



体験版

※このマニュアルは画面解像度800×600ドット、ハイカラーを想定して作成しております。

[インストール及びゲーム起動の方法](#)

[動作環境について](#)

[D i r e c t Xについて](#)

[操作方法について](#)

[オプション設定について](#)

[ストーリー](#)

[ゲームシステムについて](#)

[ボムについて](#)

[アイテムについて](#)

[ランキングについて](#)

[ステージ紹介](#)

[その他](#)

[ご注意](#)





[目次へ戻る](#)

最低動作環境

Microsoft Windows 95 / 98 / 2000 の日本語版が正常に動作すること

CPU :	MMXPentium200MHz以上
RAM :	32Mbyte以上
HDD :	20Mbyte以上の空き容量
VIDEO :	640*480ドットHIGHColor（16ビット）表示能力を有するビデオボード
	Direct3Dをサポートしている事
VRAM :	4Mbyte以上
CDROMドライブ :	必須
その他 :	DirectX7

推奨環境

M i c r o s o f t W i n d o w s 9 5 / 9 8 / 2 0 0 0 の日本語版が正常に動作すること

C P U : P e n t i u m I I 2 6 6 M H z、もしくはAMD K 6 - 2 / 4 0 0 M H z 以上

R A M : 6 4 M b y t e 以上

H D D : 3 0 M b y t e 以上の空き容量

V I D E O : 8 0 0 * 6 0 0 ドット H I G H C o l o r (1 6 ビット) 表示能力を有するビデオボード

D i r e c t 3 D を強力にサポートしている事
画面設定において、リフレッシュレート 6 0 H z に設定してある事
。

V R A M : 8 M b y t e 以上

S O U N D : D i r e c t S o u n d に対応した P C M 音源、M I D I 再生環境

C D R O M ドライブ : 必須

その他 : D i r e c t X 7 ・ジョイスティック対応

R A L L Y R A I D は秒間 6 0 フレームでの動作を基準としたうえに、D i r e c t 3 D を使用しております。

出来るだけ 3 D 性能の高いビデオボード、高性能な C P U 環境でのご使用を強く推奨いたします。

[目次へ戻る](#)

・本製品には、D i r e c t X 7 は付属しておりません。各自で別途ご用意ください。

・D i r e c t X 7 のインストールは各自の責任で行ってください。

機種や設定により、D i r e c t X 7 のインストールの結果、何らかの障害が発生いたしましても、T w i n k l e S o f t では一切保証いたしかねます。予めご了承ください。

・また、Direct X 7をインストールしても、ご使用のビデオドライバのバージョンによっては、表示が正しく行われない場合があります。

[目次へ戻る](#)

操作装置は、キーボード、ゲームポート接続ジョイスティックの2種類が使用可能です。
また、これらは同時に使用可能です。

ジョイスティックの場合

キー	効果・作用	メニューモードの動作
方向キー	8方向に移動可能です	項目の選択
ボタン1・3	ショットを発射します	決定
ボタン2	ボムを使用します	取り消し
ボタン4	一時停止します	決定

キーボードの場合

キー	効果・作用	メニューモードの動作
「↑」「8」キー	上に移動します	項目の選択
「↓」「2」キー	下に移動します	項目の選択
「→」「6」キー	右に移動します	未使用
「←」「4」キー	左に移動します	未使用
「Z」「C」キー	ショットを発射します	決定
「X」「SHIFT」キー	ボムを使用します	取り消し
「F1」キー	ジョイスティックの使用を切り替えます（※1）	同左
「F2」キー	スクリーンモードを切り替えます（※	同左

	2)	
「F 3」キー	画面更新周期を切り替えます（※3）	同左
「SPACE」キー	一時停止します	決定
「ESC」キー	ゲームを終了します	取り消し

※1

まれに、ゲームポート等に接続されているジョイスティック側が誤作動を起こし、ゲームを続行するのに支障をきたす場合があります。

そのような状態に陥った場合は、キーボードの「F 1 キー」を押していただけますと、プログラム側がジョイスティックからの入力を見捨てる動作に切り替わります。

再び「F 1 キー」を押すとジョイスティックの入力を有効にします。同様の制御は、オプション設定の J Y O S T I C K メニューからも設定可能です。

※2

ディスクトップの画面モードの色数が H i g h C o l o r（16ビット）、F u l l C o l o r（24ビット）、T r u e C o l o r（32ビット）の場合のみ、ウインドウモードでもプレイ可能です。

ただし、16色、256色に設定されている場合、切り替えは不可能です。

ウインドウモードをサポートしていないビデオボード（V o o d o o 2 等）を選択されている場合、切り替えは不能です。

また、一般的にウインドウモードでは、動作速度が低下します。

※3

4種類の画面書き換えモードを順次切り替えていく事が出来ます。

現在選択されているモードは右下に表示されます。

- ・ 6 0 F P S 画面書き換えを完全に行います。
- ・ 3 0 F P S 画面書き換えを2回に一度行います。
- ・ 1 5 F P S 画面書き換えを4回に一度行います。
- ・ V S Y N C 画面と処理タイミングをリフレッシュレートに同調させます。

[目次へ戻る](#)

オプション設定画面

オプション設定画面ではゲームにおける各種設定の変更が可能です。



設定の内容は自動的に保存されます。

上下キーで設定する項目を選択し、決定ボタンで項目に応じた内容を変化させます。

なお、EXITを選択するか、取り消しボタンを押すと

オプション設定を終了します。

RANK	ゲームのランクを設定します。 EASY 比較的難易度の低いモードです。 NORMAL (デフォルト) 平均的な難易度のモードです。 HARD もっとも難しい難易度のモードです。
SCREEN	画面モードの設定を行います。 FULL (デフォルト) ゲーム画面を最大面積で表示します。 WINDOW デスクトップ上にゲーム画面を表示します。 ただし、V o o d o o 2 では選択できません。 ゲーム中でも、F 2 キーを押す事により、スクリーンモードを切り替える事が出来ます。
SYNCRO	画像処理の書き換え周期を設定します。 60FPS (デフォルト) 画面書き換えを完全に行います。(処理速度が高い機種向け) 30FPS 画面書き換えを2回に1度行います。 15FPS 画面書き換えを4回に1度行います。(処理速度が低い機種向け) VSYNC

	ディスプレイの走査線に合わせて画面書き換えを行うため、ちらつきの無い最も綺麗な画面描画が可能です。 ただし、リフレッシュレートが60Hzのディスプレイを使用の方以外での動作速度保証はいたしません。 ゲーム中でも、F3キーを押す事により、FPSモードを切り替える事が出来ます。
EFFECT	設定されたレベルによって、演出の種類を抑制します。 ご使用のマシンの能力によって、選択する事をお薦めします。 PERFECT (デフォルト) 破片が飛び散る、画面映えの良いモードです。 さらに、一部の3D機能をハードウェアで処理します。 HIGH 破片が飛び散る、画面映えの良いモードです。 LOW 破片が飛び散りませんが、処理速度は上記のモードより多少改善されます。
BGM	音楽発音方式を設定します。 MIDI (デフォルト) 現在選択されているMIDI音源から演奏します。 なお、MIDIデータはGMフォーマットで作成されております。 CDDA CDROMから演奏を行います。 処理速度が遅い機種ではこちらを推奨します。 OFF 音楽の演奏を行いません。
SE	SE発音の有無を設定します。 ON (デフォルト) 効果音を発音します。 OFF 効果音を発音しません。
VOLUME	音量の設定を行います。

SETTING	選択すると、音量のボリューム設定画面に切り替わります。 「効果音」と「CD」の音量を操作する事が出来ます。 ご使用の機種によっては、音量設定が正しく行われない機種も存在します。
HIScore VIEW	トップスコアを閲覧します 選択すると、トップスコア表示画面に切り替わります。 トップスコア表示画面にてカーソルを移動させる事で、その順位のスコアのパスワードを表示する事が出来ます。 ランキングについて
HIScore RESET	トップスコアを初期状態に戻します。
JOYSTICK	ジョイスティックの使用状況を設定します。 ON (デフォルト) ジョイスティックが使用可能です。 OFF ジョイスティックを使用しません。

[目次へ戻る](#)



「RR__OPT. EXE」というファイルを実行する事により、ゲーム起動前にオプション設定及び環境設定を行う事が可能です。
RR_OPT.EXE でしか設定出来ない項目、特に動作環境に依存する設定も存在しますので、必ず一度は設定する事を強くお勧めします。



ディスプレイドライバ

V o o d o o 2をご利用の方で、V o o d o o 2にて動作させる場合、適切なV o o d o o 2のディスプレイドライバを選択する必要があります。通常は、プライマリディスプレイドライバが選択されています。

D i r e c t 3 Dデバイス

「D i r e c t 3 D T&L H A L」	3 Dハードウェアで描画します。通常はこちらを選択してください。
「D i r e c t 3 D H A L」 (デフォルト)	3 Dハードウェアで描画します。通常はこちらを選択してください。
「R G B E m u l a t i o n」	全てソフトウェアで描画します。動作速度の激しい低下を招きます。

V o o d o o 2対策をする

チェックを行うと、V o o d o o 2チップで動作可能になります。通常はチェックを外してください。

D i r e c t 3 Dテクスチャ

「自動管理」 (デフォルト)	テクスチャの表示が正しく行われない場合選択してください。 若干CPUパワーを要求します。
「VRAM」	こちらで動作する場合、通常はこちらを選択してください。 動作速度が向上します。

タイマーの種類

「通常タイマー」 (デフォルト)	NECのPC9821をご使用の方は、必ずこちらを選択してください。 高精度タイマーでは動作が不安定になる場合があります。
「高精度タイマー」 (デフォルト)	通常はこちらをご利用ください。 Windows 2000をご使用の方は、必ずこちらを選択してください。

[目次へ戻る](#)

～ プロローグ ～

人類のシリウス星系への殖民は放棄された。
第一陣として送りこまれた数百人のスタッフは事の次第を知らせぬま

ま移送を行った宇宙艦隊は急遽太陽系に帰還しそのまま放置されてしまったのだ。
太陽系と連絡が取れぬまま第一陣のスタッフは厳しい環境で一世紀を生き延び、自力で恒星間巡洋艦を開発するまで発展した。
彼らの興味は今だ連絡が取れない太陽系の行く末に向けられた。
地球はどうなったのか？
なぜ我々は見捨てられたのか？

シリウス星系を出発した恒星間巡洋艦プログレスは調査団は数年の旅をえて太陽系に到達した。
木星に至るまで人類の痕跡は見られなかった。
木星の基地を発見しコンタクトを取ろうとする調査団。
しかし木星基地からの返答はこうだった。

太陽系自動防御システムより警告
外宇宙より飛来した未確認物体に告ぐ。
直ちに太陽系から立ち去らねば
敵対行動を取ったものとみなし攻撃を開始する。

調査団はプログレスによる調査は太陽系自動防御システムの介入により無理と判断し、プログレスに搭載された全領域戦闘独立砲台ルーjustライカーを投入。
単独で太陽系自動防御システムの防衛網を突破し、地球まで到達してそこで得た情報を調査団に送ることになった。

はたして太陽系に人類は生き残っているのでしょうか？
それともただ無人の自動防御システムがあるだけなのだろうか？

[目次へ戻る](#)

本ソフトウェアは一般的に縦スクロールシューティングと分類されるゲームです。
基本的にそのゲームの特性に合わせたゲームシステムで作られています。



ショットとボムを使い、迫り来る敵の攻撃を切り抜けてください。
。自機が敵や敵弾に衝突すると、自機を1機失います。
道中の最後に構えるボスキャラクターを倒すとステージクリアとなります。
ステージ数は全6ステージ+αで構成されており、
全てのステージをクリアするとエンディングとなります。
エンディングの後には自動的にゲームオーバーとなります。



ボス

ステージの最後には強大な攻撃力と耐久力を持つボスが待ち構えています。
ボス戦闘時は画面上部右にボスの耐久力が黄色いゲージで示され、
同じく画面上部右に戦闘制限時間が表示されます。
そのボスを破壊するか、制限時間が0になる事でステージクリアとなります。
また、ステージによっては中ボスが待ち構えている場合もあります。

クリアボーナス

ステージクリアすると、ボーナス得点の精算画面になります。

ボスの破壊得点、残り時間、★アイテムの取得数が精算対象になります。

★アイテムは道中で自機を破壊されると、0 にリセットされてしまいます。

また、ステージクリアによっても 0 にリセットされます。



STAGE 1 CLEAR		
BOSS BREAK	10000×1	000010000
REMAIN TIME	920×10	000009200
	★ 163×1000	000163000
	★ 6×3000	000018000
TOTAL		000200200
SCORE		000916410

自機が敵や敵弾に衝突すると、自機を 1 機失います。

得点が 5 0 0 万点と 1 5 0 0 万点に達すると自機が 1 機増加します。

自機が 0 の状態で自機を失うと、ゲームオーバーとなります。

しかしクレジットが残っていればゲームオーバー前にコンティニューが可能です。

コンティニューの受付は最後の残機が失われてから約 1 0 秒の間です。



ゲームインストール時のクレジット数は 3 クレジットですが、プレイを続けていくことで、クレジット数が増加します。

最終的には無制限にコンティニュー可能なフリープレイにまで成長しますので、

クリア出来なくても、あきらめずに挑戦を続けてみてください。

[目次へ戻る](#)



左図アイテムを集める事により、ボムパワーを溜める事が出来ます。

ボムパワーが満タンになれば、ボムを発射する事が出来ます。



満タンの状態になると自機下周辺が輝きますので、プレイ上での参考にして下さい。

ボムのストック

「RALLY RAID」ではエネルギーチャージ制1ストック型のボムを採用しています。



つまり、NEXT HIT以上の敵を倒し続ける限り、永久にボムが使えるというわけです。
ただし、NEXT HITの条件は徐々に厳しくなっていくので、使うポイントを考える必要が出てきます。



例外として、左図のアイテムを取ると、ボムゲージが一気に満タンになります。
このアイテムはコンティニュー時にのみ出現します。

ボムの種類

ボムの形態には、

と

の2種類があります。



レーザー状態のボム	バースト状態のボム
攻撃力：弱い	攻撃力：強力
持続時間：長い	持続時間：短い
ヒットカウント：有り	ヒットカウント：無し
ヒットボーナス：有り	ヒットボーナス：無し
上昇倍率：2倍	上昇倍率：+1

ボムを発射した時点では、レーザーボムが選択されています。
バーストボムに移行するには、
です。

ただし、バーストボム移行への受け付けは、レーザーボム使用中の一定時間のみです。
ボムゲージが青い間が受け付け期間となっています。

バーストボムは強力な攻撃力を備えていますが、
持続時間はレーザーボムよりかなり短く設定されています。
バーストボムに移行した時の残りボムゲージによって、バーストボムの大きさが変化します。
残りゲージが多いほど、大きなバーストボムが発射可能です。
バーストボムで敵を倒しても、ヒットカウントには加算されません。

ボム使用中の状態について

ボム使用中、自機は無敵状態（接触してもミスにいかない）ですが、
敵、敵弾、地形に接触するとボムエネルギーが急速に減少してしまいます。
。

また、ボム使用中にボムアイテムを回収すると、消費したボムゲージが少

量回復します。

倍率の成長

レーザーボムとバーストボムの使い分けは、
攻撃だけでなく、倍率成長や得点稼ぎに大きく関わってきます。

ボム倍率は1倍から始まり、最大16倍まで成長します。
ボム倍率を成長させる方法は、ボム使用中にOVERHITを叩き出す事です。

ボムがレーザー状態で終了すると、現在の倍率を2倍した倍率がセットされます。

ボムがバースト状態で終了すると、現在の倍率に+1倍した倍率がセットされます。

現在の倍率は、画面の左上に表示されています。

スコア稼ぎ



倍率はボムで倒した敵や敵弾全てにかかります。
レーザー状態のままボムエネルギーを使い切ると、
「HIT数×100×倍率」のボーナススコアが入手出来ます。

バースト状態でエネルギーを使い切ると、ボーナススコアは入手出来ません。

[目次へ戻る](#)



パワーアップユニット
運搬機

アイテムは特定の敵キャラを倒したり、
地上物を破壊した時出現します。
特定の条件下でしか出現しないアイテムもあります。

	POWERUP (小)	5つ集めるとショットパワーが1段階パワーアップします。 ショットは最大5段階までパワーアップします。
	POWERUP (大)	小アイテム5つ分の効果があります。
	FULLPOWER	ショットパワーを最強にします。(コンティニュー時のみ)
	BOMB (小)	ボムのパワーゲージを少し回復します。
	BOMB (大)	ボムのパワーゲージを一気に満タンにします。(コンティニュー時のみ)
	1UP	自機を1機増やす事が可能です。特定の場所で出現します。
	★ (小型)	スコアに100点加算されます。
	★ (大型)	スコアに1000点加算されます。

ステージクリア時に取得した星の数がボーナススコアの対象になります。

また、ショットレベルが最強のとき、パワーアップアイテムや、フルパワーアイテムを取得したり、ボムゲージが最大の時ボムアイテムを取得すると、10000点のボーナススコアが入手出来ます。

[目次へ戻る](#)



ゲームオーバー後、スコアが10位以内に入賞すると、3文字の名前を入力する事が出来ます。コンティニューを使用した場合でも、入賞したスコアの全てがランキングの対象となります。名前入力には上位のスコアのみで、以下のスコアは全てその名前が採用されます。



スコアとスコアラーネームのほかに、到達ステージと、難易度が表示されます。スコア一桁目はコンティニュー回数を示しています。ただし、9回以上のコンティニューは9として表示されます。

カーソルを希望の順位に合わせ決定ボタンを押すと、ステージ別スコアやラリーレイド総合ハイスコアランキング用パスワードが出力されます。



「ラリーレイド総合ハイスコアランキング」参加方法

TwinkleSoft宛てに電子メールにて「ネーム」「スコア」「パスワード」を送信してください。送付されたスコアデータを集計し、当サークルのホームページ上にて表示します。詳細は当サークルホームページをご覧ください。皆様のご参加をお待ち申し上げます。

- ・ランキングされたスコアは、自動的にハードディスクへ保存されます。
- ・トップスコアを初期化するには、オプション設定の「HISCORE RESET」を

ご利用ください。

[目次へ戻る](#)

全6ステージ+αで構成されるゲームシーンを紹介します。

STAGE 1 木星基地



BOSS 1



STAGE 2 スペースコロニー帯



BOSS 2



STAGE 3 サルガッソー



BOSS 3



STAGE 4 荒野



BOSS 4



STAGE 5 敵中枢基地上空



BOSS 5



STAGE 6 敵中枢基地内部

BOSS 6



S T A G E 7 敵中枢部



[目次へ戻る](#)

・ CD演奏をご利用の場合、Windowsで音楽CDを再生するドライブに設定されているCDROMドライブに音楽CDが入っている必要があります。

設定を行うには、コントロールパネルに有る、マルチメディアのアイコンをダブルクリック、音楽CDのタブをクリックする事で可能になります。

- ・ビデオチップの対応状況は、当サークルのWEBサイト上にて公開されております。

- ・ご使用のサウンドカードによっては、SEの演奏が、正しく発音されないものがあります。

[目次へ戻る](#)

- ・全7ステージプレイ可能。
- ・CDDAサウンドが付きます。
- ・オープニング、エンディングデモが付きます。
- ・当サークルWEBサイト上にて、スコアランキング実施中。

[目次へ戻る](#)

- ・記載の製品名及び社名はそれぞれ各社の商標または登録商標です。
- ・このプログラム及びデータ類を無断で転載する事は禁止します。
- ・本製品の仕様はやむを得ず予告無しに変更される場合があります。
- ・機種によっては予期せず正しく動作しない場合が有ります。

・使用されている画面写真は開発中のものです。

[目次へ戻る](#)

twinklesoft@nifty.com

<http://village.infoweb.ne.jp/~twin/>
