



Ripple-X

Game Design Document



©2009 O-Planning



O-Planning 2009/11/27

Index

Ripple-X	1
Game Design Document	1
Index	2
1. High Concept & Overview	3
2. Ripple-X が想定するユーザー層	5
3. ターゲット	6
4. Feature Set	7
5. ゲームの目的と流れ	8
6. 画面と基本操作	9
6.1. 画面	9
6.2. 操作	10
7. ゲーム起動からゲーム開始までの流れ	11
8. ゲームプレイ(パズルモード)	12
9. ビートビット	13
10. サウンドビットの設置	14
11. リップルチェイン	15
12. サウンドビットの種類	16
13. ボーナスイット	18
13.1. ビジュアルスキンビット	18
13.2. アレンジビット	19
14. ポーズメニュー	20
15. ステージクリアと評価	21
16. ゲームモード	22
16.1. 【パズル】	22
16.2. 【UGC パズル】	22
16.3. 【フリープレイ】	23
16.4. 【Ripple-X DJ】	23
16.5. 【ネットワーク】	23
16.6. 【実績】	23
16.7. 【オプション】	24
16.8. 【サポート・CM】	24
17. メニューツリー	25
18. 履歴	26

1. High Concept & Overview

「サウンドゲーム」は根強い人気を持つビデオゲームです。”Guitar Hero”をはじめ、多くのサウンドゲームがユーザーから支持されています。



一方、手軽に使える「サウンドツール」も大人気です。本格的なサウンドツールである”KORG DS-10”から、簡単にダンス音楽を作れる”BtBx”まで、ゲームではないサウンドツールが「音を遊ぶツール」としてユーザーを楽しませています。

これらのソフトはツールでありながら、確実にユーザー数を増やしており大人気です。



この2つのゲームジャンルをスタート地点とすることで、次世代サウンドゲームを企画しました。「サウンドゲーム」と「サウンドツール」の融合が可能となれば、より音づくりを、より音楽を楽しめる「新しいゲーム」が誕生すると考えました。

そして、「もっと自然な音づくりを楽しむゲームをプレイしたい！！」というユーザーの要求に答えることができるでしょう。





そこで、プロシージャルサウンドゲーム”Ripple-X”を企画しました。

Ripple-Xはサウンドゲームの「ゲーム性」とサウンドツールの「創作性」、この2つを兼ね備えたゲームです。

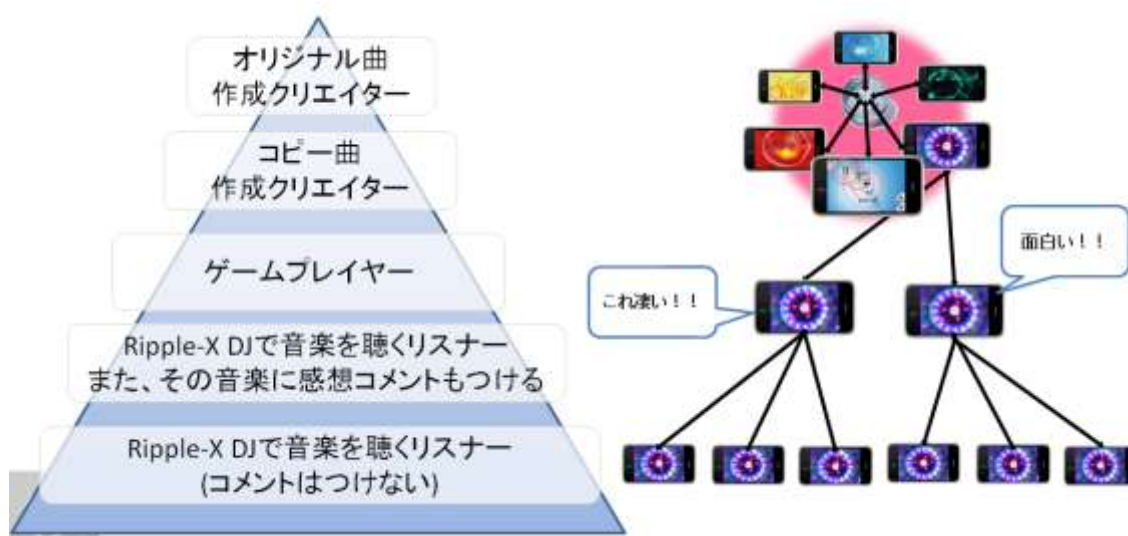
Ripple-Xは、「ビートビット」と呼ばれるアイテムから、波紋エフェクトを出しながらビート刻みます。波紋の上に「サウンドビット」を置くことで、楽器やループサウンドを再生します。プレイヤーはRipple-Xをプレイすることで、無音の状態から、あたかも自分で音楽を作っているかのようなプレイを楽しめます。

遊び方も1つではありません。課題曲を作成する「パズル」モード、オリジナルの曲を作成し、楽器を作って演奏する「フリープレイ」モードで楽しめます。

また、UGC的要素も備えているので、作った曲をサーバーにアップしたり、他のユーザーが作った曲をダウンロードしたり、さらにコメントや評価を付け合って遊ぶことができます。

2. Ripple-X が想定するユーザー層

Ripple-X では、UGC(User Generated Content)としての展開を積極的に行います。そして、多くの iPhone ユーザーが、このゲームに興味を持つように設計します。



Ripple-X のユーザー層は、ピラミッド構造になります。

ピラミッドの頂点は、「オリジナル曲の作成クリエイター」とは「フリープレイ」モードで自由に Ripple-X を使って作曲しコンテンツを作るプレイヤーです。その次が、すでにある既存の曲を耳コピーして作る「コピー曲作成クリエイター」です。これら上位ユーザーが、コンテンツを新たに生み出すことで、次の「ゲームプレイヤー」層の遊びの幅を無限に広げます。

これにより、豊富に遊べるコンテンツをユーザー間で共有できるようになります。

「Ripple-X」のポイントは、ここからです。

Ripple-X には「ネット」と「Ripple-X DJ」モードを使うことで、音楽と映像だけを純粋に楽しむこともできます。

そして、それらのコンテンツに評価やコメントすることも可能です。これによりコンテンツの評価をユーザーによって行うことができます。上位の層が作った曲や、そのプレイささえもダウンロードコンテンツとして扱えます。


ただ、データとしてコンテンツを楽しむだけでなく、コメントシステムによって、そのコンテンツを取り巻くコミュニティツールとしても機能するようになり、多くのユーザーを獲得できるようにします。

3. ターゲット

このゲームのパッケージ構成は、下記の通りです。

パッケージ	
タイトル	Ripple-X
ジャンル	プロシージャルサウンドゲーム
オンライン	対応
プレイ時間	1ステージ3分から10分

ターゲットプレイヤーは下記の通りです。

プレイヤー	
ESRB	 E (6歳以上)
年齢	メインのプレイヤーは12歳から40歳
性別	男女
ゲームプレイレベル	1週間で4時間程度をゲームプレイする方

対応プラットフォームは下記の通りです。

プラットフォーム	
ハード	iPhone 3G,3GS,iPodTouch (ただし、ゲームデザインはハード個別の機能に依存しませんので、マルチプラットフォームでの展開は可能です)

4. Feature Set

Ripple-X では、下記の機能とボリュームを実現します。

ゲームシステム		
機能	数	説明
ゲームモード	8	パズル,UGC パズル,フリープレイ,Ripple-X DJ,ネットワーク,実績,オプション,サポート・CM
セーブデータ	1	保存できるのは1人分のセーブデータのみです。
実績	100	実績はオンラインのサーバーにも登録されます。

ゲームデータ		
機能	数	説明
プリセットの ステージデータ	25	1-1 から 1-5 でワンセット。5-5 まで用意します。
サウンドビット	60	リズムビット 10+メロディビット 20+波形ビット 30
アレンジビット	100	1 ステージに最低でも 2 個以上、出します。
ビジュアルスキンビット	10	テーマに合わせたビジュアルスキンを 10 種類用意します。

オンライン		
機能	数	説明
保存できる追加ステージデータ	30	ショップで購入した追加ステージデータの記録は、サーバーになりますので、消しても再度ダウンロード可能です。
保存できる UGC ステージデータ	30	UGC ステージデータも、追加ステージデータ同様に、各種情報はサーバー側にも保存されます。
オンラインに登録できる UGC ステージデータ	999	「フリープレイ」で作成した UGC データは、ユーザー登録後にサーバーに保存できます。
保存できる追加サウンドビット	60	ショップで購入できるサウンドビットです。ステージデータと関連しているため、この個数が最大になります。
保存できる追加ビジュアルスキンビット	10	ショップで購入できるサウンドビットです。ステージデータと関連しているため、この個数が最大になります。

5. ゲームの目的と流れ

Ripple-X は、水面で波紋を広げるように音を連鎖させて音楽を作るゲームです。



ゲームがスタートすると、最初に「課題曲」を聞きます。

「課題曲」を聞いたら、ゲームプレイ画面になります。画面中心に設置された「ビートビット」から出る「リップル(波紋)」の上に、「サウンドビット」と呼ばれるアイテムを置くと、その音が再生されます。音が再生されるとサウンドビットからもリップルが発生します。これを「リップルチェーン(連鎖)」といいます。このようにリップルチェーンを繰り返して、課題曲に近づけて音楽を作っていきます。

サウンドビットには、様々な種類があります。特にボーナスビットと呼ばれるアイテムは、VJのように画面を鮮やかなビジュアルライザで演出します。

また、単に課題曲に近づけるだけでなく、サウンドビットを使って曲をアレンジすることもできます。

さらに「フリープレイ」モードでは、サウンドビットを楽器のように操作することもできます。

このように、Ripple-X はサウンドとビジュアルを融合した新しいプレイをプレイヤーに提供します。

6. 画面と基本操作

Ripple-X の画面はシンプルかつ、直感的に操作できるようになっています。



6.1. 画面

Ripple-X のゲーム画面は、「水面」をイメージしています。

この画面はただ水面を一枚絵として表示しているわけではありません。曲の再生中には、サウンドビットと呼ばれる楽器アイコンから、音とともに水面に波紋のエフェクトとが表示されます。また、iPhone を傾けたり、激しく動かしたりすることでも、この水面は波紋シミュレーションによって綺麗な波紋エフェクトを描きます。

これは、ゲームプレイ前のメニュー画面でも同様です。

ゲームプレイ前に、持っているだけでも「感覚的な楽しさ」が味わえるようにします。

画面上に出ている情報表示は、「マッチング率」「課題曲 Play ボタン」「Play ボタン」の3つと、とてもシンプルです。

「マッチング率」は、課題曲とプレイヤーが作った Ripple-X のデータがマッチングしているかを表示しています。100%になるとクリアです。

6.2. 操作

Ripple-X の基本操作には、タッチパネルを使います。電車の中やコーヒークップを持って遊べるように「片手」で操作できることをコンセプトとします。

基本操作の一覧は下記の通りです。

基本操作	
課題曲 Play ボタン	ゲーム前に聞いた課題曲をもう一度聞き直すことができます。
Play ボタン	現在プレイヤーが設置しているサウンドビットの配置でデータを再生できます。
マッチング率	「マッチング率」を押すことで、 Pause メニューが開きます。 Pause メニューからは、リトライやゲームの終了などが選択できます。

サウンドビットの操作	
設置	何もない場所をタップして、サウンドビットメニューを開いて配置します。
変更	サウンドビットをタップして、サウンドビットメニューを開いて変更します。
削除	サウンドビットをタップして、サウンドビットメニューを開いてごみ箱で削除します。
再生(1回のみ)	サウンドビットを短くタップすると、サウンドビットの音を再生します。
方向の変更	2本指を使い、1本はサウンドビットもう1本で方向をドラッグして指定します。サウンドビットメニューでも操作できます。

画面操作(これらの操作は、再生中でもリアルタイムに操作可能です)	
スクロール	何もないところをドラッグします。
ズームイン・アウト	何もないところをピンチ操作・または、画面にタッチしながら前後に傾けます。

(基本の操作は、iPhone の操作ガイドラインに準拠します)

7. ゲーム起動からゲーム開始までの流れ

では、「パズル」モードを例に、ゲーム起動からゲーム開始までの流れを説明します。
ゲームを起動したら、タイトルから遊びたいゲームモードを選択してプレイを開始します。



- ①-1: ゲームを起動すると、タイトル画面が表示されます。
 ・タップすると、次のメニュー画面に移動します。
 ・前回のプレイが途中であれば、そこから再開します。

Ripple-X のタイトル画面は、シンプルかつエレガントです。

水面に Ripple-X のロゴが浮かんでおり、ゲームをイメージさせる Ripple(波紋)エフェクトが表示されています。このエフェクトはタイトルからメニューまで一環して表示されます。また、タッチや iPhone を傾けることで、その力に影響されて波紋のエフェクトが変化します。



- ①-2: メニューから遊びたいモードを選択します。
 今回は、**パズルモード**について説明します。

ゲームモード選択では、メニュー形式で選択します。

フリップまたは、「▲▼」ボタンで、メニュー項目をスクロールさせることができます。
項目にタッチすると、そのゲームモードがスタートします。



- ①-3: パズルモードを選択すると、ステージ選択になります。
 プレイしたいステージをフリップ操作で選択します。
 なお、1ステージをクリアすることにより、次のステージがアンロックされます。

パズルモードを選択すると、ステージの選択メニューが開きます。

左右にフリップすることで、ステージを選択することができます。最初に選択できるのは1レベルの範囲です。例えば Stage1-1 から Stage1-9 まですべてクリアすると、次の Stage2-1 から Stage2-9 までが選択できるようになります。

ステージの項目にタッチすると、決定となりそのステージのゲームプレイ開始です。

8. ゲームプレイ(パズルモード)

「パズル」モードでは、ゲームを開始すると「課題曲」が再生されます。



「課題曲」を聞くと、サウンドビットは表示されずに、音楽に合わせて Ripple(波紋)だけがヒントとして表示されます。プレイヤーは、この映像を見ながら、どのようにサウンドビットが配置されているか推測して、サウンドビットを配置していきます。

なお、課題曲は、ゲームプレイ中に「課題曲 Play ボタン」で何度でも聞くことが可能です。

課題曲の再生が終了すると、「Game Start」の文字が表示され、その後からサウンドビットが自由に配置できるようになります。

9. ビートビット

ゲームがスタートすると、ステージの中央に「ビートビット」と呼ばれるサウンドビットが設置されています。このビートビットの「リップル(波紋)」が発生します。このリップルの範囲に「サウンドビット」を設置すると、その音が再生されます。

まずは、ビートビットの動作を説明します。



③-1:「ビートビット」は、音を鳴らすための「サウンドビット」にリップル(波紋)でエネルギーを与えるビットです。

ゲームをはじめると、ビートビットの有効範囲が表示されます。この有効範囲にサウンドビットを配置すると、音が鳴ります。



③-2:まずは、サウンドビットを設置せずに、再生ボタンを押しましょう。ビートビットから、課題曲のテンポにあわせて、リップルが発生します。



③-3:リップルは、エネルギーの伝わる範囲は「赤」、エネルギーが伝わらない範囲は「青」で表示されます。

もう一度、再生ボタンを押すと、ビートビットのリップル発生が停止します。

このように、ビートビットはもっとも重要サウンドビットです。

10. サウンドビットの設置

ビートビットのリップルが発生する範囲に「サウンドビット」を設置すると、その音が再生されます。サウンドビットの設置方法は、下記の通りです。



④-1: サウンドビットを設置したい場所をタップします。

サウンドビットは、サウンドビットが重ならない位置であれば、どこでも設置できます。



④-2: サウンドビット選択メニューが表示されるので、設置したいサウンドビットをタップします。

「サウンドビット選択メニュー」は、サウンドビットの種類が多い場合は、フリップで左右にスクロールすることができます。設置したいサウンドビットをタップすることで決定になります。表示されるサウンドビットは、そのステージで使用するサウンドビットのみです。

すでにあるサウンドビットを削除する場合は、そのサウンドビットをタップして、三度ビット選択メニューのゴミ箱アイコンをタップします。これでそのサウンドビットは削除されます。また、サウンドビット単体の音を確認したいときは、サウンドビットを短くタップすると、そのサウンドビットの音が再生されます。



④-3: サウンドビットが設置されたら、再生ボタンを押します。ビートビットから発生したリップルが、サウンドビットにヒットすると、設置したサウンドビットの音が鳴ります。

サウンドビットの設置は、再生中でも可能です。

「再生ボタン」を押すと、ステージのサウンドビットを再生し、波紋のエフェクトが再生されます。また、リアルタイムに「マッチング率」も採点され更新されます。マッチング率が100%になればステージクリアです。

11. リップルチェイン

音を鳴らしたサウンドビットからも、リップル(波紋)が発生します。

そのリップルの先に、さらにサウンドビットを配置することで連鎖させることができます。これを「リップルチェイン(連鎖)」と言います。



⑤-1: サウンドビットを設置すると、リップルの有効範囲が表示されます。



⑤-2: リップルの有効範囲に、次のサウンドビットを配置します。
そして、再生ボタンをおして、ビートビットからリップルを発生させます。



⑤-3: **リップルチェイン**によって、音つながり音楽として再生されます。

曲を作るためには、リップルチェインによりサウンドビットを連鎖させていきます。

リップルチェインを行うと、波紋のエフェクトはシミュレーション計算により、増幅や減衰、そして打ち消しあったりします。

課題曲を作る秘訣、「課題曲 Play ボタン」で何度も課題曲の「サウンド」と「ビジュアル」を見て、最適なサウンドビットの配置を探すことです。

ただし、このゲームは非常に自由度が高いため、課題曲を作成したクリエイターが想定していないサウンドビットの配置であっても、曲が正しく再生されていればゲームクリアとなります。

また、最低限の課題曲の「音」のポイントさえ抑えていれば、アレンジをしても正常な評価が行われ、マッチング率100%+アレンジX%となりゲームをクリアできます。

12. サウンドビットの種類

サウンドビットには色々な楽器があります。また、リップルの発生にも個性があります。



「リズム楽器ビット」は、リップルを円状に発生します。



「メロディ楽器ビット」は、リップルを扇状に発生します。
メロディ楽器は、アテプリによって1回の再生で1音鳴らします。
(アテプリとは、事前に用意された譜面データから1音ずつ再生する方式です)



「波形ビット」は、リップルを直線上に発生します。
他のサウンドビットとは違い、
1回の再生で一定時間、波形のサウンドを再生します。
波形サウンドには、特定のボーカルや、ギター、ドラムなどがあります。



これらのサウンドビットは、課題曲にあわせてサウンドビット選択メニューに表示されます。ただし、「フリープレイ」モードの場合は、現在獲得しているサウンドビットのすべてが表示されます。

Ripple-X に同封される初期のサウンドビットの種類は下記の通りです。

サウンドビット・リズムビット	
Bass Drum	通常のベース・ドラム
Snare	スネア・ドラム
Hand Clap	ハンド・クラップ
Tom	タム
High-Hat	ハイハット
Symbal	シンバル
Tambourine	タンバリン
Triangle	トライアングル
Bongo	ボンゴ
Maracas	マラカス

サウンドビット・メロディ楽器ビット	
Grand Piano	グランド・ピアノ
Electric Piano	エレピアノ
Harpicord	ハーブシコード
Music Box	オルゴール
Marimba	マリンバ
Drawber Organ	オルガン
Church Organ	パイプ・オルガン
Harmonica	ハーモニカ
Acoustic Guitar	アコースティック・ギター
Electric Guitar	エレキギター
Jazz Guitar	ジャズ用のギター
Acosic Bass	アコースティック・ベース
Synth Bass	シンセ・ベース
Violin	ヴァイオリン
Orchestral Harp	ハーブ
Trumpet	トランペット
Sax	サクソ
Clarinet	クラリネット
Flute	フルート
Shakuhachi	尺八

サウンドビット・波形ビット	
HipHop Voice	ヒップホップ用のボイス。10種類。
Techno Voice	テクノ用のボイス。10種類。
Orchestra Voice	クラシック用のボイスアンサンブル。10種類。

さらに、「ネット」モードで追加サウンドビットを購入することもできます。

13. ボーナスイット

その他のサウンドビットには、「ボナスイット」があります。

プレイヤーは、これらボナスイットを使うことで、高得点を目指せます。

13.1. ビジュアルスキンビット

「ビジュアルスキンビット」は、ビジュアライザのエフェクトを変えます。



背景のビジュアライザは、リップルにあわせて美しい画像を作ります。

(下記の画面はイメージです)



16

ビジュアルスキンビットは、ステージを1レベルクリアするごとに1つ入手することができます。これにより、一回すべてのステージをクリアしても、手に入れたビジュアルスキンビットを使ってもう、一度プレイすることでまったく同じステージでも、まったく新しいステージのように遊ぶことができます。

また、手に入れたビジュアルスキンビットは、「フリーモード」でも使えますので、「音」と「映像」にこだわったオリジナルコンテンツを作ることが可能です。

Ripple-X に同封される初期のサウンドビットの種類は下記の通りです。

ビジュアルスキンビット	
Water A	水をイメージしたデフォルトのスキンです。
Water B	WaterA の水を黄色にしたものです。
Water C	WaterA をさらに強く渦潮にしたものです。
Simple A	シンプルな幾何学図系をイメージした緑色のスキンです。
Simple B	シンプルな幾何学図系をイメージした赤色のスキンです。
Simple C	シンプルな幾何学図系をイメージした黄色のスキンです。
Fire	炎をイメージしたスキンです。
Space	宇宙をイメージしたスキンです。
Bomb	爆発をイメージしたスキンです。
Fireworks	花火をイメージしたスキンです。

さらに、ネットで追加サウンドビットを購入することもできます。

13.2. アレンジビット

「アレンジビット」は、課題曲ごとに用意された特別な波形ビットです。

「アレンジビット」は、課題曲のアレンジトラックを再生します。



また、ボーナスビットは、ステージに最初から配置されていますが、**見えているもの見えていないもの2種類**があります。

アレンジビットは、ステージに必ず1つ以上あります。

アレンジビットを使うことで、マッチング率を100%以上にアップさせることができます。

また、ステージクリア後の評価も高くなります。

14. ポーズメニュー

「マッチング率」を押すことで、Pauseメニューが開きます。



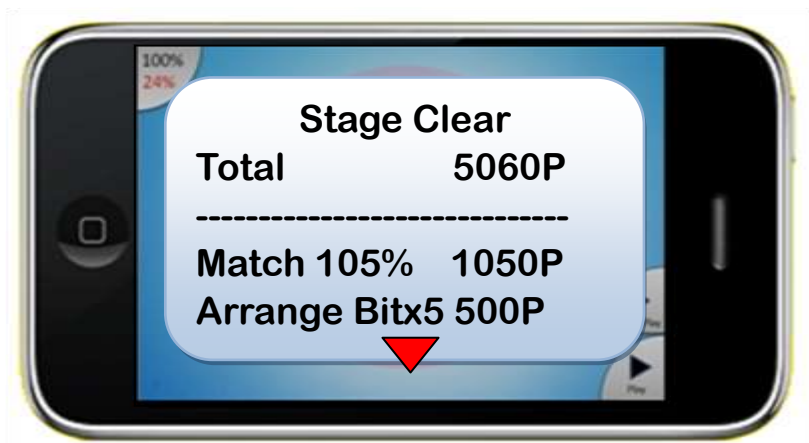
Pauseメニューからは、リトライやゲームの終了などが選択できます。

ポーズメニュー

Continue	ポーズを解除してゲームを再開します。
Retry	現在のステージを初期化して、最初からプレイします。
Exit	現在のゲームを終了してメインメニューに戻ります。

15. ステージクリアと評価

ステージをクリアすると、プレイヤーの作ったステージが評価されレポートが表示されます。



ステージの評価は、「マッチング率」や、「アレンジビットの数」など、様々な要素を使って計算します。高得点はハイスコアとして完成したプレイデータといっしょに登録され、メインメニューの「Ripple-X DJ」や「実績」から見るすることができます。

16. ゲームモード

Ripple-X は、多くのユーザーに長く遊んでもらうために、他の iPhone ゲームよりも多くのゲームモードを搭載しています。

ゲームモード	
パズル	Ripple-X 本体に用意されたステージデータで遊びます。
UGC パズル	ユーザーが制作したステージデータで遊びます。
フリープレイ	ユーザーが自由にステージを作成できます。
Ripple-X DJ	ステージデータを使って自動演奏をします。
ネットワーク	ネットワークに接続して、様々なサービスを受けられます。
実績	解除した実績を見ることが出来ます。
オプション	ゲームの設定を変更できます。
サポート・CM	サポートサイトに接続します。

Ripple-X のゲームモードの特徴は、「パズル」や「UGC パズル」モードで純粋にゲームとして遊べるだけでなく、「Ripple-X DJ」モードで「コンテンツを見て聞いて楽しむ」という他の iPhone ゲームにはない楽しみ方ができます。

また、「実績」なども用意することで、純粋にゲームとしても多くの「やりこみ要素」が出来ることになり、ライトユーザーからヘビーユーザーまで多くのユーザーに楽しんでいただけます。

16.1. 【パズル】

Ripple-X 本体に用意されたステージデータで遊びます。

最初に、解答となる「課題曲」が再生されます。それにあわせて、サウンドビットを配置し、画面に表示されている「マッチング率」を100%以上にすればゲームクリアです。

16.2. 【UGC パズル】

Ripple-X ユーザーがフリープレイモードで作成したステージデータで遊びます。ステージデータは、「ネット」モードからダウンロードできます。ルールは、「パズル」モードとまったく同じです。

また、プレイしたゲームの感想や、曲の感想をコメントとして登録できます。

これにより、UGC ステージデータ作者との間接的なコミュニケーションができ、新しい遊び方が UGC コミュニティから生まれてくることでしょう。

16.3. 【フリープレイ】

自由にサウンドビットを配置して「オリジナルの音楽」を「UGC ステージデータ」として作ることができます。作った UGC ステージデータは、サーバーにアップして、他のプレイヤーが遊ぶこともできます。

また、フリープレイモードでは、「マニュアル演奏」もできます。

マニュアル演奏では、配置されたサウンドビットをタップすることで、ステージデータを楽器に見立てて演奏することができます。

この演奏データも、ネットで UGC コンテンツとして扱うことが可能です。

16.4. 【Ripple-X DJ】

iPhone 内のデータ領域にある Ripple-X のデータを自動再生します。

Ripple-X DJ では、選択されたデータだけでなく、ユーザーが作成したプレイリストや、AI による自動ステージ選択演奏ができます。

Ripple-X をゲームとして遊び終わっても、ユーザーはこのモードで純粋にステージデータをサウンドとビジュアルコンテンツとして楽しむことができます。

16.5. 【ネットワーク】

Ripple-X の「パズル」モードの公式追加ステージデータ、「UGC パズル」の UGC ステージデータをアップロード・ダウンロードができます。

また、サブメニューの「ショップ」から「サウンドビット」や「ビジュアルスキンビット」などの購入もできます。ショップで買うためには、実際のお金が必要です。

16.6. 【実績】

「実績」の一覧や、パズルモードの「ハイスコア」を見ることが出来ます。

実績を解除できるのは、「パズル」モードだけではありません。「UGC パズル」モードはもちろん、「フリープレイ」モードで UGC ステージデータを作成した場合でも「クリエイター(UGC ステージデータ作成100個)」など、実績を解除できます。

また、ユーザーが作成した UGC コンテンツの評価が良かった場合なども「スーパークリエイター (UGC ステージデータ・評価ランキング1位)」など、実績が解除されます。

これにより、ゲームをプレイするだけでなく、「作る」ユーザーにも楽しさを提供します。

16.7. 【オプション】

ゲームの設定をします。

オプションで設定できるのは、「タイトル」「言語」「音量」の3つです。

タイトルは、設定を OFF にすることで、Ripple-X 起動時に、ロゴやタイトル表示をスキップして、メインメニューからスタートします。これにより、携帯ゲーム機ならではの手軽さを提供します。

「言語」は、英語と日本語の2種類をサポートします。

「音量」は、ゲーム中の全サウンドボリュームを設定します。

16.8. 【サポート・CM】

このモードを選択すると、アプリ内 WEB ブラウザが起動して、Ripple-X のサポートページに接続します。

サポートページには、Ripple-X の最新ニュース、サポート情報、そして、他の商品の CM などの情報が提供されます。

Ripple-X は、ユーザーのコミュニティを大切に考えていますので、Ripple-X を使ったクラブなどでのオフイベントも検討しています。これらのイベントはサポートページで告知されるだけでなく、Popup 機能でユーザーに情報提供を行います。



