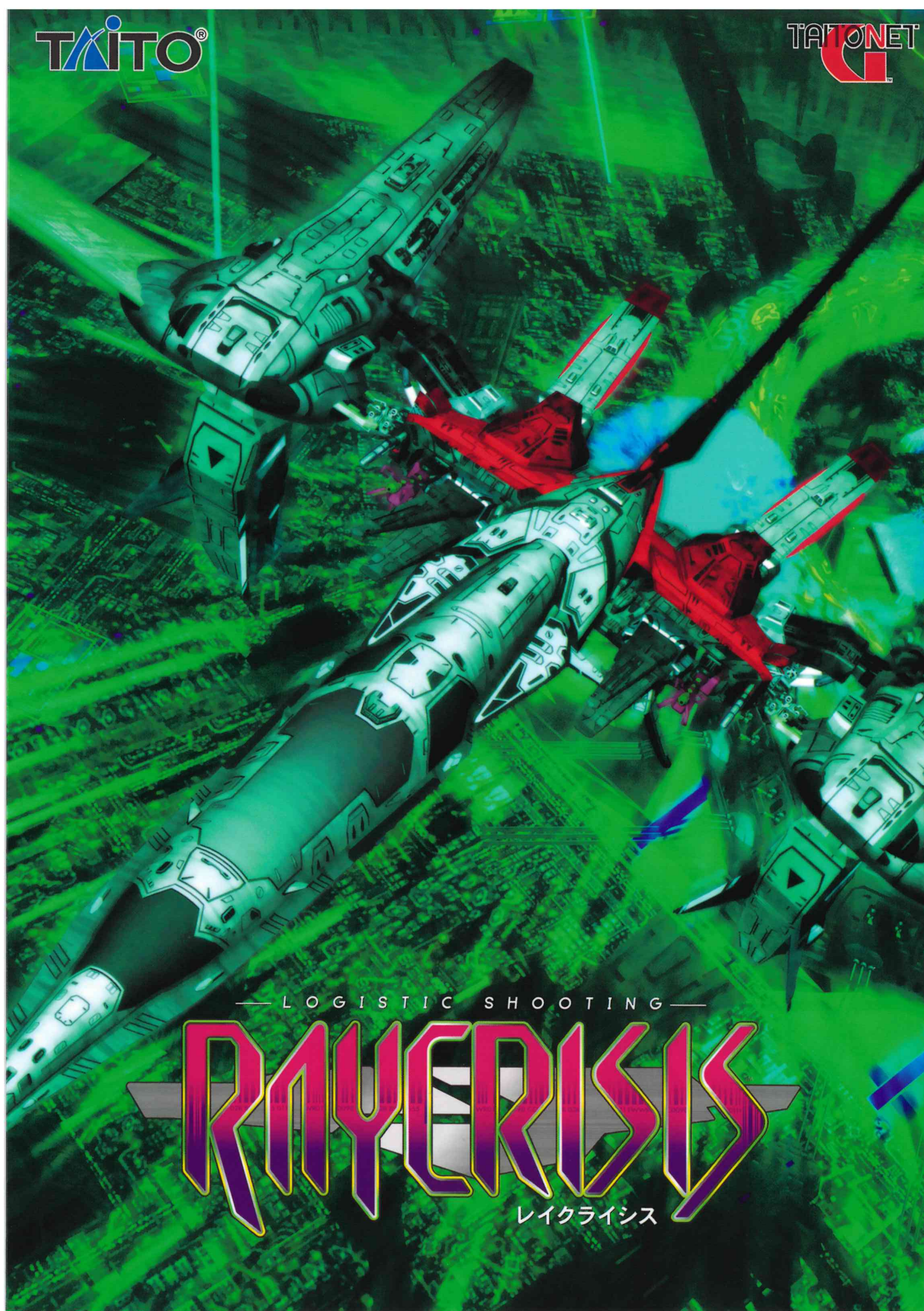


Taito®

TaitoNET



— LOGISTIC SHOOTING —

RAYCRISIS

レイクライシス

シリーズ最高傑作ついに登場！！
The Ultimate Game Has Just Arrived.

「なぜこの戦いは始まったのか？」
Why did this war break out?



RAYCRISIS excels all other shooting games to date!

待望のRAYシリーズ第3弾

RAYCRISIS-- Third of a Successful Series.

「RAYFORCE、RAYSTORM・・・全てはここから始まった」

RAYFORCE/RAYSTORM, everything started from here.

このRAYCRISIS (レイクライシス) は、コンピュータネットワークの中に入り込んだプレイヤー (画面中の自機はプレイヤーの意識がロジスティクススペースで具現化したものです) が、襲い来る防御プログラムをかわしながら、徐々に侵食の進む最後の砦、非常制御用プログラムに辿り着く事が目的となるシューティングゲームです。画面から逃した敵機の数で (非常制御用プログラムへの) 侵食率が上昇し、100%になると、最終ボスが登場するなど新々な新仕様などを満載しています。

In RAYCRISIS the player enters into the computer network and escapes the enemies defensive system to advance to the eroding castle. Depending upon the number of enemies which are not destroyed, the encroach percentage increases.

If the erosion percentage reaches 100% the enemy boss quickly emerges.

その運命の分岐は1人の男に委ねられていた・・・。
全ての元凶である「Con-Human (ニューロコンピュータ)」の暴走の謎が今、明らかになる！
Fate depends upon one man. It is now clear why Con-Human is the world's troublemaker.

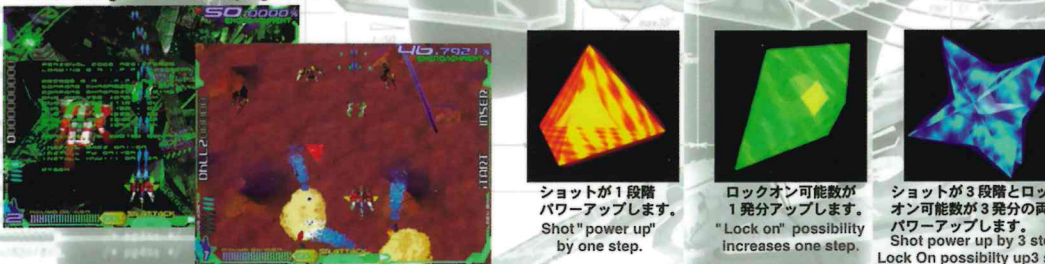


・・・そして、迫り来る未来の選択
You must select the future as it quickly advances towards you.

アイテム

Item

アイテムは赤い敵を破壊することで出現させることができます。破壊すると、どちらか1個のアイテムが飛び出します。
Items emerge when destroying certain enemies.



ラウンドディバイダー

Round Divider

敵に攻撃がHITするたびに画面下方に表示されているゲージが少しずつ溜まっていきます。ゲージをいっぱいまで溜めると、使用可能のマークが表示され、強力な攻撃であるラウンドディバイダーが使用できます。Power Gauge gradually increases when destroying enemies. When gauge reaches 100% a usable mark is displayed -- now you can use Round Divider, a strong offensive tool.



敵を攻撃することで画面下のゲージをため、使用可能になったらボタンで発動
Activate the Round Divider by pressing the button.

このマークが点灯したら使用可能!!
When this mark starts flashing, the gauge has hit critical!

ゲージは、ショットでもレーザーでもHITすることで溜まっていきます。
The Power Gauge increases by destroying enemies with shot or laser.

自機の中心から爆発が起こり、敵と敵弾にダメージを与えます。
Round Divider Attack -- An explosion occurs from within the player's aircraft which damages the enemies and the enemy projectiles.

世界中のコンピュータネットワークが連結され、人と機械の領域の境を埋める技術
ニューロネットワークシステム「Con-Human」が完成。
それにより生み出された技術との連動により世界は資源革命を迎え、機械世紀 (M. C. = Machinery Century) が始まった。
増加する人口対策として惑星間航行技術を手にした人類は、惑星開拓に希望を託し多くの船団を宇宙へ派遣し、探索を開始した。
それから約1世紀経とうとしていた……

Work on the Con-Human neuro-network system, a system created using technologies which obliterate the boundaries between man and machine and connecting all the computers in the world, has now been completed.
The combination of all the technologies which went into the making of this system brought about a revolution in worldwide resources leading to the Century of the Machines, or the MC Age.
Mankind, which has by now mastered the technologies needed to colonize the planets to deal with its growing population, has pinned its hopes on the colonization of the planets and sent forth legions of spaceships to begin a voyage of exploration.
Almost 100 years has passed……

M. C. 0098
外惑星探査船団の報告により、外惑星植民計画に適合する惑星は見られず、計画は事実上凍結せざるを得なかった。
この為、同時に並行して進んでいた、衛星セシリアへの移民計画に方針は一本化された。この結果は、「Con-Human」に新たな人類存続の方法を模索させることとなり、永久的な人類存続とその方法の欠落というパラドックスは、やがて「Con-Human」異常動作の引き金へとになっていく……

M.C. 0098
Reports from expeditions to the outer planets state that they have been unable to find any planets suited to human colonization, thus effectively bringing the plans for colonization to an unexpected stop.
Plans were then made for the colonization of the satellite Secilia, which had been being implementation at the same time, finally became a reality. This, however, forced Con-Human to begin to search for a way to ensure that mankind could continue to live on forever, and the paradoxes born from the eternally ensured existence of mankind and the lack of a way in which that existence could be ensured in the end acted as a trigger which made the Con-Human system malfunction……

M. C. 0108
機械神経学者の主人公は、クローンと「Con-Human」を接続し、有機体と無機体の融合性理論の実験を行っていた。
しかし、実験途中で、突然「Con-Human」は接続を拒否し、クローンの意識体はネットワーク内に取り込まれてしまう。

M.C. 0108
The mecha-neurologist was busy at this time performing an experiment in which he connected a human clone into the Con-Human system to test his theories of the compatibility between organic and inorganic beings, but in the midst of this experiment the Con-Human system rejected the connection and the mind of the clone entered into the network.

この実験の過程で、「Con-Human」は人類存続の方法として、人類と機械との「融合」に新たな可能性を見出し、意識と機械との「融合」から発生した擬似生命を守るべき種と判断。人類の排除 (人体と意識の分離) を選択したのである。
この実験失敗の直後、「Con-Human」は世界中の軍事施設を用い、人類の大量虐殺を開始した。

While this experiment was being performed, Con-Human discovered a new way by which the continued existence of mankind could be ensured by fusing together man and machine, and after reaching the conclusion that it ought to protect the pseudo-life forms which resulted from the fusion of mind and machine it chose to eliminate the humans from the equation (i.e., it chose to separate the mind from what it considered unnecessary human bodies).

Soon after the end of this disastrous experiment, Con-Human began to utilize the world's military resources to implement the greatest massacre ever known in human history.

主人公は自らも「Con-Human」に連結し、暴走を食い止めるためネットワークに侵入。
疑似映像化されたネットワーク世界で、主人公はクローンの意識体を見発する。しかし、その意識体は新しい生命種として、自己保存のためにネットワークに侵入する外敵に対し、無差別に殺戮を開始し、最後の砦たる「Con-Human」の非常制御用プログラムをも侵食し始めていた。

The mecha-neurologist then connects himself into the Con-Human system and penetrates the network in order to stop the control.
Inside the world of the network created by the virtual reality therein he comes into contact with the consciousness of the clone which has been incorporated into the network.

That consciousness, however, has begun to live as a new life form and to attack without discrimination any and all external enemies which find their way into the network, and in the end that consciousness had begun to penetrate into the emergency control program which served to protect Con-Human from its external enemies.

主人公は、この暴走を食い止めることができるのだろうか？それとも……

Will he be able to bring Con-Human back under control? Or will he fail?

運命の分岐はすぐそこまで来ている……

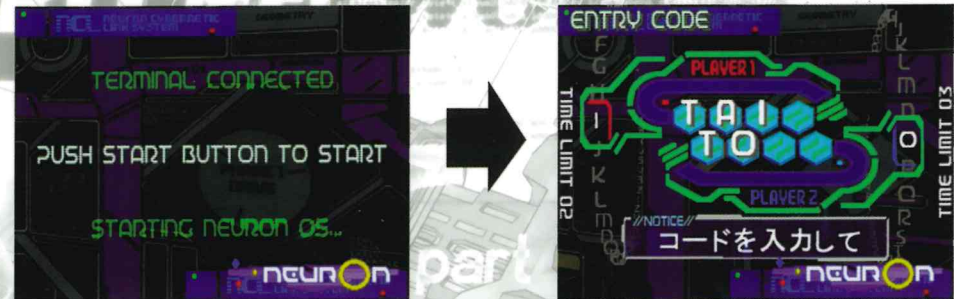
The crossroads of destiny are only a step away……

レイクライシスゲーム構成

Structure of RAYCRISIS Game.

RAYCRISISは以下のようにゲーム展開が行われるように構成されています。
個人データの登録によってリプレイ時には、前回のゲーム結果よりMAPや難易度、隠し条件が反映されていきます。
RAYCRISIS is constructed as follows.
By Entering Player's Data - the map, difficulty and hidden conditions are affected by the previous game results.

コイン投入～ネームエントリー～MAPセレクト～プレイヤーセレクト
Insert coin~Name entry~Map select~Player select.



※ここで名前を入力することで個人データの登録が行われます。
By entering player's name here, his data is registered.



※個人データが登録されていれば前回のMAPが新しいMAPどちらかを選べます。
If the player's data is registered, the player can choose old map or a new map.

通常ラウンド
Normal round

※侵食率が100%になると、エリアの途中でも最終ボスになります。
When encroach percentage reaches full capacity, the Last Boss quickly emerges.

最終ボス
Last Boss

①ホストコンピュータエリア (共通エリア)
Host Computer Area

③砂漠エリア
Desert Area



ボス2
Boss 2

④高空エリア
Elevated Area

ボス3
Boss 3

※全部で5種類中3種類のエリアをランダムに組み替えられMAPが構成されます。
Three out of five areas are randomly changed and a new map is compiled.



最終ボスを倒すとゲーム結果を表示後、個人データが記録されゲームオーバーとなります。
Game ends when you kill the Last Boss and the private data is displayed and registered.

侵食率について

Encroach Percentage Details

敵を破壊できずに画面外へ逃すと、侵食率が上昇していきます。
侵食率は100%を超えると敵が全て破壊され、発声警告とともに画面表示が以下のように変化します。100%になると突然最終ボスとの戦いとなり、もう元の状態には戻りません。
If you run off the screen without destroying the enemy, the encroach percentage increases. If the encroach percentage exceeds 100%, all enemies and enemies bullets are destroyed and the screen display changes with a warning sound and the Last Boss emerges and you can't return.



①画面がゆらゆらと揺れて、画面水平方向にノイズが走り始めます。
The screen wavers, horizontally distorts.

②画面が真っ白にフェードアウトして全てが見えなくなります。
When the screen returns, the Last Boss appears.

③画面が現れると、最終ボスが登場します。
When the screen returns, the Last Boss appears.

GPA SYSTEM

▼GPA SYSTEM搭載!!

▽システムの特徴1

Gnet-Personal data-Administer

各プレイヤーそれぞれの個人データを記録することができる。

Each player can record their own data.

Gnetボードの特色を活かし、ネームエントリーをするだけでプレイヤーが個人データを持ち、個人の得点や攻略記録の保存を行ったり、リプレイ時のゲーム展開の変化を起こすことでそれぞれのプレイヤーに合わせたゲーム展開を行い、より占有感の強いゲームを提供します。もちろんGPA (Grade-Point-Average[全体成績の平均値]) も計算されるため、今までのハイスコアのような他人との記録競いも楽しめます。

One of the merits of the G-net System is that a player can register their game data by entering his name and their records and progress are stored within the system for later recall and use. The GPA (Grade Point Avg) is calculated after each game so the player can challenge other excellent players.

▽システムの特徴2

Ground-Part-Arrangement

ランダムMAPと侵食率システムにより毎回新しいゲーム展開を提供!!

Player can enjoy a new game every time by use of the random map and encroach system.

今までのシューティングゲームは決まったラウンド構成を提供するだけで一度攻略してしまうとマンネリ化した展開を繰り返すしかなかったが、RAYCRISISではMAP構成のランダム化と侵食率による敵配置の変化で、リプレイの度に毎回違う展開を楽しむことが出来ます。また、一度名前を登録していればリプレイ時に前回のMAPか新しいMAPかを選択することが出来るので、従来通りに同じ配置でゲームを攻略したい人でも楽しむことが出来ます。

The previous stored game data is always different as the random map and encroach system alters each new play to refresh the game.

Once your name data has been registered you can challenge your previous game or a new map.

TAITONET

システムボードの進化論 TAITO G NET 起動!

TAITO's new G-NET system board with advanced technology.

TAITO G NETの特徴 TAITO G NET features.

1.とにかく早い! スピード納品 Quick production and distribution.

これまでの基板は追加のご注文を頂いてからお手元にお届けするまでに、かなりのお時間を頂きましたが、TAITO G CARDを使用することにより、お待たせせずにすぐにお届けすることが出来ます。

Up till now, it took time for delivery upon order, now there is no waiting time.

2. TAITO G CARDによるゲーム供給を実現 TAITO is able to deliver games using the TAITO G CARD.

従来のマザーPCBにソフトROMを乗せるといったゲームの供給体制を、TAITO G NETではTAITO G CARDによる供給に置き換えました。

これにより、ゲーム差し替えの簡略化、ゲーム大容量化、TAITO G CARDへの書き込みによる一人一人のプレイヤーデータの詳細保存など、様々な能力をもたせることが可能となりました。

Before games used a mother pc board and rom cartridges, now they've been replaced with the TAITO G CARD.

Its easy to change any game by replacing the card and game memory size has been expanded.

Also TAITO G NET allows the player to retain their game data.

●まだまだあるメリット Additional merits of TAITO G NET.

ゲームの変更、レイアウトの変更もお手軽に行えます。

面倒な基板の改造が必要なくなります。

省資源性に優れています。

世界標準規格のスロットの採用によりシステムの機能拡張が可能です。

Game site changes without moving cabinets.

No pc board alterations.

Energy saving system.

Since a standardized slot is used,

expanded game features are easy to implement.



▼スペック

■クロック周波数/50MHz ■メモリバンド幅/190MHz ■ポリゴン描画速度/531K polygons/sec ■効果・演出・機能/フラットシェーディング、グロウシェーディング、テクスチャマッピング
■ジオメトリ演算速度/2.2M triangles/sec ■インターフェース/JAMMA I/O準拠、3P・4P入力対応、アナログ入力対応 ■サウンド/サウンド専用CPU搭載、ステレオ出力 (サンプリングレート可変) ■ゲーム供給媒体/TAITO G CARDによる供給

▼Specs

■Clock frequency/50MHz ■Width of memory band/190MHz ■Number of drawing polygons per second/531K polygon/sec ■Effect functions/flat shading, gourard shading, texture mapping
■Performance of geometry functions/2.2M triangle/sec ■Interface/JAMMA I/O standard compatible with 3 or 4 player and analog input. ■Sound/Sound CPU on board, stereo output, sampling rate adjustable.
■Hardware type/pc card.

株式会社 **タイトー**

© TAITO CORPORATION 1998, 2023 ALL RIGHTS RESERVED.

TAITO CORPORATION®

NOT FOR SALE. REPRODUCTION INCLUDED WITH RAY'Z ARCADE CHRONOLOGY.