.

Écran (image) : Réglez l'apparence du jeu.

Vitesse du jeu : Changez la fréquence d'images par seconde du jeu. La fréquence par défaut est de 60 images/seconde. Ce taux donne la meilleure qualité visuelle, mais est 10 % plus rapide que la console d'arcade, qui avait un taux de 54 images/seconde. D'autres options vous permettent de simuler la vitesse d'arcade autrement.

Lissage : Sélectionnez une méthode de lissage pour réduire la pixellisation.

Lignes de balayage : Simule l'image à grands pixels des vieilles consoles d'arcade.

Lignes de balayage : Change l'intensité de l'effet de balayage.

Luminosité : Éclaircit ou assombrit l'image.

Couleur d'écran : Active un des nombreux filtres de couleur dans le jeu, ce qui change beaucoup son apparence.

Papier peint : Réduit l'apparence du papier peint à la droite et à la gauche du jeu.

Écran (Pos) : Ajuste la position et l'orientation du jeu.

Type d'écran : Change l'orientation du jeu, y compris tous les graphiques, les menus et les contrôles. Cette option permet de tourner l'écran d'affichage, ce qui maximise l'espace d'écran pour le jeu. **Avertissement :** Certains moniteurs peuvent être endommagés si l'on configure les côtés. Avant d'effectuer la rotation de l'affichage, assurez-vous que l'opération est sans danger.

Horizontal : Verrouille tous les contrôles de jeu et les menus dans leur orientation normale, peu importe la configuration du Type d'écran. Cette option permet de maximiser l'espace de jeu dans les affichages que l'on ne peut pas faire pivoter. Si le Type d'écran est configuré à Rotation vers la droite, cette option tournera Raiden Fighters et le jeu défilera de côté (side-scroller).

Surbalayage : Change la dimension de la zone de jeu afin qu'elle soit mieux adaptée à votre affichage.

Luminosité : Éclaircit ou assombrit l'image.

Format de l'image : Change le format de l'image de 16:9 à 16:10. Utilisez celui qui est le mieux adapté à votre affichage.

Position X&Y : Ajustez la position de l'écran horizontalement ou verticalement, pixel par pixel.

Audio : Ajustez les paramètres audio.

Volume musique : Configurez le volume de la musique de fond.

Volme effets sonores : Configurez le volume des effets sonores.

Manette J1 & J2 : Personnalisez les contrôles pour les deux joueurs. Les contrôles de chaque joueur sont changés séparément.

Tirer : Tire une fois avec le canon principal et l'arme secondaire.

Bombe : Largue une bombe lorsqu'enfoncé.

Tir rapide : Tenez ce bouton enfoncé pour un tir automatique du canon principal et de l'arme secondaire.

Bombe rapide : Tenez ce bouton enfoncé pour larguer des bombes aussi rapidement que le temps de recharge le permette.

Relance rapide : Appuyez sur ce bouton pour relancer rapidement le jeu tout en gardant les paramètres intacts. Cette option est utile si vous tentez d'atteindre un but ou un succès en particulier.

Ralenti : Appuyez sur ce bouton pour activer le Ralenti. Ce dernier n'est accessible qu'en mode Entraînement.

Réponse : Cette option ajuste la sensibilité du stick analogique gauche. Pour tester, tenez enfoncé le bouton **A** tout en bougant le stick analogique gauche. 0 % signifie que le vaisseau bougera aussitôt que le stick analogique est touché, alors que 100 % signifie que le vaisseau ne bougera pas jusqu'à ce que le stick soit bougé le plus possible dans une direction donnée.

Extra : Permet de configurer des paramètres additionnels.

Titre RF : Permet de changer le titre de Raiden Fighter (RF1)

pour son titre original en version bêta, Gundogs. On pourra remarquer ce changement à quelques endroits, notamment dans la liste des meilleurs pointages du jeu et dans la séquence d'atrait de l'écran titre.

Vaisseaux RF/RF2/RFJ : Déterminez les chasseurs accessibles pour chaque jeu selon les différentes versions arcades. FINAL désigne l'alignement complet des vaisseaux pour chaque jeu.

Choisir un vaisseau : Cette option activée (On) vous permet de choisir un vaisseau différent lorsque vous continuez pendant une partie.

Mission finale : Si cette option est activée (ON), vous retournerez toujours au début du niveau si vous continuez une partie pendant la dernière mission. Vous pouvez la désactiver (OFF) pour rendre la dernière mission plus facile.

Nom par défaut : Utilisez les mêmes initiales que lors de votre dernière partie si cette option est activée (ON).

Séquence de jeu : Détermine si les séquences de jeu peuvent être sauvegardées après une partie.

Stockage: Permet de changer le périphérique de stockage du Xbox 360^{MD}.

TRUCS ET SECRETS

Formations spéciales

Aussitôt que deux chasseurs Seconds vous suivent, ramassez une autre amélioration de type Second pour pouvoir activer une Formation Spéciale pendant une Charge. Si vous effectuez une Charge après avoir activé les formations spéciales, vos vaisseaux Seconds se placeront selon l'une des formations, le temps de l'attaque. Le fait de ramasser une autre amélioration Second changera la Formation. Après avoir trouvé votre formation préférée, vous pouvez la garder en arrêtant de ramasser d'autres améliorations.

Sélection des drones Seconds

Pour jouer un des chasseurs Seconds, tenez enfoncé le bouton B et appuyez ensuite sur le bouton A pour sélectionner un chasseur pendant le choix de vaisseau. Cette action sélectionnera le Second de ce vaisseau. Les Seconds ont la vitesse et les bombes du vaisseau qu'ils accompagnent, peu importe lequel, mais ont un seul canon principal en tir rapide, dont le tir se sépare après l'acquisition de chaque amélioration. Notez bien que cette action fonctionnera au début de la partie, et au moment où vous choisirez votre vaisseau quand vous faites Continuer (Continue).

Médailles-X - RFJ

Premièrement, Assurez-vous d'avoir au moins un chasseur Second qui vous accompagne. Obtenez une médaille et utilisez-la pour amasser d'autres médailles, ce qui rendra la médaille de plus en plus grande. Après avoir atteint la grandeur requise, elle deviendra une Médaille-Aigle (Eagle medal). Son apparence et sa couleur seront différentes de celles des médailles plus petites. Aussitôt que cette médaille apparaît, attrapez-la! Non seulement elle vaut 2 024 000 points, mais elle constitue également la première étape pour amasser des Médailles-X. Après avoir ramassé la Médaille-Aigle, arrêtez d'amasser des médailles jusqu'à ce qu'au moins neuf petites médailles se trouvent simultanément à l'écran. Attendez un moment et ensuite elles exploseront. Par la suite, toutes les médailles seront des Médailles-X!

CRÉDITS

Valcon Games LLC

Président

Glenn Halseth

COO

Colin Gordon

Chef de produit

Robert Allen

Chef de l'AQ

Cody Judkins-Murphey

Parker Staffing

Parker Staffing

Producteur attitré Raiden Fighters Aces

Ken Ogura (Success)

Producteur localisation

Esteban Salazar

Directeurs

Tetsuro Sato (Success)

Osamu Chadani (Gulti)

Planificateur

Fumihiko Hirota (Success)

Ingénieur en chef

Takayuki Saito (Gulti)

Ingénieurs

Masachika Ishikawa (Gulti)

Nobuyuki Idesawa (Gulti)

Iori Doi (Gulti)

Tetsuya Naoi (Gulti)

suzuna.jp

Artistes

Noboru Inamoto (Gulti)

Masayo Kobayashi (Gulti)

Mai Tsubakizaka (Gulti)

Shunsuke Matsunaga (Gulti)

Conception du logo

Naohisa Yamaguchi

Conseiller au son

Go Sato

Conversion de son et effets sonores

Tetsuro Sato @ WASi303
(Success)

Création Web

Junichi Suzuki (Success)

Création pochette et manuel

Saku Takaoka

Testeur

Fukue Nagai (Success)

Digital Hearts Co., Ltd.

Promotion

Masaru Saito (Success)

Yasjui Morita (Success)

Hideaki Ito (Success)

Ayumi Ishikawa (Success)

Chef des ventes

Touru Takahashi (Success)

Ventes

Hirohisa Sase (Success)

Masamitsu Nakano (Success)

Masaki Nishihara (Success)

Izumi Takahashi (Success)

Remerciements spéciaux

Kazushi Tsurukubo (Success)

Masaki Abe (Success)

Takeshi Tominaga
(Success)

Kenichi Arakawa
(Success)

Minoru Ikeda (INH)

Naruki Sakamoto (INH)

Yuji Kawashima (INH)

Kengo Nishimi

SHINJUKU MIKADO

DAYTONA III

Jeu In EBI-CEN

Équipe DVD original

Dab.s

Gap-lus

Ner

Toshiaki Fujino (Triangle
Service)

Shoichi Yano

Kenji Nishikawa

Yoritaka Kasai

Kunihiro Koyama

Koji Ishizeki

ENISHI

Takahiro Ogata (MS)

Toma Abe (MS)

Shunsuke Shiraki (MS)

Nozumu Nagai (MS)

Fontworks Japan, Inc.

Conseiller exécutif

Hitoshi Hamada (Seibu
Kaihatsu)

Producteur exécutif

Takato Yoshinari
(Success)