

## ■ 資料集「Ray's Orbital Operation Overview」収録内容詳細

カラーページ	イラスト寄稿	欧米版『レイズ アーケード クロノロジー』のパッケージに使用される、イギリスのアニメーター、ポール・ジョンソン (Otaking) 氏による「レイフォース」をイメージした描きおろしイラストを掲載
	Ray's CG Gallery	「レイ」シリーズで使われたキービジュアルを中心に、これまで制作されたCGなどを紹介
	Ray's Gallery	アーケード版「レイ」シリーズに関するポスター、POPなどを紹介
	Ray's Merch	ゲームライフを彩る、「レイ」シリーズのゲーム関連グッズを紹介
	Ray's Discography	「レイ」シリーズに欠かせない音楽を収録したサウンドトラックを紹介
	Ray's Music Live STRAHL LIVE REPORT	2022年9月9日に行われたシークレットライブ「Ray's Music Live - STRAHL (シュトラール) -」のライブをフルカラーで振り返る
	Ray's Design Works	「レイストーム」を中心にボス敵の設定資料を一挙公開 (モノクロページ含む)
モノクロページ	Ray's Column	シリーズの特徴である「ロックオンレーザー」について、ゲーム史/映像史両面の観点からその表現の源流を辿る  寄稿者 (敬称略) : 奥成洋輔、氷川竜介  海外でも評価の高い「レイ」シリーズに関して、英語圏からの視点で語る  寄稿者 (敬称略) : Barry Topping (スコットランド出身の作曲家) / Darran Jones (Retro Gamer 編集者) / John Linneman (Digital Foundry プロデューサー)、Justin Rempel (カナダ拠点のゲーム開発者) / Martin Robinson (EURO GAMER 編集長)
	Ray's Specification	今回初公開となる『R-GEAR』の仕様書など、貴重な開発資料を公開
	Ray's Music Score	過去に発売されていた楽譜『ZUNTATA MUSIC SCORE VOL.1』より『PENETRATION』を掲載
	Ray's Round-Table	レイシリーズ開発者による超ロング座談会「史上最高に美しいシューティングはいかにして生まれたのか？」 ※GAME gene 誌掲載記事の再編集、完全版  参加者 (敬称略) : 中村辰男 (プログラマー) / 山下智久 (プランナー) / 加藤秀幸 (CG デザイナー) / いわたあつし (CG デザイナー) / 矢野智士 (プランナー) / アオキヒロシ (プロデューサー) / 猿渡雅史 (インタビュアー)
	Ray's Synopsis	「レイフォース」「レイストーム」「レイクライシス」の三作品について、キーワード、年表など、ストーリーを読み解くための資料集