

**KONAMI®**

遊び方 & 読み切りCOMICS

サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

# SNATCHER®

CD-ROM<sup>2</sup>ANTIC

© 1992 KONAMI All rights reserved.

**RSS**  
Roland Sound Space

**SUPER**  
CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM

**HE**  
system  
PC Engine

このたびは、コナミのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。  
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

## SUPER CD-ROM<sup>2</sup>ソフト使用上の注意

- ① PCエンジン、CD-ROM<sup>2</sup>などハードの接続及び動作方法に関しては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。
- ② CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）を上にしてセッティングしてください。
- ③ ゲームプレイ中に、CD-ROM<sup>2</sup>プレーヤーのふたを開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。
- ④ また、ゲームプレイ中に、CD-ROM<sup>2</sup>本体に振動を与えることは、お止めください。正常にデータが読み込みできなくなり、誤動作する場合があります。

このCD-ROMディスクは、**SUPER**CD-ROM<sup>2</sup>専用ソフトです。従来のCD-ROM<sup>2</sup>SYSTEMでは動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「**SUPER SYSTEM CARD**」が必要です。

※CD-ROMディスクは音楽用CDプレーヤーでは使用しないでください。  
コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★ 万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

「SNATCHER」は、1988年11月、PC-88に登場しました。

翌12月、MSXにも移植され、グラフィック、シナリオ、サウンド共に高い評価を受け、当時のAVG第二次ブームを築ききっかけとなった一本です。4年経った今でも根強いファンを持つ数少ないアドベンチャーゲームでもあります。

しかし残念ながら、「SNATCHER」は容量、開発期間などの問題から後半部を大きくカットされ、多くの謎を残したままの未完の作品となってしまいました。多くのファンの方々と続編の熟望をいただき、90年にエンディング部分を収録した

「SD-SNATCHER」を発表しましたが、RPGという別の表現による

「SD-SNATCHER」はオリジナルとは違ったものに仕上がる結果となりました。

以来、ファンの方々と同様、開発スタッフの心の中にも『いつか完結編を出してやろう。作品としての決着をつけてやらねば…』

という気持ちが溜まり続けていたのです。

## ようこそ SNATCHER CD-ROMantic WORLD へ

そしてあれから4年… PC Engineというハードを借りて。  
遂に未完の「SNATCHER」完結版を発表できることとなりました。

今回、CD-ROMへの移植にあたり、「SNATCHER」、「SD-SNATCHER」をひとつにまとめ上げ、

オリジナルに可能な限り忠実に再編成し、さらには新たな要素を取り入れ、

スナッチャー世界を壊すことのないシリーズ集大成としての  
新生「SNATCHER」を自指しました。

また、今回の移植の開発、監修には当時のオリジナルスタッフが一  
責任を持ってあたっております。

CD-ROMの特性をフルに活かした新たなスナッチャー・ワールド、  
「SNATCHER CD-ROMantic」をどうぞ堪能してください。

開発スタッフ一団



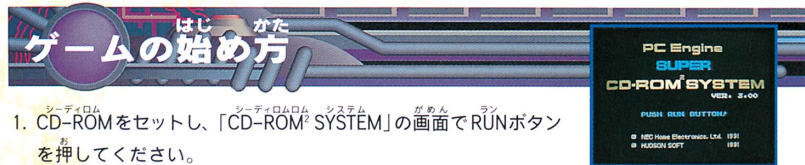
# CONTENTS

## もくじ

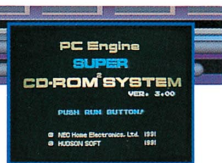
|                  |    |
|------------------|----|
| ゲームの始め方          | 3  |
| 続き(セーブした所)から遊ぶ場合 | 4  |
| GAME OVER        | 4  |
| セーブについて          | 5  |
| 画面構成             | 7  |
| コントローラーの操作方法     | 8  |
| コマンドについて         | 9  |
| 射撃モード            | 10 |
| 入力モード            | 12 |
| ACT構成            | 13 |



ここは西暦2042年のネオ・コウベ・シティ。  
あなたは特殊警察 JUNKER の一人、「ギリアン・シード」に  
なって、スナッチャーの捜査を開始してください。



1. CD-ROMをセットし、「CD-ROM SYSTEM」の画面でRUNボタンを押してください。
2. コナミロゴの後に「SNATCHER」のタイトル文字が表示されます。ゲームを初めてプレイする場合は、『初めから』を選択してください。ゲームの途中でセーブされたデータがある場合は、『初めから』、『セーブした所から』のどちらかを選択することができます。SELECTボタンまたは+キーで選んで、Iボタンを押してください。

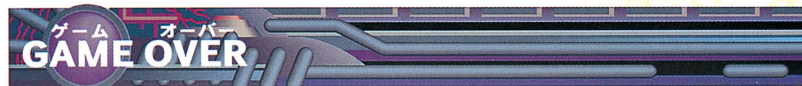


### 3. オープニング

続けて、オープニング・デモが始まります。  
オープニングデモが終わると、いよいよゲームスタートです。



1. タイトル画面で『セーブした所から』を選択し、Iボタンを押すとロード用のウィンドウが開きます。
  2. 4つのセーブ・データのうちからデータ(セーブしたファイル番号)を選んで、Iボタンを押してください。
  3. データがロードされ、前回の続き(セーブした所)からゲームが始まります。
- 注)「セーブ」の仕方はP.5にあります。



1. LIFEゲージがスナッチャーの攻撃により、ゼロになるとGAME OVERになります。通常は敵の攻撃を6発受けるとGAME OVERです。
  2. プレイヤーのLIFEはひとつの射撃モードが終了すると、自動的に回復します。
- 注) GAME OVERの後、しばらくすると『捜査を続ける』、『捜査をやめる』のコマンドが表示されます。



# セーブ(バックアップ)について

## ■ セーブに際しての準備

CD-ROMのセーブは、CD(ゲームソフト)の方へのセーブではなく、本体(インターフェイス)の方へされるようになっていきます。本体のインターフェイス内のセーブ領域には限りがある為、他のCD-ROM用ゲームのセーブ・データがある場合は「SNATCHER」で使えるセーブ数が制約されることになります。「SNATCHER」でより多くのセーブ数を持つためには、他のゲームのセーブ・データを削除、あるいは初期化する必要があります。限られたセーブ領域をうまく使い分けましょう。

## ■ 本体のセーブ状況を知るには

1. 「CD-ROM SYSTEM」の画面でSELECTボタンを押すと、「BACKUP RAM」画面になります。

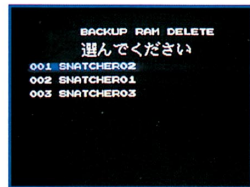


『削除』 … 特定のセーブ・データを消したい時  
『全体の初期化』

… 全部のセーブ・データを同時に消したい時  
どちらかを選んで、Iボタンを押してください。

2. 本体(インターフェイス)内にセーブされているデータのファイル名(ゲーム)が表示されます。  
消したいデータを選んで、Iボタンを押します。

※ 詳しくは、本体の取扱説明書をご覧ください。



注) ゲーム・スタート時に本体側にセーブ領域が足りない場合は、タイトル画面でメッセージが表示されます。ただし、セーブができないだけで、ゲームをプレイすることはできます。セーブが必要な場合は、このモードに入り、他のゲームのセーブ・データを削除してからプレイしてください。

## ■ セーブの仕方

1. ゲーム中、メタルギアがそばにいる時、コマンド『メタルギアを使う』を選んでIボタンを押すと、サブ・コマンドに『セーブする』の表示があります。ここで『セーブする』を選び、Iボタンを押すと、現在進んでいる所までセーブすることができます。なお、メタルギアがそばにいない時や、コマンドが表示されていない時はセーブすることができません。
2. 『セーブする』を選ぶと、セーブするファイル名が表示されますので、どのファイルにセーブするかを選んで、Iボタンを押します。  
このゲームでは、最大4箇所  
にセーブできます。

注) セーブ・データのロードの  
仕方はP.4にあります。







メッセージ



- ビジュアル画面 スクリーン画面のことです。アニメーションやビジュアル表現が行われます。
- メッセージ 登場人物のセリフやメッセージが表示されます。セリフの頭には、誰の会話であるかが表示されます。メッセージの改行時には「✕」印が回転しますので、Iボタンを押すとメッセージの「送り」ができます。

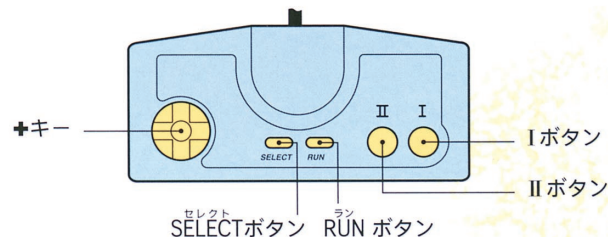
● コマンド

状況に応じたコマンドが表示されます。カーソルで選択します。  
注) コマンドについては P. 9へ

● LIFEゲージ

射撃シーンのみに表示されます。プレイヤーの体力を示します。通常シーンでは表示されません。  
注) 射撃モードについては P. 10へ

コントローラーの操作方法



- +キー … コマンドの選択 (カーソル移動)
- 射撃モード … 照準を移動
- 入力モード … 文字、数字の選択
- Iボタン … コマンドの決定
- 会話の改行 (送り)
- 射撃モード … ショット
- 入力モード … 文字、数字の決定
- IIボタン … コマンドのキャンセル

- RUNボタン … ゲームのスタート
- 入力モードの決定

- SELECTボタン … 射撃モードで使用

- ◎ 照準を出す (プラスターを構える)
- ◎ もう一度押すと照準が解除 (プラスターを降ろす)

- ※ 射撃モードが終了すると、照準は自動的に解除されます。

## コマンドについて

このゲームは、コマンドメニュー<sup>せんたくほうしき</sup>です。画面下に、その場面に<sup>ばめん</sup>応じたコマンド<sup>ひょうじ</sup>が表示されます。+キーでカーソル<sup>いどう</sup>を移動して、コマンド<sup>せんたく</sup>を選択してください。Iボタンで<sup>じっごう</sup>実行、IIボタンでキャンセルです。コマンドによっては、つぎの選択項目<sup>せんたくこうもく</sup>（サブ・コマンド）が表示されることもあります。

コマンドはこのゲームの基本となる操作ですので、よく理解してプレイしてください。

### 基本コマンド

- ◆移動… プレイヤーが<sup>いま</sup>居る所から別の場所へ移動する。
- ◆見る… 周囲の状況や人、物などを観察する。
- ◆調べる… 対象を見るだけでなく、よく調べる時に使う。  
見るだけではわからない事も、わかるかも知れません。
- ◆話す… 人と話す。
- ◆聞く… 漠然と話すだけではなく、具体的な質問をする時に使う。
- ◆持物… 持物や証拠品などを見たり、調べたり、人に見せたりする時に使う。
- ◆メタルギアを使う… セーブする。ビデオフォンをかける。

注）その他、場面に<sup>ばめん</sup>応じて、様々なコマンドがあります。状況を<sup>じょうきょう</sup>考えて選択<sup>せんたく</sup>しましょう。



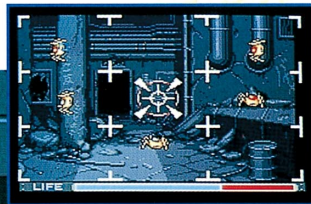
## しゃげき 射撃モード

このゲームの特徴<sup>とくちょう</sup>として、射撃<sup>しゃげき</sup>モードがあります。ストーリーの進行上<sup>しんこうしやう</sup>、要所<sup>ようしやうしよ</sup>要所にスナッチャーとの戦闘シーンが用意されていますので、このモードをクリアしなければ先へは進めません。スナッチャーとの闘いに負けると、GAME OVERになります。

### 射撃モードでの操作方法

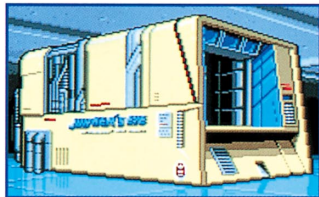
1. ゲーム中（射撃シーンで）、SELECTボタンを押す（プラスターを構える）と、ビジュアル画面が9つに分割され、中央のマス目に照準<sup>めじやうしやうじゆん</sup>が現れます。
2. +キーで、狙いたいマス目に照準を移動し、Iボタンを押してショットします。  
マス目内の微調整はオートで行われます。

注）敵が発砲する際には、目が赤く光るなどの前兆<sup>ぜんしやう</sup>があります。注意して見ましょう。  
敵の攻撃を受けると、画面のLIFEゲージが減少します。





射撃モードの訓練は、JUNKER本部の射撃ルーム  
「ジャンカーズ・アイ」で、いつでもできます。  
スナッチャーとの戦闘に備えて、練習して  
おきましょう。

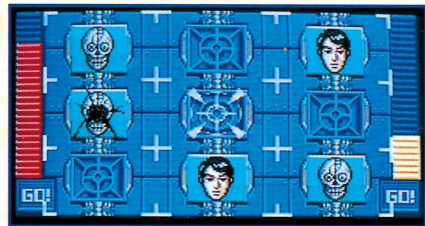


## ■ ジャンカーズ・アイ

ジャンカーズ・アイでは、敵の攻撃はありません。本番の戦闘に備えて、十分に練習してください。

ジャンカーズ・アイの訓練レベルは 初級、中級、  
超ランナー級の3プログラムが用意されています。  
訓練結果により、自動的にレベルが変更されます。

注) 訓練結果により、本筋の難度が変化する事  
はありません。



## にゅうりょく 入力モード

ゲーム中、文字(数字)入力の必要な場面があります。

### にゅうりょく しかた 入力の仕方

文字、数字などの入力時には、入力用のウィンドウが  
画面上に開きます。

✦キーで文字や数字を選択し、Iボタンを押して決定します。  
入力の終了は『決定』を選ぶか、またはRUNボタンを押します。



### ◆ ガウディ ◆

ガウディ (JUNKER本部内コンピュータ室) で、人物ファ  
イルを検索する場合は、人名を入力する必要があります。  
コマンドの『人物ファイル』を選ぶと、入力ウィンドウ  
が開きます。

✦キーで文字を選んでIボタンを押してください。  
文字削除は『←』を選ぶか、またはIIボタンを押します。

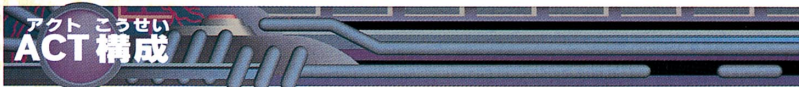


### ◆ ビデオフォン ◆

ビデオフォンをかける時は、相手側のビデオフォ  
ン番号を入力する必要があります。

コマンドの『メタルギア使う』の『ビデオフォン』  
を選ぶと、入力ウィンドウ(プッシュフォン)が表示  
されます。✦キーで番号を選んでIボタンを  
押してください。





このゲームは、大きく3つの章(ACT)に分れて構成されています。

## ● アクト 1 SNATCH (スナッチ)

捜査中心に物語が進行し、情報収集や推理が基本となる章です。

主に、コマンド選択で進んでください。

## ● アクト 2 CURE (キュアー)

謎解き、射撃などが、ストーリー上に盛り込まれているスリリングな章です。

コマンド選択および、場面の指示にしたがって操作してください。

## ● アクト 3 JUNK (ジャンク)

「SNATCHER」の全ての謎が解き明かされるドラマチックな最終章です。

コマンド選択で進んでください。

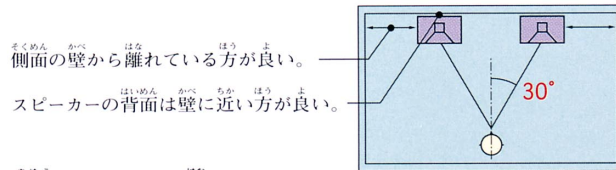
注) PC-88、MSX版の「SNATCHER」にはなかったオリジナルの章です。

## CD-ROM ディスク ● 保管上の注意

- 信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。
- CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。
- レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。  
CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。
- プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

## RSS方式 ● CDオーディオの立体音響効果

このゲームは、一部にRSS (Roland Sound Space) 方式を採用しており、従来のステレオ再生装置でも、前後・左右・上下にわたる3次元の臨場感あふれる立体音響が楽しめます。理想的な聴き方は、下の図を参考にしてください。



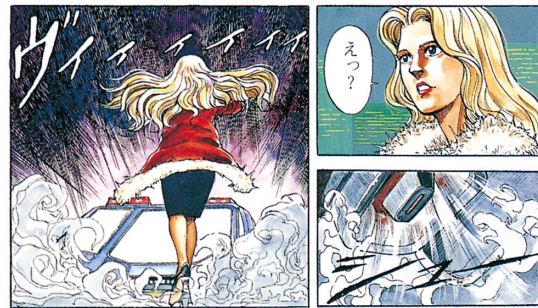
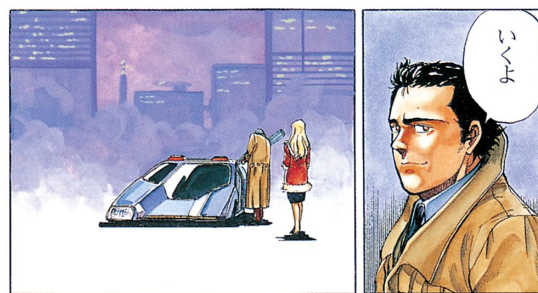
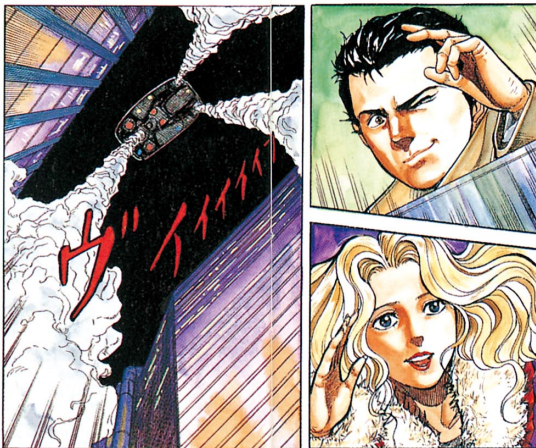
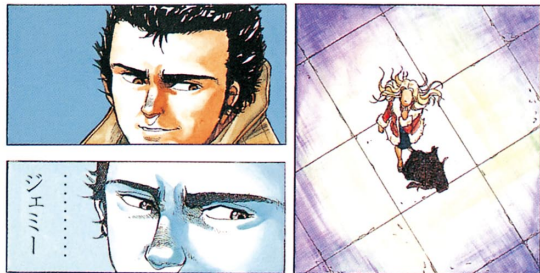
※ 左右のスピーカーが離れすぎている

場合や、あまり残響の多い部屋では効果が現れない場合があります。

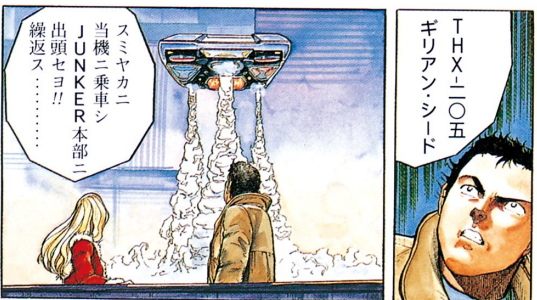
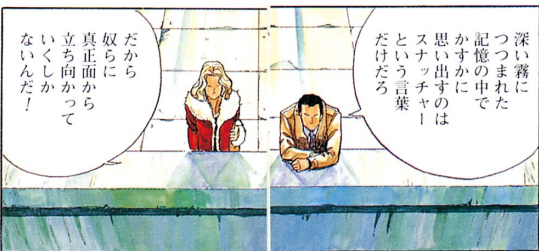
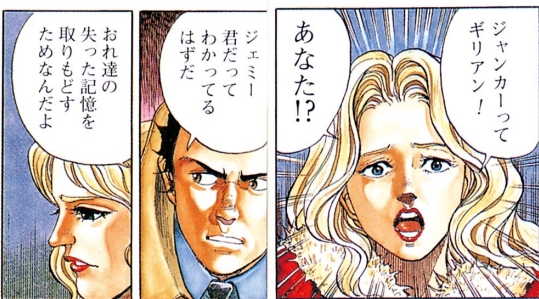
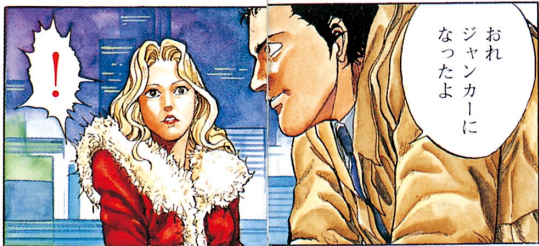
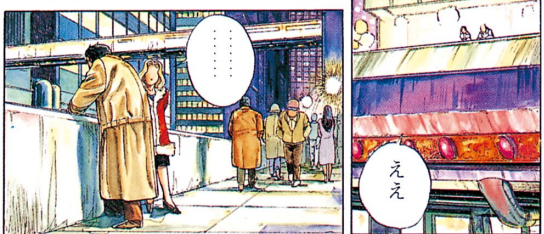
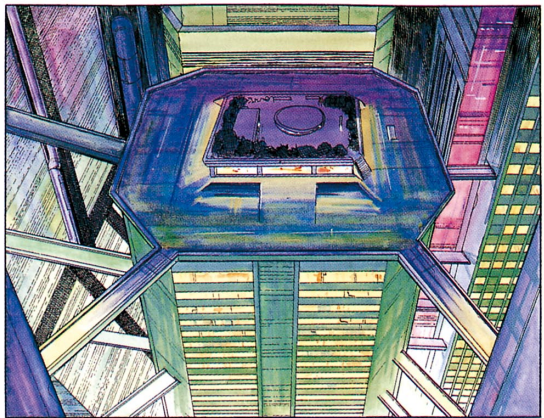
COMPACT  
disc

RSS  
Roland Sound Space

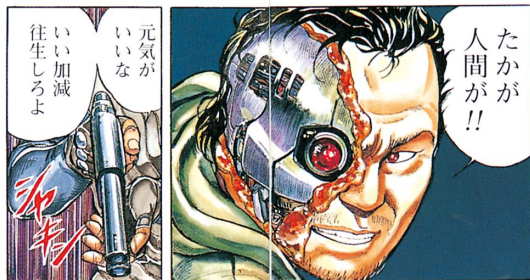
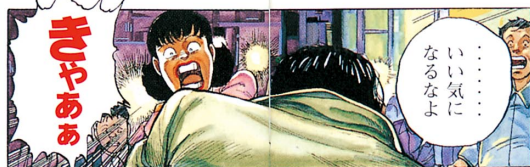
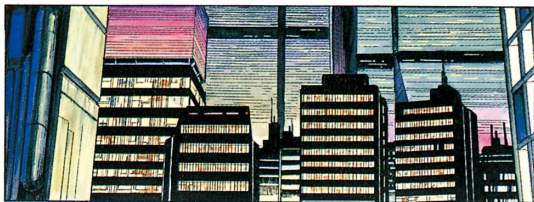
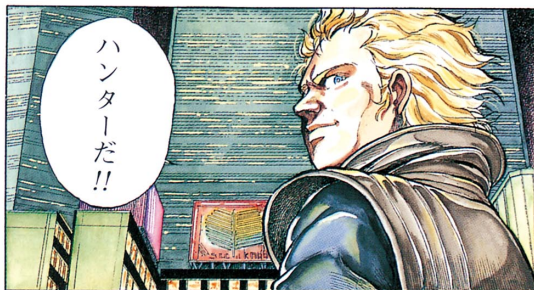
















# SNATCHER® プロローグ



## 読み切り劇画



# SNATCHER®

●1991年6月6日 モスクワ

チェルノートン研究所において大惨事(バイオハザード)発生。  
開発中の細菌(バイオ)兵器『ルシファー(魔王)α』が大気中に洩れ、  
東欧諸国、ユーラシア大陸の80%壊滅。  
この時、世界の半分が死滅した。——そして50年後……

●2042年12月 狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティ(NEO KOBE CITY)……

人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。  
国籍、目的、正体不明。某国の新兵器か？ 宇宙からの侵略者(エイリアン)か？  
彼等は冬になると現れ、人を殺害、密かに本人とすり替わり、社会に浸透していく。  
人工の皮膚を縫い、汗をかき血を流すこともできる。極めて、有機的かつ、無機体そのもの。  
オリジナルとの見分けはほとんどつかない。  
彼等は人の身体とすり替わる(スナッチ)事から、スナッチャーと呼ばれる。

人か、スナッチャーか？

——極限の恐怖は対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。

危険を買う訓練された、非情の男達。

それは……『Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger』

人々は彼等をJUNKER(ジャンカー、屑鉄処理人)と呼んだ。

今、JUNKER本部に腕利きのJUNKER、ギブスンからの連絡が入った！

「スナッチャーらしき男を追い詰めた！ 応援頼む……」

果たして、スナッチャーとは何者なのだろうか？

JUNKERのスリルとサスペンスに満ちた捜査が始まる……としている！





読み切り  
COMICS

サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

# SNATCHER®

CD-ROMANTIC

© 1992 KONAMI. All rights reserved.

コナミ株式会社

KMCD2002

**KONAMI®**

設定資料集

サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

# SNATCHER®

CD-ROM<sup>ANTIC</sup>

© 1992 KONAMI All rights reserved.

**RSS**  
Roland Sound Space

**SUPER**  
CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM

**HE**  
system  
PC Engine



## もくじ

|                      |    |
|----------------------|----|
| STORY .....          | 2  |
| CHARACTER .....      | 3  |
| JUNKER               |    |
| JUNKERとは .....       | 14 |
| JUNKER本部設定 .....     | 15 |
| JUNKER本部設備 .....     | 16 |
| JUNKERの構成 .....      | 19 |
| JUNKERの行動規定 .....    | 21 |
| JUNKERの装備品 .....     | 23 |
| ブラスター .....          | 25 |
| トライサイクル .....        | 26 |
| ナビゲーター .....         | 27 |
| メタルギアMKII .....      | 27 |
| リトル・ジョン .....        | 29 |
| ロートランナー .....        | 30 |
| SNATCHER             |    |
| SNATCHERの設定 .....    | 32 |
| SNATCHのシステム設定 .....  | 33 |
| INSECTERの設定 .....    | 38 |
| SNATCHERに関する年譜 ..... | 39 |



## NEO KOBE CITY

|                       |    |
|-----------------------|----|
| ネオ・コウベ・シティとは .....    | 42 |
| ネオ・コウベ・シティ計画 .....    | 43 |
| ネオ・コウベ・シティの予備知識 ..... | 44 |
| 産業 .....              | 44 |
| 環境問題 .....            | 45 |
| 社会現象 .....            | 47 |
| 交通 .....              | 48 |
| エネルギー .....           | 49 |
| スポーツ .....            | 50 |
| 世界情勢 .....            | 51 |
| PLAY .....            | 54 |

## MAKING OF SNATCHER .....

## 開発者からのメッセージ.....

●1991年6月6日 モスクワ  
 チェルノートン研究所において  
 大惨事（バイオハザード）発生。  
 開発中の細菌（バイオ）兵器  
 『ルシファー（魔王）α』が大気中に洩れ  
 東欧諸国、ユーラシア大陸の80%壊滅。  
 ⑧ この時、世界の半分が死滅した。  
 ——そして50年後 .....

## STORY

●2042年12月 狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティ（NEO KOBE CITY）.....

人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。

国籍、目的、正体不明。某国の新兵器か？ 宇宙からの侵略者（エイリアン）か？

彼等は冬になると現れ、人を殺害、密かに本人とすり替わり、社会に浸透していく。

人工の皮膚を纏い、汗をかき血を流すこともできる。極めて、有機的かつ、無機体そのもの。

オリジナルとの見分けはほとんどつかない。

彼等は人の身体とすり替わる（スナッチ）事から、スナッチャーと呼ばれる。

人か、スナッチャーか？ —— 極限の恐怖は対スナッチャー用特殊警察班を生んだ。

危険を買う訓練された、非情の男達。それは ..... 『Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger』

人々は彼等をJUNKER（ジャンカー：屑鉄処理人）と呼んだ。

今、JUNKER本部に腕利きのJUNKER、ギブスンからの連絡が入った！

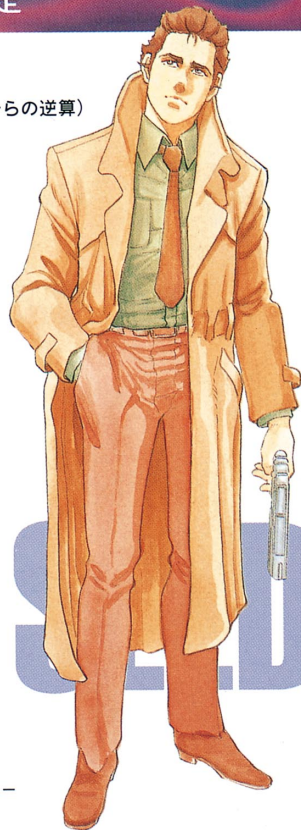
「スナッチャーらしき男を追い詰めた！ 応援頼む .....」

果たして、スナッチャーとは何者なのだろうか？

JUNKERのスリルとサスペンスに満ちた捜査が始まろうとしている！

# CHARACTER

**ギリアン・シード (プレイヤー)** 推定31歳  
(細胞分裂回数からの逆算)



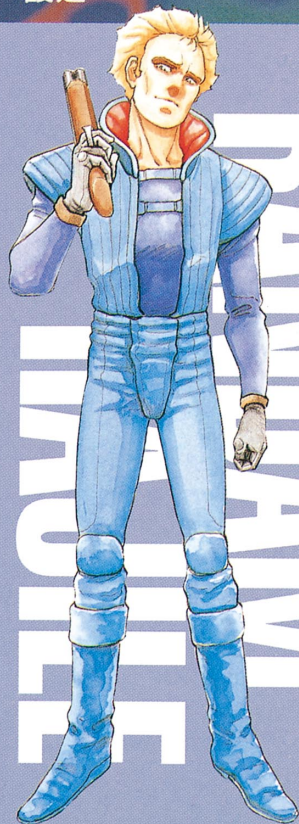
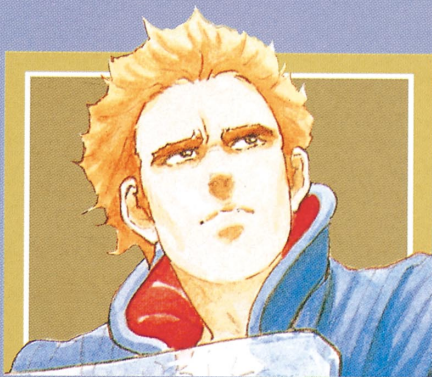
3年前より記憶喪失。以前の記憶は深い謎に包まれている。  
妻のジェミー・シードとは2年前から別居中。  
軍での特殊訓練を受けた後、JUNKERの「ランナー」として  
ネオ・コウベ・シティに配属される。  
注) 3年前、軍に保護されたときに身に付けていた所持品  
などから氏名、ジェミーとの関係が判明したが、本人  
の記憶は何ら回復していない。

|     |         |
|-----|---------|
| 身長  | 178 cm  |
| 体重  | 65 kg   |
| 髪   | ブラウン    |
| 眼   | ダーク・ブルー |
| 血液型 | A 型     |

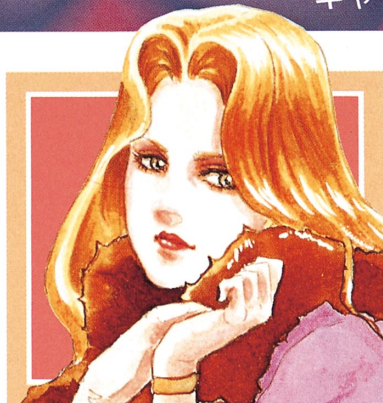


## ランダム・ハジル 年齢不詳

謎の「バウンティ・ハンター」。これまでに  
スナッチャーを3体も処理している  
凄腕の賞金稼ぎ。



身長 175 cm  
体重 65 kg  
髪 シルバー  
眼 ブルー  
血液型 ? 型



## ジェミー・シード

推定29歳（細胞分裂回数からの逆算）

ギリアンとの別居中の妻。ギリアンと同じく記憶喪失。

記憶の戻らぬままギリアンと暮らしたが、うまくいかずに  
別居状態になる。感受性が鋭く、感情的である。

「ネオ・コウベ薬科研究所」に勤めている。

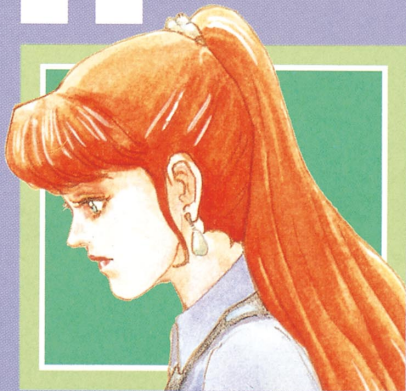
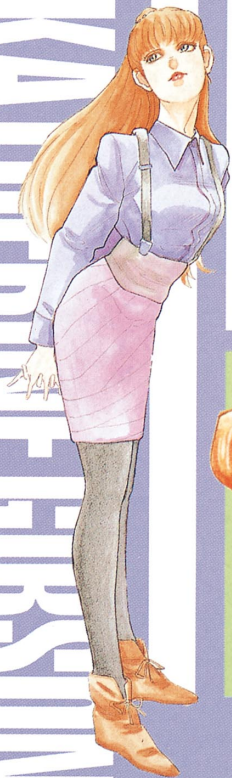
身長 170 cm  
体重 ?  
髪 ブラウン・ブロンド  
眼 エメラルド・ブルー  
血液型 A 型





## カトリーヌ・ギブスン

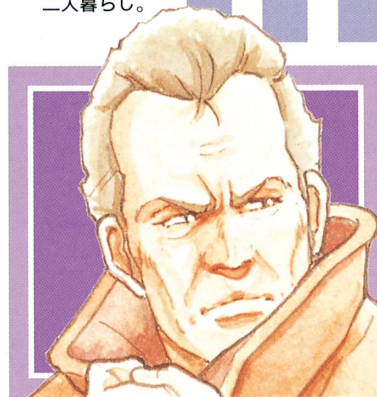
ジャンの一人娘、少女モデル。  
「ミス・サージェント」のオーディションに合格。以来、主にホログラム・サインのCMモデルとして活躍中。彼女の極端な明暗の魅力がマスコミに衝撃を与えた。さまざまな業界からの仕事の引き合いが来ているが、学業優先をモットーに仕事をセーブしている。現在、「アルファビル」による「ジュニア・ハイスクール」課程中級である。気が強いがやさしい一面を持つ、コケティッシュな娘。



|     |        |
|-----|--------|
| 身長  | 160 cm |
| 体重  | ?      |
| B   | 81     |
| W   | 58     |
| H   | 83     |
| 血液型 | B型     |

## ジャン・ジャック・ギブスン55歳

30年間、「科学警察官 (SC:サイエンス・コップ)」として働いていたが、41年のバイオロイド・パニックの時、妻 (アリス) をスナッチャーに殺され、刑事 (サイエンス・コップ) を辞めて JUNKER に転職。デカの経験と知識で精力的な捜査活動を行うベテランの JUNKER。学生時代、犯罪科学 (CS:クライム・サイエンス) を専攻していた為、その方面の知識を生かした科学的捜査が得意。アンティーク趣味があり、無口。現在、一人娘のカトリーヌと二人暮らし。



|     |          |
|-----|----------|
| 身長  | 185 cm   |
| 体重  | 78 kg    |
| 髪   | ダーク・ブラウン |
| 眼   | ダーク・ブルー  |
| 血液型 | O型       |





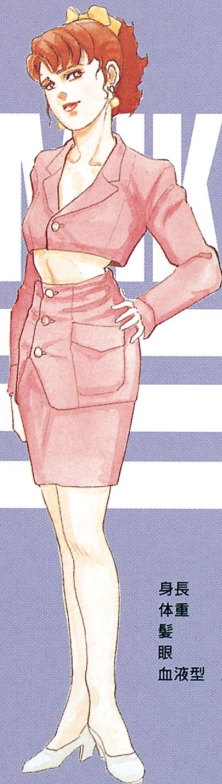
ミカ・スレイトン 23歳 未婚

JUNKER受付兼「オペレーター」。

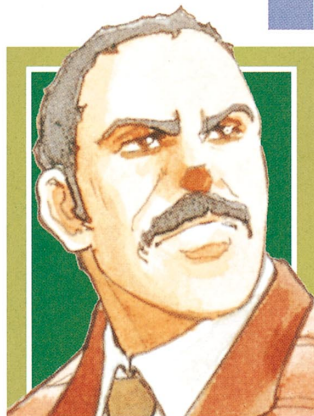
コウベ学園都市大学にて犯罪心理学、社会情報処理学専攻、日本系とユダヤ系の血を引く。卒業後、コウベ特殊犯罪研究所を経てJUNKER本部へ入る。

「コウベ犯研」時代に数々の猟奇殺人事件を担当、危険とされている「エレメント・オブ・クライム」手法を用いて事件は全て解決に至ったが、心理的偏狭により自ら退職。局長の推薦により、JUNKER本部に勤めるようになる。彼女の犯罪心理学の豊富な知識と猟奇な経験がJUNKERには必須のものとなる。

緊張の連続であるJUNKERでは、彼女の些細な笑顔が救いとなる。そういう意味でも、彼女は女性としての潤滑油の役割もつとめている。一見、クールだが情熱的な女性である。



身長 167 cm  
体重 ?  
髪 黒  
眼 ブルー  
血液型 A 型



ベンソン・カニングガム 46歳

JUNKER本部局長。(JUNKERのヘッド)

スナッチャー対策本部部長、対スナッチャー特殊班班長を経て、JUNKER局長に任命される。20代の頃、特殊部隊「FOX HOUND (フォックス・ハウンド)」で戦略教官として働いていた経験がある。

冷静な判断、緻密な戦略でJUNKERを引っ張る。語学、サイエンス、法学に堪能。武術においては「ジュードー」でオリンピックに出場したこともある腕前だ。



身長 180 cm  
体重 75 kg  
髪 ブラウン  
眼 ブラウン  
血液型 B 型



## キャラクター設定

### ハリー・ベンソン 55歳

JUNKERメカニクマン。「RUG HUNT(ラグ・ハント)」出身の優秀な科学スタッフ。「大惨事」により幼い頃から両親を亡くし、政府にひきとられる。わずか14歳で工学博士号をとる。

第三次世界大戦の時、NATO軍へ行き開発スタッフとして数々の新型兵器を考案。以後、NASAに移り、ラムジェット・エンジンの開発に携わる。ノーベル賞を3度、フィールズ賞も授与された天才。

若い頃に脳活性化薬を打ち過ぎた為、年齢の割りには老化が進んでいる。

身長 168 cm  
体重 65 kg  
髪 ブロンド  
眼 ブルー  
血液型 O 型



JUNKER本部では「おやじさん」と呼ばれている。懐古趣味があり、頑固。20世紀に想いをはせる前世紀人のひとりである。

## キャラクター設定

### ナポレオン 年齢不詳

ギブスンの使っていたタレコミ屋。いつもクシャミをしている正体不明の中国人。大惨事以後の大量移民と共にネオ・コウベ・シティにやって来る。本名は誰も知らない。

身長 155 cm  
体重 70 kg  
髪 黒  
眼 ダーク・ブラウン  
血液型 AB 型

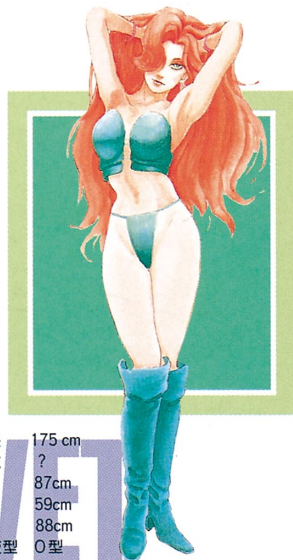


### イサベラ・ベルベット 24歳

ホログラム・ビジョンの人気女優。  
40年度 コウベ国際映画祭最優秀主演女優賞受賞。  
41年度 カンヌ映画祭特別審査員賞受賞。  
「アウター・ヘブン」でダンサーとして働いていたところを、リドリー・スコッティ監督に認められてデビュー。退廃的な時代のセンスにあった風貌で、一躍スターダムにのし上がった。

代表作「危険な愛のボレロ」(39)  
「タクシー・ドライブ」(40)  
「蜜蜂のキス」(41)  
「悲しみの向こう側」(41)

身長 175 cm  
体重 ?  
B 87cm  
W 59cm  
H 88cm  
血液型 O 型







# JUNKER

## JUNKERとは

『JUNKER』の文字は鋭く、洗練された直線で構成され、退廃の時代に明確な正義を示すデザイン。ロゴの下にレイアウトされた銃は『JUNKER』の象徴とされるブラスターをデフォルメ、威厳と威圧を表現したものである。

JUDGEMENT UNINFECTED  
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.



**J**udgement  
(判定する)

**U**ninfected  
(スナッチされていない)

**N**aked  
(純粹な)

**K**ind  
(人類)

**&**  
(かどうかを判定し…)

**E**xecute  
(処理する)

**R**anger  
(特捜隊)

JUNK + er = JUNKER の意味も含まれる。  
(鉄屑) (～する人) (鉄屑処理人)

注) ドイツにおけるユンケル党員とは何ら関係はない。

- 設立2042年8月  
警視庁所属チーム「対スナッチャー特殊班」と政府諜報機関「RUG HUNT (ラグ・ハント)」とが合併、政府直属機関として正式にJUNKER (ジャンカー) が設立される。



## JUNKER本部

住所 ネオ・コウベ・シティ セントラル区 ポートアイランド  
MT-7-3-2 「コナミ・オムニビル」フロア150

ビデオフォン・ナンバー 256-128 (スナッチャー110番)

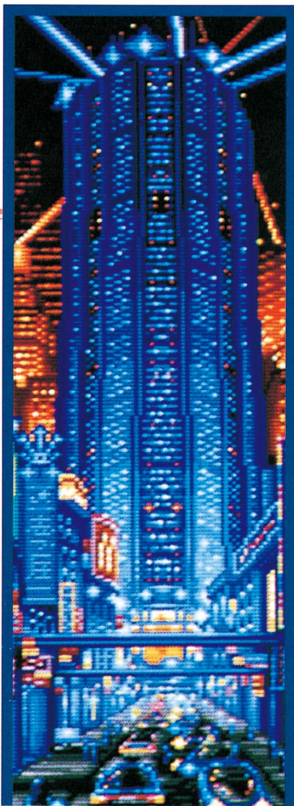
## コナミ・オムニビル (通称ビッグ・コーン)

地上165階、地下35階、高さ630メートル

設計 カルロツィーニ・マクギャバン惑星建築研究所

2020年 コナミ社、オムニ社共同出資により建設される。地盤の緩いネオ・コウベでは建築上の安全基準から超高層建築は不可能とされていたが、オムニ社の「惑星コロニー建築技術」の導入により可能となった。以後、ネオ・コウベの高層化が競って行われた。今では「コナミ・オムニビル」はその新たな建築学のよき指標となっている。コロニー建築家のカルロツィーニは巨大なトウモロコシに似ていることから「ビッグ・コーン」と呼んだ。

※地下20～30、地上10～20、100～120は駐車場、160～165はヘリポート。全フロアを政府機関が使用し、民間企業の使用は許可されていない。



## フロント

JUNKER本部の唯一の入口である。24時間体制でモニター、センサーによる監視が行われている。部外者は一切、立ち入り禁止。オペレーターが常時勤務、チェックする。



本部内への扉は耐熱耐ショック・シールドで保護されており、「フロント・ボッド」内部からの遠隔操作、あるいは扉に備え付けられている「チェッカー」で身元を照合する必要がある。たとえ戦車でも中に侵入することはできない。

「チェッカー」は「JUNKERカード」、声紋、網膜や脳波パターンの照合を「ガウディ」「アルファビル」との連携により判定をくだす。従って、当人の最新のデータとの比較が行われるのである。

「フロント・ボッド」も同じく耐熱耐ショック・シールドで護られており、緊急時には防護シャッターが降りる仕組みになっている。防護シャッターの強度は重戦車並み。万一の際に備えて、ボッド内には非常用の酸素、水食料が設置されており、最低3日間はボッド内で生存できるようになっている。まさしくこのボッドはミニ・シェルターといえるだろう。



## 廊下

本部内の全ての部屋に通じる。高速双方向ムービング・ウォーク。ショック・アブソーバー付きオート・ストップ。

## 局長室

本部局長の部屋。常に全本部内、ナビゲーターからの情報がリアルタイムにモニターされており、いつでも指令を出せる状態にある。JUNKERの中枢、作戦司令室となる場所だ。



## デカ部屋

JUNKERの中でも、もっとも危険な任務を請け負う「ランナー」達の部屋。アルファビルを介して、刻々とシティ内のあらゆる情報が送られてくる。ランナーはこの部屋で膨大な量の情報を処理し、真実を見極める。各「ランナー」には、机と端末、ロッカーがそれぞれ支給される。





## コンピュータ・ルーム

JUNKER本部を統制する「ガウディ」との端末が設備されている。ネオ・コウベの情報統制をしている「アルファビル」とネットしているため、さまざまな情報を最新のデータのまま引き出すことができる。



## 「ガウディ」

JUNKER本部マザー・コンピュータ。全国のデータ・ベースと直結、さまざまな情報が集中している。

正式名「RM-1013型、人工知能システム、バイオコンピュータ」

〈人工システム (A1) 形式 RX-02〉

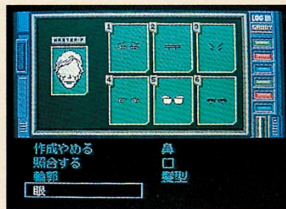
「ガウディ」は人工システム形式RX-02の最新型を採用、人間の知的能力を6つのセクションで処理している。

- ① 自動プログラミング
- ② 知的インターフェイス
- ③ 機械翻訳
- ④ 問題解決
- ⑤ エキスパート・システム
- ⑥ 知能ロボット

〈バイオ・コンピュータ〉

「ガウディ」は生体高分子、プロテイン・デザインで作られた機能

性高分子を素子とするバイオ・チップを使った有機体のコンピュータである。

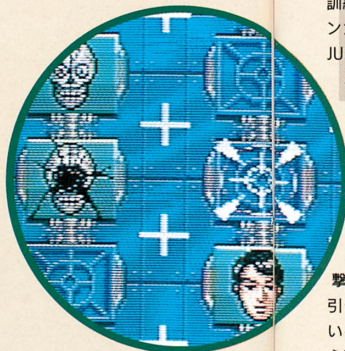


## アルファビル

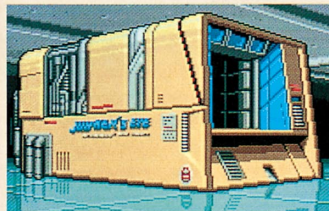
ネオ・コウベ・シティを統制管理するマザー・コンピュータ・システム。

シティに散らばる数百のコンピュータを連結、人間の脳神経回路をシミュレートし、超高速処理を可能にする「ニューロン・コンピュータ」である。

「ガウディ」をはじめ、シティに存在する全ての人工知能がこの「アルファビル・システム」にネットしている。



## ジャンカーズ・アイ



## 射撃ルーム

JUNKERが射撃訓練を行う場所。射撃訓練システム「JUNKER'S EYE (ジャンカーズ・アイ)」が設備されている。JUNKERの射撃訓練は定期的に行えるようにプログラムが組まれている。

JUNKERの反射スピード、命中率、素質、性格などを訓練結果から判断し、個々の対応プログラムを作成することで、本人の射撃能力、潜在能力を上限まで引き上げるように設計されている。

心理学者イワノフ・マラドーナの協力を得てハリーが制作。各種特殊部隊と提携、1ヶ月毎にバージョン・アップを図っている。

## メカニック・ルーム

JUNKERで使用する全ての武器、設備の開発とメンテナンスがここで行われる。設計、開発、製作、修理の全てを「メカニックマン」と呼ばれる少数のスタッフがCADシステム、作業ロボットなどを使って行う。

工具、材料などの搬入は「ガウディ」がリアルタイムで管理する。世界各国の最新技術は「アルファビル」により随時吸収され、バージョン・アップされた後に還元され、技術レベルでは常に最先端を維持している。さながらメカニック・ルームはひとつの工場ともいえる。



## 駐車場

フロア150にあるJUNKER本部専用の駐車場。トライサイクル、追跡用ロード・ランナーがいつも整備され、いつでも発進できるようスタンバイされている。メンテナンスは「アルファビル」と作業マシンによって



オートで整備される。勿論、発進、帰還のタイム・チェック、登録ナンバー・チェックも同時に行う。帰還、発進の際のニアミスに関しても配慮がなされている。



ヘッド\*



ベンソン・カニンガム

「ヘッド」は全ての状況把握を行い、ランナーに指示を与えるブレインである。

## メカニックス



ハリー・ベンソン

「メカニック」はJUNKERで使用する全ての  
装備品の開発、メンテナンスを行う。

オペレーター



## ミカ・スレイトン

「オペレーター」はナビゲーターやアルファビルなどから送られてくるあらゆるデータの処理を行う。

JUNKERは「ヘッド」といわれる《指揮》システムのリーダー、《スタッフ》である「メカニック」、  
「オペレーター」、そして実際に《捜査》を行う「ランナー」、それに同行する「ナビゲーター」  
といわれるサポート・ロボットから構成されている。さらに間接部門として「JUNK」と呼ばれ  
る鑑識課が付随する。

## 《搜查》

## ランナー



ギリアン・シード



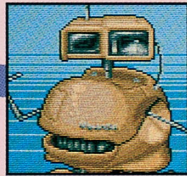
## ジャン・ジャック・ギブスン

「ランナー」はナビゲーターを使って  
実捜査を行う危険を冒す任務である。

## ナビゲーター



メタルギアmk-II



リトル・ジョン

「ナビゲーター」は「ランナー」を捜査上、サポートするロボットである。

## 《後处理》

*JUNK*

注) JUNKは警視庁科学鑑識課に属する。



JUNKERは以下の5規定に基づき、任務を遂行することを定められている。  
以下の規定を反するものはいかなる理由を問わず、「JUNKER権」を剝奪される。

## JUNKER 5ヶ条

- ① JUNKERの目的はバイオロイド：スナッチャーを処理することである。
- ② JUNKERはたとえ①を実行するためであっても人を傷つけてはならない。
- ③ JUNKERはスナッチャーとしての完全な証拠がない限り、物理的捜査、拘束はできない。  
(民事法第18条第12項、スナッチャー問題に関する人権保護)
- ④ JUNKERは一般市民のパウンティ・ハンター（刑事法特記事項第3項、パウンティ・ハンターの補助）と協力、サポートの義務がある。
- ⑤ JUNKERは①を実行するための特殊権限、ブラスター、ナビゲーター、トライサイクルの所持が許されている。

### ● スキャンング令状

人民には「民事法第18条第12項、スナッチャー問題に関する人権保護」により、JUNKERからの直接検査（スキャンング）の拒否権が与えられている。これは2040年に起こったパニックを回避するためにこうじられた民事保護である。

従って、JUNKERの科学的直接検査（ダイレクト・スキャンング）は、裁判所により発行された「スキャンング令状」の指示によってのみ許可される。

JUNKERの第一の仕事とは、捜査によりスナッチャーの証拠を集め、この「スキャンング令状」を発行させることにある。つまり、本人へのいかなるセンサー類による科学的スキャンングは令状発行まで禁止されているのである。

注）ナビゲーターにもスキャンングに関しての制御装置が組み込まれている。

### ● JUNKERの訓練

JUNKERの教育は特殊部隊、諜報局、国家警察、科学局の4部門が平行して行う。あらゆる格闘技、武術、戦術、語学、サイエンス、心理学、法律に精通しなければならない。

JUNKERに必要なとされるのはありとあらゆる部門の専門知識、要素、経験である。しかも、判断を常に誤ってはいけない。それはJUNKERが未知のものに対する任務であるからである。一人のJUNKERの体験はそのまますべての体験にほかならないのである。

### ● パウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）制度

警視庁は2041年末、スナッチャーに関して市民の協力を仰ぎ、以下のパウンティ制度を設けた。

選挙権保有の全コウベ市民に対し、簡単な手続き（銃器所有証明書、心理テスト、JUNKERテスト…etc.）により、パウンティ・ハンターとして登録できる「パウンティ・ハンター」制度を施行した。

スナッチャー処理後の報酬は状況により検討される。

登録済みのハンターに関し、任務遂行中の事故には多額の保険金制度が加味されている。

平均パウンティ料……………150万クレジット      パウンティ・ハンター登録数……………500人（2042/12）

注）平均的サラリーマン月給……………25万クレジット      関パウンティ・ハンター数……………約1万人

**JUNKER'S BLOOD**

(ジャンカーズ・ブラッド)

負傷の多いJUNKER (ランナー) は、以下の二通りの血液交換により生命維持を高め、殉職率、死亡率を引き下げる努力を行っている。

**1) 人工血液交換**

本人の血液と人工血液を入れ替え、本血液を保存しておき、必要に応じて入れ替えるやり方。人工血液はいくらでも生産・輸血が可能なので、出血多量の心配はない。第三次大戦において、負傷が多かった前線(局地戦)で主に使用され、注目されたものである。ただし、人工血液の浄化は腎臓に負担をかける為、人工透析を必要とする。

**人工赤血球**

ヘムの類似化合物を人工的に合成した「リビドヘムリボソーム」を使用。ヘム鉄を中心とする「リビドヘム」をリン脂質の分子集合体で埋めこんだもの。本物の血球と色、粘度、浸透圧、比重はほとんどかわらない。

**2) 自己凍結血液交換**

(自己血液ドーピング)

あらかじめ高価な栄養を蓄えた本人の血液を濃縮し、摂氏-42度の条件で保存、随時解凍して本人に輸血する。

**JUNKER'S HIGH**

(ジャンカーズ・ハイ)

JUNKERに配布されるアドレナリン入りのチューインガム。緊急事態のアドレナリン補給を目的とした支給品。第三次大戦で注目を浴びた。

アドレナリンにより緊急事態にあるJUNKERの恒常性、反射性、体力を高める効果を生む。長時間の使用による副作用があり、虚脱感、疲労感を感じる。

**人工皮膚スプレー**

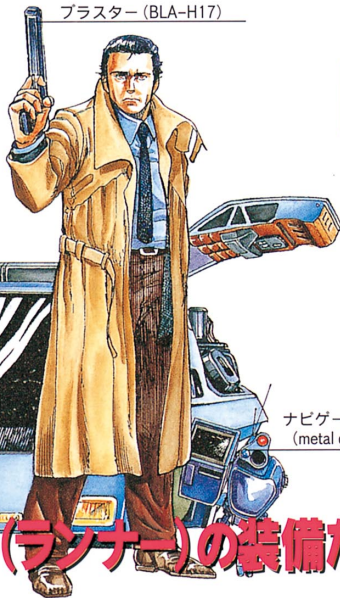
プロテイン・エンジニアリング・バイオケミストリーにより開発された人工皮膚組織スプレー。露出部分に塗ることで皮膚を保護し、耐熱耐ショック効果を生む。ただし、酸素交換は可能であるが、発汗、老廃物の交換が不可能なため、24時間以内に剝離しなければならない。

トライサイクル  
(interceptor42)

**JUNKER ベルト**

形状記憶合金+形状記憶セラミック+熱可塑性を持ったフレキシブル・プラスチックを使い、非常時には電圧をかけることにより警棒になる。(バックルに電極内蔵)

ブラスター (BLA-H17)



ナビゲーター  
(metal gear mk-II)

**これが危険を買う男 (ランナー) の装備だ!**

**JUNKER手帳**

JUNKERに支給される特殊紙を採用した耐熱、耐久手帳。アルミナシリカ繊維使用。アルミナ (A1203) とシリカ (SiO2) を同率に混ぜ合わせて繊維状にしたもので耐熱性、1000℃でも可能。通常、捜査上の出来事は全てナビゲーターに記録されているが、この手帳はランナー自身のメモに使用される。

**JUNKER カード**

JUNKER証ともいわれる。光 (レーザー) ディスクを用いたIDカード。ICチップも搭載しており、本人のあらゆるデータをこのカードの中に記録してある。ガウディのIDチェック時、又はJUNKERを証明する時に使う。カード・コピーは絶対不可能。(常時携帯)

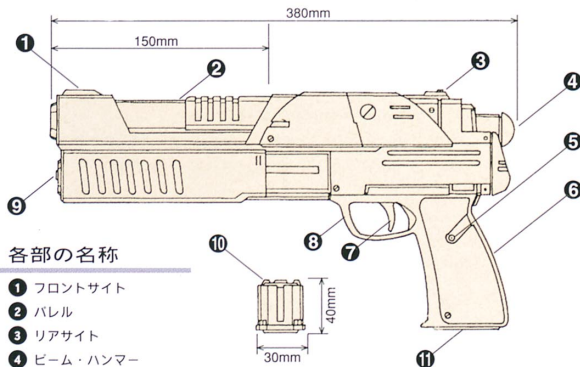
**JUNKER 特製コート**

アラミド (ARAMIDO) 繊維+フレックス・アーモア素材を使用した特殊コート。2種類のアラミド繊維を併用することで耐熱、耐久効果をあげている。メタメタ型のアラミドにより、800℃の高温に耐え、溶解せず皮膚を保護する。パラバラ型のアラミドにより、直径0.1ミリで約50キログラムの重量を支えられ、強度に優れている。襟、胸部には、圧力と衝撃により強度硬化するフレックス・アーモアを採用。局所強化を図っている。ランナーの体格、身体構造にそってオーダーされる。



## ブラスター

スナッチャーを処理することのできる唯一の武器。  
フィードバック機構を採用し、使用者の反射スピードによって無限に速射性が高まる。  
★素材 スーパー・エンジニアリング・プラスチックと炭素繊維、さらにセラミックを使用し、超軽量のうえ温度変化による形状変化なし。  
★グリップ・トリガーは使用者の身体に合わせて設計されるエルゴ・デザイン。  
セーフティ装置はグリップにはめ込まれているセンサーにより使用者の指紋、体温を照合、本人のみセーフティを解除できるシステムになっている。従って、JUNKER一人にひとつのブラスターが製作される。



### 各部の名称

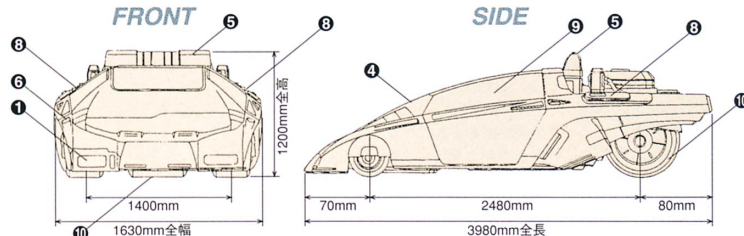
- 1 フロントサイト
- 2 バレル
- 3 リアサイト
- 4 ビーム・ハンマー
- 5 セーフティ・センサー
- 6 グリップ
- 7 トリガー
- 8 トリガー・ガード
- 9 レーザー・サイト
- 10 エネルギー・バック
- 11 エネルギー・バック接着口

### DATA

|     |                  |                 |                    |
|-----|------------------|-----------------|--------------------|
| 正式名 | BLA-H17 (type 3) | 銃身長             | 150mm              |
| 設計者 | ハリー・ベンソン         | 重量              | 900g (エネルギー・バック含む) |
| 協力  | S&M社、NASA        | 装弾数 (エネルギー・バック) | 1個                 |
| 口径  | 15mm             | 光束出力            | 焦点断面積1cmに一点照射のとき   |
| 全長  | 380mm            |                 | セラミック装甲60mmを貫通する。  |

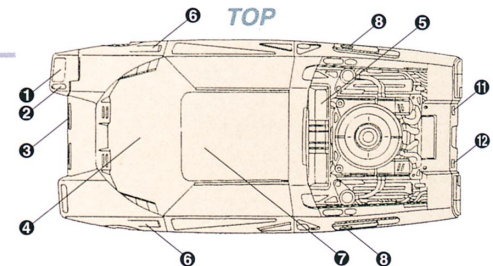
### 各部の名称

- 1 可変光量ライト  
センサー・モジュール
- 2 路面センサー
- 3 反磁力パンパー
- 4 防弾、防ビーム・ウィンド
- 5 緊急用回転灯
- 6 ホバー使用時補助インディケイ
- 7 非常用ルーム・パネル
- 8 自動交通システム・  
コミュニケーション・ユニット
- 9 ウィング・ドア
- 10 モノ・リア・タイヤ
- 11 後方アイカメラ
- 12 後方センサー



### DATA

|           |                         |
|-----------|-------------------------|
| 正式名       | 42年型<br>インターセプター type R |
| 全長        | 3980mm                  |
| 全幅        | 1630mm                  |
| 全高        | 1255mm                  |
| ホイール・ベース  | 2480mm                  |
| フロント・トレッド | 1400mm                  |
| 車両重量      | 650kg                   |
| 車体素材      | 炭素繊維+スーパー・エンブラ          |



## トライサイクル

JUNKERが使用する空陸両用車。地上走行は三輪駆動、ホバー走行及び空中飛行は車輪収納、ジェット飛行。シティの交通網管理システムと直結、自動操縦を行う。オート走行、マニュアル走行切り替え可能。

### ★マニュアル

学習能力を持つコンピュータを搭載、ドライバーの運転技量、性格に応じた対応やコントロール、サポートが可能である。コンピュータの判断により強制的にオート操作に変換するセーフティ機能搭載。

### ★ホイール・ベース伸縮機構付

市街地で車高を上げ、高速走行では重心を下げて走行安定性を向上させる。

### ★ナビゲーション・システム

通信衛星やアルファビルを介したナビゲーション・システムにより、シティ内全地域の交通ナビゲート、GPS (経路誘導システム) を行う。ただし、統制管理地域外エリアについては該当しない。

## ナビゲーター

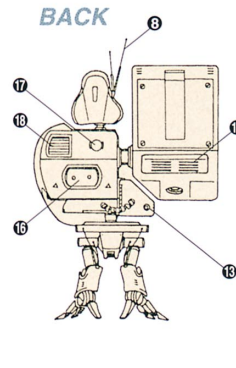
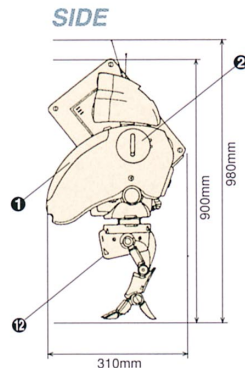
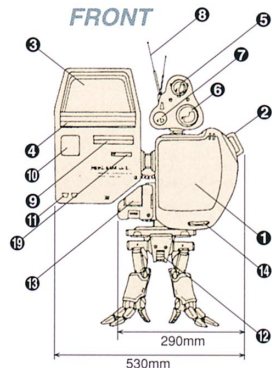
JUNKERにはそれぞれ操作サポートの目的でナビゲーターと呼ばれる分析ロボットがつく。(JUNKER 5 項より)  
ナビゲーターは主に、捜査上の分析、記録、通信を行い、JUNKERの捜査活動を円滑に行えるように設計されているが、ランナー個人の個性に合わせてプログラムされ、心理的にもサポートするように考えられている。緊張の多い「ランナー」にとって、心理的サポートは捜査において重要な位置を占めるからである。また、各種センサーを搭載し、あらゆる危険を察知することができる。  
そして「スキャンング令状」が発行された後には、あらゆるスキャンングが可能となる。しかし「スキャンング令状」がない場合は、いかなる命令にも反応しない制御回路が備えられている。

### ★センサー類

動体反応センサー、赤外線センサー、サーモ・センサー、X線スキャン、超音波センサー、電磁波センサー搭載。

### ★モニター

プラズマ・ディスプレイ使用。拡大縮小マルチ機能。とりだし可能。あらゆるヴィジュアル・メディアに対応。ホログラム映像投射可能。180度フル可動、耐熱シャッター付き。10inch。



## 各部の名称

- 1 収納ポッド (40 リッター)
- 2 マニピュレーター収納ハッチ
- 3 2Dモニター (10 inch)
- 4 モニター収納シャッター
- 5 可変光量ライト
- 6 メイン・アイ・カメラ
- 7 汎用センサー用アイ
- 8 アンテナ
- 9 LD再生口
- 10 サブ・バッテリーBOX
- 11 JOY Stick差込口
- 12 バランサー
- 13 メイン・バッテリーBOX
- 14 スピーカー
- 15 モニター・ラジエーター
- 16 110ジャック
- 17 後方カメラ
- 18 ラジエーター
- 19 CD再生口

### ★マイクロ스코ープ

核磁気共鳴 (NMR) 顕微鏡、走査型トンネル (STM) 顕微鏡、光学顕微鏡、超高圧電子顕微鏡などを装備、ビデオ・マイクロスコピーによりモニター投影。また、ストリーク・カメラを備え、1 兆分の 1 秒の分解能力がある。  
※アイ・モジュールは上下可動、360 度回転。3 分の 1 までボディ内に収納可能。

### ★画像メモリー能力

大脳生理学の仕組みを解明、人間の視覚を真似た並列画像処理を行うことができる。  
向きや色別、空間周波数などの生物的刺激を認識するため、3 次元物体をメモリーすることができるのである。

### ★マニピュレーター

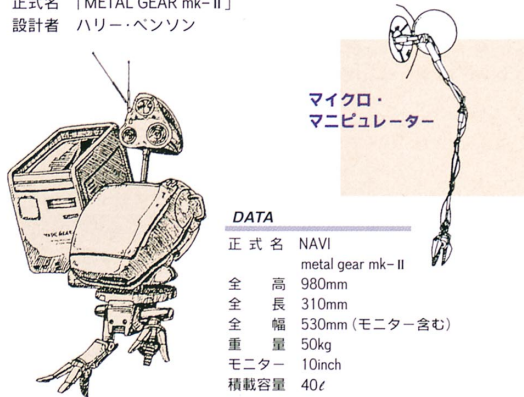
腹部にマイクロ・マニピュレーター収納、ミクロサイズの物体の摂取、分析作業を行う。捜査上のさまざまな証拠品を掴むことができるように力量プログラムされており、卵などの壊れやすい物体も掴むことができる。

さらに超音波内視鏡、電子内視鏡を備え、どんな狭い所へも進入可能。



## ●メタル・ギア mk-II

ギリアン・シード専用のナビゲーター。  
プレイヤー専用開発されたナビゲーターである。  
正式名 「METAL GEAR mk-II」  
設計者 ハリー・ベンソン

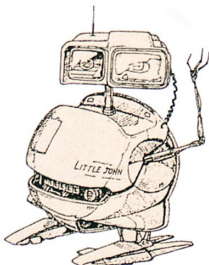


### DATA

|       |                  |
|-------|------------------|
| 正 式 名 | NAVI             |
|       | metal gear mk-II |
| 全 高   | 980mm            |
| 全 長   | 310mm            |
| 全 幅   | 530mm (モニター含む)   |
| 重 量   | 50kg             |
| モニター  | 10inch           |
| 積載容量  | 40t              |

## ●リトル・ジョン

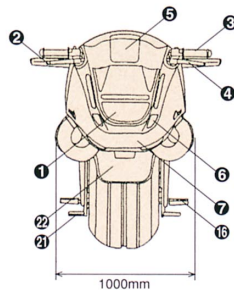
ジャン・ジャック・ギブスン専用のナビゲーター。  
正式名 「LITTLE JOHN msx 011」  
設計者 ハリー・ベンソン  
ユーザーのギブスンの性格に同調するように設計されているため、無口なナビゲーターである。最新型の「メタル・ギア」を生む元となったプロトタイプ。



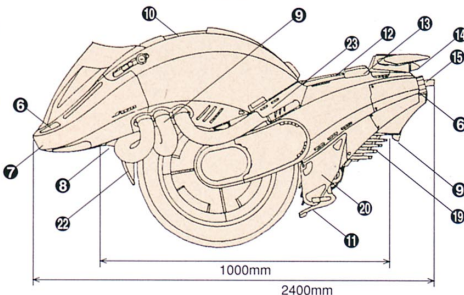
### 各部の名称

- ① メイン・ヘッド・ライト
- ② アクセル・レバー
- ③ ハンドル・グリップ
- ④ 姿勢防備レバー
- ⑤ シールド
- ⑥ ウィンカー
- ⑦ フロント・ダンパー
- ⑧ 路面センサー
- ⑨ マフラー
- ⑩ タンクキャップ・フュエルメーター
- ⑪ チェンジペダル
- ⑫ シート
- ⑬ シート・ストッパー
- ⑭ ブレーキランプ・後方ライト
- ⑮ 後方アイカメラ
- ⑯ ステップ
- ⑰ メイン・ディスプレイ
- ⑱ 後方ディスプレイ
- ⑲ 排気ノズル
- ⑳ レッグ・ガード
- ㉑ ブレーキ・ペダル
- ㉒ 泥よけ
- ㉓ スーパーチャージャーユニット

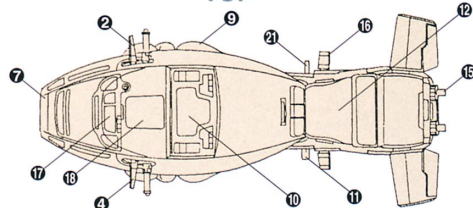
## FRONT



## SIDE



## TOP



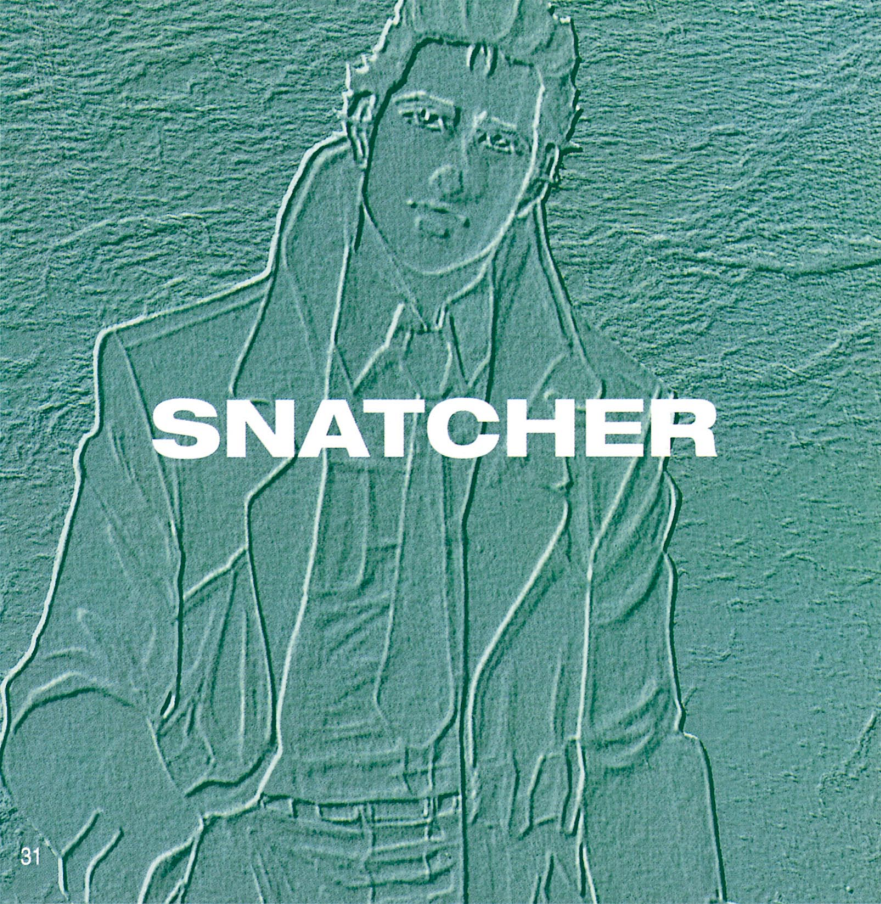
## ロードランナー

毎秒3000回転のジャイロモメントで、車体のバランスを維持する一輪バイク。今やモーター・スポーツの主流となっている。狭い路地などでも自由に移動、反転できるため、主に区画整理のされていない南のエリアで使用されている。2038年に正式に交通課で追跡用バイクとしてロード・ランナーが採用され、成果を挙げている。

### DATA

|       |  |
|-------|--|
| 正 式 名 | BMX-srx-600                                |
| ボ デ イ | 炭素繊維<br>+セラミック・ハニカムモノコック・ボディ               |
| 全 長   | 1800mm (本体のみ)<br>2400mm (バランス、エアロ・カウリング含む) |

|            |                      |
|------------|----------------------|
| 最大出力       | 400ps (20秒以内)        |
| 最大トルク      | 87kg                 |
| 乾燥重量 (ドライ) | 220kg                |
| 最高速度 (整地上) | 300km/h              |
| ギ ア        | 6段10速 (オート・クラッチ変換可能) |



## SNATCHER

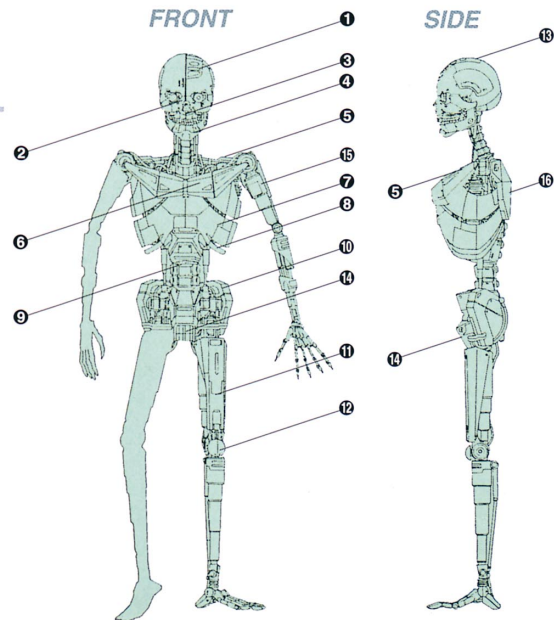
謎のバイオロイド。

2039年のファースト・コンタクトより毎年冬になると、何処からともなく現れる。

正体不明。目的不明。人を殺害、すりかわる習性から「スナッチャー」と呼ばれる。

### 各部の名称

- ① 前頭骨ユニット
- ② 鼻骨ユニット
- ③ 上がく骨ユニット
- ④ 下がく骨ユニット
- ⑤ さ骨ユニット
- ⑥ 胸骨ユニットA
- ⑦ 胸骨ユニットB
- ⑧ ろっ骨ユニット
- ⑨ せき柱ユニット
- ⑩ 骨ばんユニット
- ⑪ 大たい骨ユニット
- ⑫ しつがい骨ユニット
- ⑬ 頭頂骨ユニット
- ⑭ SEXユニット
- ⑮ 上腕骨ユニット
- ⑯ けんこう骨ユニット





## ●スナッチのシステム（レベル1 骨格）

- ① まずスナッチャーは、スナッチする前に自らの骨格をターゲットの身体のサイズ、骨格パターンに変更させる。各関節、スリット部分の伸縮により、ターゲットとなるオリジナルの体形に近づける必要があるのだ。

スナッチャーの身体は人と同じく、260個のユニットから構成されている。人で言う軟骨にあたるそれぞれのスリットを伸縮させることで、かなり自由なサイズ変更を行うことができる。骨盤や生殖器に関しては、ターゲットの性別により「SEXユニット」を付け替えることで対処する。

注) しかし、スナッチャーのスナッチ能力には限界がある。身体の各部分、関節、骨格の収縮にある程度の規定があるからである。従って、身長150～190cm内であろうと推測される。

このことより、子供、老人に関してはスナッチできない。

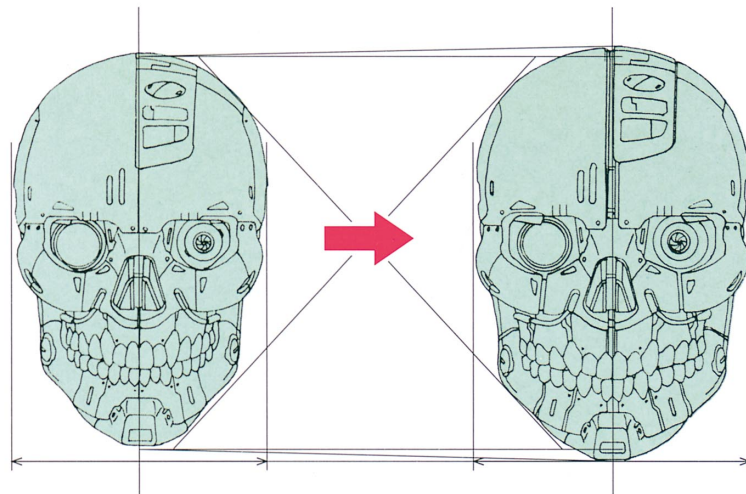
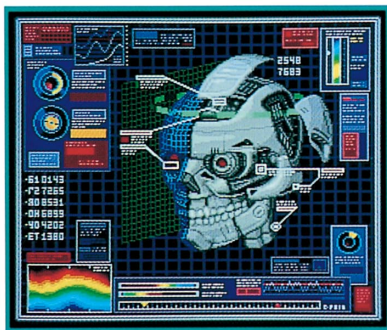
この条件を満たさない場合、スナッチャーの対象外であると判定しても問題はない。

## ② 頭蓋

同じく各スリット部の伸縮により、オリジナルの骨格を模倣する。頭蓋も人と同じく23個のユニットから構成されており、各ユニット（人で言う繊維結合部）の伸縮により頭部の大きさを決定する。

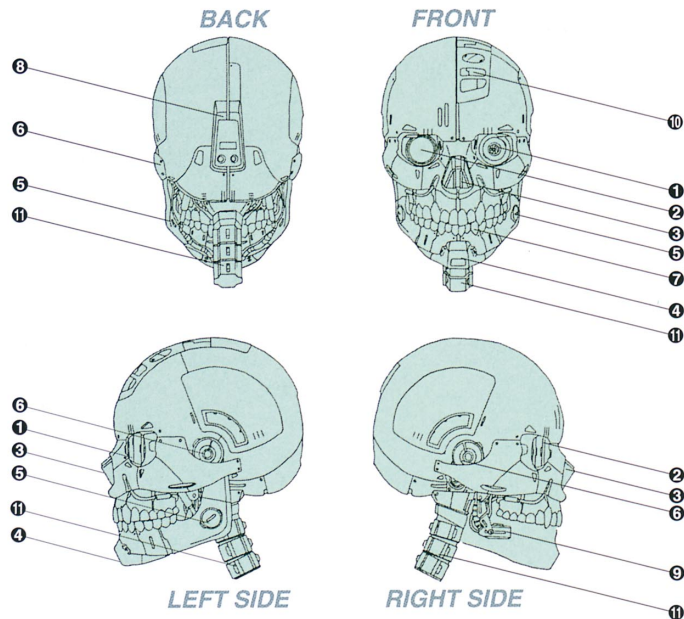
## ③ 顔面

ターゲットとなるオリジナルの骨格比率、数値をそのままコピーする。下顎骨、上顎骨、頬骨、鼻骨、側頭骨など歯並びに至るまで形状変化させる。以上のように、骨格段階ですでにオリジナルにほとんど近づいている。



収縮サイズ

拡大サイズ



各部の名称

- |          |              |            |
|----------|--------------|------------|
| ① タミーアイ  | ⑤ 嚙力制御システム   | ⑨ カノン砲     |
| ② 視覚センサー | ⑥ 聴覚センサー     | ⑩ 頭皮供給システム |
| ③ 嗅覚センサー | ⑦ 味覚センサー     | ⑪ 頭部バランス   |
| ④ 可変ジョー  | ⑧ 頭部温度制御センサー |            |

## ●スナッチのシステム（レベル2 筋肉）

次に人で言う筋肉をかぶせていく。スナッチャーの場合は骨格筋のみに限られる。骨格筋（黄もう筋繊維）のかわりとなるのは、表面のメカノミカル反応を持つ「プラスチックゲル」というプラスチックを使用する。メカノミカル反応を示すプラスチックゲルは、科学エネルギーを力学エネルギーに変え、筋肉のような働きをするのである。

## ●スナッチのシステム（レベル3 皮膚）

そして、この上に人工皮膚をかぶせていく。人工皮膚にはバイオテクノロジー、プロテインデザインを駆使して作られた合成皮膚を、内側の無機部分との拒絶反応を避けるために、時間をかけて定着させていく。この人工皮膚は全くの有機物であり、細胞内のエネルギー変換、酸素、老廃物のコミュニケーションは人工血液が行う。人工血液にはヘム鉄を中心とするリポドヘムをリン脂質の分子集合体で埋めこんだ「リポドヘムリボソーム」と言われる人工血液を使用する。毛根、汗腺など、全てこの段階で組み込まれる。血液の老廃物交換を行うため、彼等の皮膚は汗だけでなく、垢までも生じることができるのである。ここでいう皮膚は「表皮組織」と「真皮細胞」の両方を含むが、自己再生しない為、損傷の際には自家植皮、あるいは培養皮膚が必要。

## ●スナッチのシステム（レベル4 毛髪）

最後に、人工毛髪を毛根から植え付ける。人工毛髪は毛根細胞が死ぬまで毛髪を生産し続ける。従って、脱毛しても再生する。

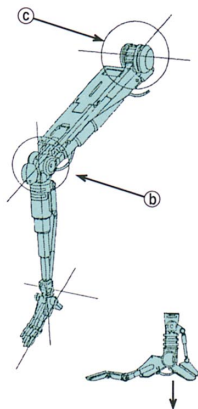
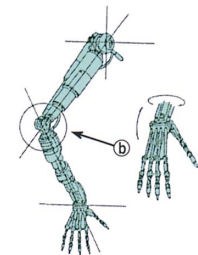
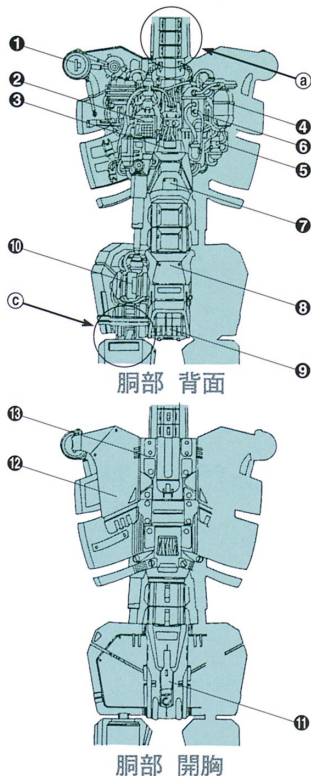


## 各部の名称

- ① アーム可動制御装置
- ② プログラム外部入力端子
- ③ メイン・ジェネレータ
- ④ 小型原子炉
- ⑤ 人工血液ポンプ
- ⑥ 人工じん臓
- ⑦ メイン・スキャニング・コントローラー
- ⑧ 下半身シンクロジョイントシステム
- ⑨ SEXコアユニット端子
- ⑩ 脚部ダイナモ・モジュレータ
- ⑪ 骨盤部ユニット切替
- ⑫ 背面ユニット切替コントロール
- ⑬ 動力ディストリビュータ

## 関節機構タイプ

- a 平面関節機構
- b ちょうつがい関節機構
- c 球関節機構



関節機構

## インセクター

スナッチャーが警戒センサー用に使う蜘蛛型ロボット。尻部よりセンサー線系を出し張り巡らす。センサー線系に触れたものにニードル・ガンで攻撃する。知能レベル極めて下等。ジェット推進でジャンプ移動可能。「JUNK」により、幾度となく解析を試みたが自爆装置のため、詳細は不明。

体長 30cm  
重量 500g

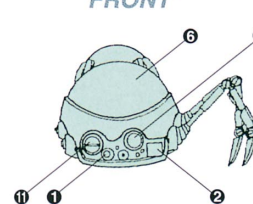
## DATA

正式名 INSECTOR-01  
全長（本体のみ） 15cm  
全長（足） 30cm  
全高 20cm  
重量 500kg

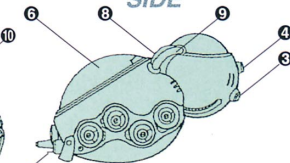
## 各部の名称

- ① ニードル・ガン
- ② ビン・ライト
- ③ ノズル
- ④ センサー線系口
- ⑤ アンテナ
- ⑥ 光センサー
- ⑦ 汎用チップ
- ⑧ 連結パイプ
- ⑨ 動力パイプ
- ⑩ アイカメラ
- ⑪ センサー（スキャン）
- ⑫ 超音波ソナー

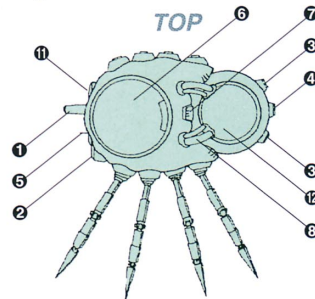
FRONT



SIDE



TOP



insector-01

## First encounter

- 12月22日 六甲山中に、ネオ・コウベ発トウキョウ行きAMM4003便が墜落。生存者なし。遺体の中からバイオロイドが確認された。遺体は遺留品から乗客の一人、リック・沢村（コンピュータ技師）と識別された。遺体の損傷が著しく、バイオロイドのデータ収集できず。
- 12月29日 「某国の新兵器説」が有力となるが以後、一年間報道規制がひかれた。コウベ市長から、各国の諜報機関に「バイオ・ロイド」の件の調査依頼がくだる。全国の諜報機関からの報告、全て「解明不能」。



- 2040年 —
- 2月18日 ネオ・コウベ・シティ、イナ川河口。  
市長のブライアン・オコナー、惨殺死体で発見される。  
翌日、市議会に出席していたブライアンを逮捕、検査の結果、無機体のバイオロイドと判明。偽ブライアンは精密分析を行うため、科学庁へ護送中、爆死。バイオロイドの生体標本は入手できず。
- 8月 一部の写真雑誌の報道協定違反により、「スナッチャー」の事実が漏れる。これを期に報道規制は崩壊した。全てのマスコミはこそって「スナッチャー」に関する話題に熱狂した。  
この夏、「スナッチャー」フィーバーは全世界を巻き込んだ。

- 2041年 —
- 冬 ネオ・コウベ・シティは「バイオロイド・パニック」に陥る。各地でバイオロイドを発端とした争い、暴行、殺人が発生。ネオ・コウベ市長は市民にバイオロイド検査を呼びかける。
- 11月 警視庁 スナッチャー対策委員会設置。
- 12月 各地で、一般市民による「バイオロイド・ハント」と称する動きが始まる。魔女狩りを思わせる彼等の行動は、人々の不安と欺まんを高める結果となった。  
この冬、魔女狩りの犠牲となった一般市民、推定5000人。バイオロイドパニックは一時、完全に都市の機能を麻痺させるに至った。
- 12月下旬 バイオロイド・パニックは日本全国に広がる。  
風俗産業が「バイオロイド・パニック」の煽りを受けて打撃をくらい、低迷する。

- 2042年 —
- 4月20日 警視庁「対スナッチャー特殊警察班」設置。  
バイオロイド・パニックの再来を恐れて、人民の人権保護を「民事法第18条12項、スナッチャーに関する人権保護」の制定により行う。  
これより、人民のセンサー類による直接検査（ダイレクト・スキャンング）は「スキャンング令状」の発行がなければできなくなる。
- 5月 政府諜報機関より、対スナッチャー・科学チーム「RUG HUNT（屑処理屋）」設立。スナッチャーの科学分析をはじめる。
- 8月 警視庁チームと政府諜報機関「RUG HUNT」とが合併、双方のノウハウとスタッフを合わせ、政府直属機関として正式に「JUNKER」が設立される。

- 10月中旬 スナッチャーによるJUNKERハントが行われる。
- 13日 ルイス・ギルモア殉職
- 19日 セルジオ・グレイザー殉職
- 22日 デビット・ジョンソン重傷、植物人間となる。  
シュルツ・デッカー殉職  
デッカー一家惨殺される。
- 10月下旬 「バウンティ―料大幅アップ」、および「スナッチャーに関する情報提供料制度」市議会で可決。一般市民のバウンティ―ハンター登録500人に達する。
- 11月1日 一般市民からのスナッチャーに関するダイレクト通報ライン「SOS番」（256-128）が設置される。1日の通報件数、約2000件。この内、信頼性の高い通報、約1%。
- 11月3日 KBC人気キャスター ロバート・田村、スナッチャーと判明。バウンティ―ハンターにより処理。遺骸自爆により消滅。  
田村の担当するニュース・プログラム「NEWS ORDER（ニュース・オーダー）」は視聴率30%を超える高視聴率番組であった。
- 11月9日 組織暴力団「沙羅曼蛇」と「垂地啞会」系の対立抗争が発生。N-LSD（リキッド・スカイ）獲得をめぐる両者の対立は、一般市民を巻き添えにして、死者20名を超える大きな抗争に発展した。  
死亡者の中からスナッチャーの遺骸が発見される。スナッチャーは沙羅曼蛇次期組長と噂されていたラルフ・富田であった。
- 11月11日 「バウンティ―ハンター」：トーマス・カドタが誤射、一般市民を殺害する。この事件は、バウンティ―ハンター制に大きな問題を投げかけた。（後にトーマス・カドタは裁判により、有罪判決を下される。）
- 11月15日 革新派信仰宗教グループ「サビの金鎖」の教祖グレイツ・カイザー、スナッチャー容疑のため指名手配中に国道N42線で大型トラックと衝突炎上する。焼け跡からスナッチャーの遺骸が発見される。
- 11月20日 バイオテクノロジー企業のトップに立つ「命の素」前社長のジョン・ルトルフがスナッチャーと判明。  
「JUNKER」：ジャン・ジャック・ギブスンにより処理。  
スナッチャーの遺骸は護送中に襲われ行方不明となる。
- 12月 市民の中でネオ・コウベ・シティを放棄する動きが目立つ。  
離島騒動で死亡者が発生、JUNKER本部の機能危ふまれる。  
政府決議により、スナッチャー感染を避けるため、ネオ・コウベ・シティを完全隔離することに決定。
- 12月1日 ネオ・コウベと旧神戸を唯一つなぐ「コウベ・ブリッジ」閉鎖、橋の南北に検疫監視所が24時間体制で設置される。  
監視所には常に完全武装の兵士、歩行戦車が配置されている。空路、海路は共に軍、市警察によって統制され、一般ルートとしてはほぼ閉鎖状態となる。海には高圧電流が流され、空では沿岸警備隊のフライング・マシンによる完全な監視が行われた。  
事実上、シティと外のパイプラインはこの「コウベ・ブリッジ」だけとなる。通行には政府発行のパス、綿密なチェック、スキャンングが必要である。政府関係者以外の市民に通行許可が下りるのは老人と子供に限定されている。しかも、通行時間制限あり。のちにこの橋は「悲しみの橋」と言われるようになる。  
スナッチャーは原則的に老人、子供にはその身体の各関節、骨格の収縮限界、皮膚細胞のコントロールなどからスナッチできないとされているからである。



# NEO KOBE CITY

ネオ・コウベ・シティとは

## ネオ・コウベ・シティとは



mark of NEO KOBE CITY



ネオ・コウベ・シティの起源は20世紀末にあったポートアイランド、六甲アイランド、ハイ・ハーバーランド、神戸国際空港（神戸沖空港）、神戸複合産業団地といった瀬戸内海に浮かぶ人工島から発している。21世紀に入り、大きく5ブロックに分れていたこれらの人工島が統合、拡張され現在の巨大人工大陸：「ネオ・コウベ・シティ」が生まれたのである。

ネオ・コウベは情報・通信システムを装備したインテリジェントビル、人工地盤とウォーターフロントによる21世紀のハイテク情報都市であり、地下自動車道、地下エネルギー幹線、ゴミ処理パイプライン、光ファイバー、人工河川、地域冷房、真空システムといった環境設備も当初から完備されている。ネオ・コウベ・シティは国際都市として誕生し、さまざまな人種、民族の入居を認可、文化と技術交流を意図したコスモポリスであったが、結果的には人種のルツボを海上につくることとなった。

今では、さまざまな犯罪者、ミュータントの巣窟と化し、世界で1位、2位を争う犯罪都市（クライムビル）となっている。

---

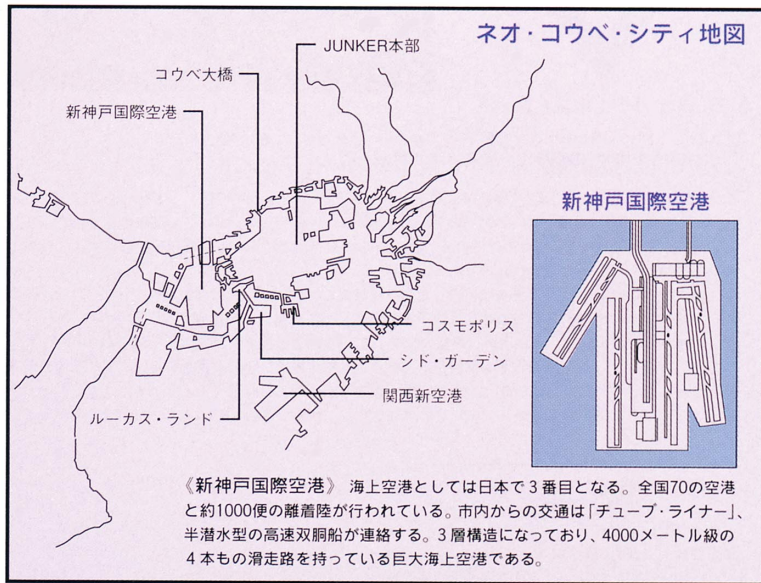
|       |                    |
|-------|--------------------|
| 総面積   | 600km <sup>2</sup> |
| 総人口   | 600万人（登録者のみ）       |
| 未登録人口 | 推定50万人             |
| 建設面積  | 20% 業務用            |
|       | 8% 住宅（2042年調べ）     |



## ネオ・コウベ・シティ計画

シェル・シェフリン都市建設設計研究所が1995年に構想を発表、以後、運輸省による神戸沖空港展開事業団と「グループ2001」により共同設計、改良して進められた。

2001年にネオ・コウベ・シティ計画が20年間にわたって実行される。神戸港近辺に浮かぶ人工島をひとつに統一、連結することで新たな新都市を築くものである。大人工島は4つの人工島と国際空港、その他数多くの民間プロジェクトからなる小人工島群から構成され、これらにより神戸海上に大阪を凌ぐ大都市を築くことになった。

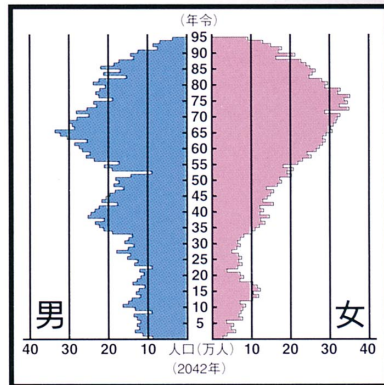


## 産 業

### シティの人口構成

20世紀に起きた数々の放射能汚染、科学汚染、オゾン・ホール、さらに種としての寿命か、21世紀に入って新生児の出生率が低下、奇形率、死亡率が極端に跳ね上がった。シティの人口バランスは異常なスピードで高齢化社会へと推移していった。シティの経済は極く一部の若者によって、かろうじて支えられている状態である。

|       |                          |            |
|-------|--------------------------|------------|
| 1992年 | 神戸西バイパス                  | 中村～垂水      |
|       | ハーバーランド完成                |            |
| 1995年 | 神戸市営地下鉄・海岸線              | 新神戸～新長田    |
|       | ポートアイランド第二次拡張工事完了        |            |
| 1996年 | 山陽自動車道                   | 滝野～神戸      |
| 1996年 | 高速湾岸線                    | 六甲アイランド～垂水 |
| 1996年 | 西神自動車道                   | 垂水～淡河      |
| 1998年 | 明石海峡大橋                   |            |
|       | 本州四国連絡道路                 | 津名～宮～垂水    |
| 1998年 | 神戸産業複合団地完成               |            |
| 1999年 | 新神戸国際空港（神戸沖空港）完成         |            |
| 1999年 | ポートアイランド第三次拡張工事完了        |            |
| 2001年 | ネオ・コウベ・シティ計画着工           |            |
| 2004年 | テクノポート神戸完成               |            |
| 2005年 | 六甲アイランド第二次拡張工事完了         |            |
| 2006年 | レジャー・アイランド「ルーカス・ランド」完成   |            |
| 2006年 | ハイ・ハーバー・シティ完成            |            |
| 2008年 | 洋上プラント第1号完成              |            |
| 2010年 | 「チューブ・ライナー」線開通           |            |
| 2011年 | 地下弾丸道路ブル・ロード開通           |            |
| 2012年 | 第五次ポートアイランド拡張工事完了        |            |
| 2012年 | 大阪湾横断道路開通                |            |
| 2013年 | 海上公園「シド・ガーデン」完成          |            |
| 2019年 | 神戸港 コスモポリス完成             |            |
| 2020年 | 神戸万博と同時に「ネオ・コウベ・シティ計画」完了 |            |
| 2035年 | 「アルファビル」による情報統制開始        |            |
| 2036年 | 「自動交通システム」導入             |            |
| 2038年 | 「チューブ・ライナー」全線廃止          |            |



### 産業

1990年代に従来の神戸を支えていた鉄鋼、造船業を縮小、かわって産業ロボット、エレクトロニクス、バイオテクノロジー、海洋開発などの先端技術産業へ移行した。



## 産業構造の変遷

神戸は元来、海運業、倉庫業などの湾岸関連産業や鉄鋼業、貿易など、港湾に依存する産業の比重が高かったが、20世紀末には人や情報の流れが「港」から「空港」へ移った為、「港」産業の縮小、そして先端技術の導入や産業の高付加価値化が余儀なくされた。

同時に「港」産業中心の中央四区（中央、灘、兵庫、長田）は人口の流出、工場の閉鎖などによって活力を失っていった。逆に、当初から高度情報社会を目指して設計された人工都市では、積極的にハイテク産業を誘致し、さまざまな研究部門、施設を設置、時代の流れに対応していった。また、都市の国際化も平行して進められ、ネオ・コウベの現在の経済、政治の基盤を確立していったのである。

## シティの人種構成

ネオ・コウベ・シティは世界各地からの移民、民住を振興してきた国際都市である。今ではさまざまな人種が都市の中で共存し、文化、言語など、一種特殊な融合文化を築いている。

|         |     |           |     |
|---------|-----|-----------|-----|
| ジャパニーズ  | 30% | スパニッシュ    | 5%  |
| チャイニーズ  | 20% | フィリッピーノ   | 5%  |
| コーカソイド系 | 20% | その他       | 13% |
| ロシアン    | 10% | (2042年調べ) |     |

## 環境問題

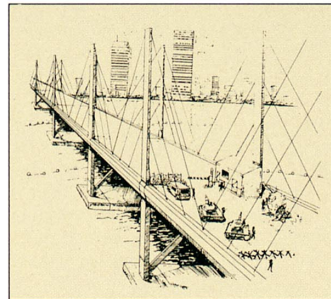
## 気候

相次ぐ大気汚染により、シティに毎日のように酸性雨が降り注いでいる。硫黄や窒素の酸化物、ハロゲン化合物、炭水化物、炭化水素などが混在する汚染された大気を通過した雨はpH 5、6以下の強酸性を示す。これを酸性雨と言う。酸性雨被害により、シティの森林、河川などの環境破壊、生態系に対する直接被害が大きな問題となっている。

## 南北問題

人工河川「イナ川」を境にして、南と北の貧富の差がさまざまな諍いや問題を起こしている。北は高級住宅街。南はさまざまな人種が住むスラム街。治安の行き届いた「北」で暮らすには「身元証明」が必要な為、スラムには「身元証明」のできない犯罪者、密入国者、ホームレス（住所不定者）、ミュータントがいつのまにか住み着き、絶望的なその日暮らしをおくっている。

人々は、この北と南を「光」と「闇」とよぶ。南の「情報集積統制外地区」には「アルファビル」の管理も及ばない。その為、脱管理社会を主張する若者の集団が年々、全国から集まってきている。



## 治安

市民の治安は、各人の全てのデータをコンピュータ管理することで保たれている。各人のデータはネオ・コウベ・シティを統制するニューロン・コンピュータ「アルファビル」がリアル・タイムで随時管理している。コンピュータには個人の声紋、目の網膜パターン、脳波パターン、さらに遺伝子の塩基配列データに至るまで登録されている。この各種データの登録により、はじめて各人に市民権が与えられる仕組みになっている。従って、シティでの生活は全て「身元証明」に委ねられている。「身元証明」の上に市民の衣・食・住が成り立っているのである。しかし、実際にはデータ未登録の人間が約半数を占めているのが現状である。「闇」でのシティ内人口推移は「アルファビル」にはほとんど把握できない状況である。未登録者達は「情報集積統制外地域」に住み、そこでは闇市や闇ルートが日常化し、警察権力の及ばない犯罪の巣となっている。

## ネオ・コウベ・シティの完全隔離政策

〈悲しみの橋（トラディティ・ブリッジ）〉

ネオ・コウベ・シティ完全隔離により、さまざまな問題、事件が表面化してきている。シティと本土との経済隔離、家族の別離、ブリッジの破壊工作…。

## スノー・スギ

雪のように舞うことから、「SNOW（スノー）杉」と呼ばれる。真冬の季節（11月から2月）にかけて開花、花粉を飛ばす。

全長30ミクロン、アレルギー性鼻炎の抗原となり、極度の咳そう、喘息、呼吸困難などを引き起こし、しかも他のアレルゲンよりも即効性がある。体内にアレルギー素因を持っているかどうかにかかわらず、（免疫グロブリンEの生産量に関係なく）多量の吸入により抗原抗体反応を引き起こす。

スノー・スギは20世紀末、国連軍によって開発された自然障壁兵器の一種である。当時、国連軍はシベリア地域に各種戦略基地を設置、その施設の隠ぺいと防御の為にブタクサを品種改良して作り上げたものが、突然の「大惨事」により計画は中止となった。その後、何者かによって日本に持ち込まれたが、酸性雨汚染によりスノー・スギは衰退、現在では一部の汚染地域にしか棲息していない。

ネオ・コウベ・シティでも強酸性の雨の為、ほとんどの杉林が衰退し、スノー・スギが棲息していると確認された地域はイナ川流域のみとなっている。

## 社会現象

## 視覚障害

モニター文化が進行した為VDT（ディスプレイ画面）視覚障害が問題となっている。特に幼児の著しい視力低下による社会不適合者の増加が大きな問題となっている。モニター文化での視力低下は文化不適合を意味し、かなり深刻な問題である。

## オゾン・フォールの拡大

20世紀から今世紀にかけて、家庭のスプレーや冷蔵庫などから排出されたフロン・ガス（フロンガス：クロロフルオロカーボン）や太陽黒点の影響により、地球上のオゾン層が破壊され、オゾン層に大きな穴（オゾン・ホール）が生じている。当初、南極でしか確認されなかったオゾン・ホールも今世紀に入って各地で観測されるようになった。オゾン・ホールからはさまざまな宇宙線が地上に降り注ぎ、中でも最も生命に危険な紫外線が大量に到達し、あらゆる生命体のDNAを破壊している。DNAの破壊は生態系を狂わせ奇形率、死亡率を高めた。さらに紫外線は人体の免疫系や眼にも障害を与え、皮膚ガンを引き起こした。また、オゾン層の破壊は気候変動にも関係している、成層圏の温度構造を変化させ、対流圏の大気大循環にも影響を与えているのである。スナッチャーの人工皮膚も、この紫外線の増量により影響を受けている。

## 捕鯨禁止法

20世紀末、鯨は絶滅の危機に瀕したが、当時のバイオテクノロジーと遺伝子保存により、今世紀初頭に自然保護の状態まで再生することができた。しかし、日本をはじめとする漁業国の中では鯨肉を「ゴールデン・フィッシュ」といい、未だに捕鯨を続ける漁師が後をたたない。漁場の削減された今の日本海域では鯨はまさしく「金の魚」といえた。輸入魚や合成魚、プロテインデザイン魚などに追われた生粋の漁師たちは自らの生活と職位を守るために、すすんで密漁を続けた。政府はこれに対抗するため、2033年、「捕鯨禁止法」を施行した。以後、取締は年々厳しくなり、密漁者の数は減っていった。

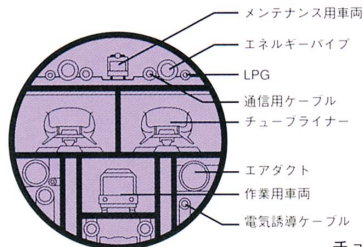
## STBO

2030年以來、フランスで流行している正体不明の病原体。ネオ・コウベでは、患者第一号は2035年の夏に確認された。現在、STBO認定患者数は5万人とも10万人とも言われている。感染すると発熱、関節痛、筋肉痛、下痢、リンパ腺腫瘍、けいれん、肺炎を併発し、致死率は50%を超える。感染ルートは血液、唾液、精液を媒体とすることが確認されている。性交渉、あるいは覚醒剤「リキッド・スカイ」の静脈注射やマイクログラムにより感染することが多いと考えられている。一説では、50年前に流行した「AIDS」ウィルス（ヒトT細胞白血病ウィルス）の突然変異ではないかと言われているが現在のところ、ワクチン、治療法は見つかっていない。このウィルスにより、人々のコミュニケーションは崩壊し、このことはある意味でスナッチャーをはびこらせるひとつの要因ともなっている。

## 交通

## 交通

21世紀に入って、フライング・マシン、トライサイクル、モノ・サイクルなどの出現、「自動交通システム」の導入、さらに治安の悪化により、大量集団輸送の時代は終わった。数年前まで、シティの交通を支えてきたチューブ・ライナー（地下鉄）も数年前に廃止となっており、人々の足は個人レベルに帰している。



## 自動交通システム

ネオ・コウベ内の全ての道路、幹線、水路、空路などの交通網を「アルファビル」で管理することにより、交通秩序を保つシステムである。これにより交通渋滞、交通事故は今世紀には消滅した。注）しかし、「情報集積統制外地域」は管理外となる。

## チューブ・ライナー

超伝導を利用したリニア・カーである。シティを戦後40年支えてきたが、「南」のスラム化、「自動交通システム」の登場により、廃止となる。計画では真空中に近いチューブの中を走らせ、空気抵抗をゼロに近づけるはずであったが、コスト面と地盤の脆さから延期になっていた。



チューブ・ライナー401型「はまかせ」

車体にガラス・ファイバー+CFRP（カーボン繊維強化プラスチック）使用。  
時速450～500キロ（真空時は700～800キロ）。

## 有人タクシー

コンピュータ制御のタクシーは客の身元確認、乗車地点、目的地、移動時間などを全て自動で確認、記録する。その為、客のプライバシーが侵害される危険性が高い。そこで生まれたのが、昔ながらの有人タクシーである。闇タクシーといわれるこの有人タクシーも、今では個人経営よりも企業化してきていると言えよう。42年に闇タクシーの大手、ZXタクシーが運送業務法12条違反の疑いで起訴されたが、判決は今だ下っていない。シティ内の闇タクシーは企業体だけでも200～300といわれ、深く根を下ろしている。また、闇タクシーと犯罪は切っても切れない関係になっており、闇タクシーでの犯罪件数は年々増え続けている。



**従来のエネルギー形態** 海上に各種エネルギー・プラントが建設されている。

## ★LNG（液化天然ガス）

LNG貯蔵基地プラントがネオ・コウベの南端地域に密集している。

## ★原子力発電

1992年、神戸初の原子力発電所「くろしお」一号炉始動。

1998年、プルトニウムを利用する高速増殖原子炉「わだつみ」始動。以来、現在まで無事故。

## ★核融合

2030年、関西初の核融合炉「プロメテウス」始動。年々、電力供給比率をあげてきている。

## ★石油

今世紀に入って、石油貯蔵基地プラントの半数が放棄されている。

シティ内では、この廃プラントを利用してさまざまなイベントなどが行われている。

**自然エネルギーの利用** ネオ・コウベは海に浮かぶ大人工島である。ネオ・コウベに限らず、海上都市のほとんどは海を利用した電力供給を行っている。この電力供給システムは、全国の海上都市構想の基底をなしているものである。

## ★太陽光発電

軌道上の各種太陽光発電人工衛星から24時間体制で集約され、変換された太陽エネルギーが送られてくる。

## ★波力発電

波力発電プラントをネオ・コウベの南側を取り囲む堤防に設置され、高エネルギー回収効率を得ている。

## ★温度差発電

ネオ・コウベ沿岸に、合計3基の温度差発電プラントが起動している。

コウベの表層海水と深海海水との温度差を利用している。

## ★水力発電

現在では、水力発電の80%は人工河川「イナ川」が占めている。

## 2042年 ネオ・コウベ エネルギー供給

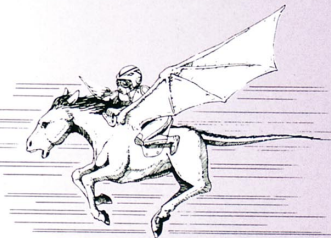
水力 …10% LNG…13% 原子力 …30% 石油 …30% その他 …17% （2042年調べ）

## スポーツ

### ドラゴン・フォース

遺伝子操作によってつくられた「有翼の馬」を使った一種の乗馬。イギリスから上陸したハイソサエティ・スポーツで滑空距離を競う。北の上流階級層で静かなブームとなる。「ドラゴン・ホース」は小型のポニー種程の大きさで、飛行距離は最高100mほどである。ネオ・コウベ・シティでは40年にはじめて、正式な大会が洋上プラントにおいて開催された。

第一回の優勝記録、飛行距離80m 飛行時間30sec。オラシオン・ハイランダー種。



### コンフェズド・ボール

プロスポーツ三種（野球・サッカー・フットボール）をチーム制で全てワンシーズン内に行う混合スポーツ。ワンシーズンを1チームで野球、サッカー、フットボールのベナントレースを順番に行い、トータルで優勝を決める仕組みになっている。ルールとして、出場選手は3競技を全てこなし、選手の交替はないものとなっている。つまり、トライアスロンのような要素も含まれているわけである。

42年度 総合優勝チーム「コナミ・ダークス」

総合準優勝 「コウベ・ライנס」

### エア・サーフィン（エアフィン）

若者の間で40年代、爆発的な人気を博しているスポーツ。海が汚染されてしまったシティでは、空気力学を応用した新しいサーフィンが、現代のサーファーたちを刺激した。エア・サーフィンは、プロテクターとエア・サーフィン・ボード、それに簡単な空気波動発生装置（エア・ウェイブ・システム）があれば手軽に楽しめるため、特にスラムの若者に人気が集まった。しかもオール・シーズン可能な為、各地で大会が催された。



### 8時間耐久ロード・ランナー・レース

モノ・サイクル、ロード・ランナーを使ったモーターサイクルスポーツのひとつ。「チューブ・ライナー」の廃線を利用してチューブ・サーキットがネオ・コウベの地下に造られている。8時間耐久レースは、その中でもネオ・コウベで行われる最大のイベントである。

## 世界情勢

## 大惨事

1991年6月6日モスクワ

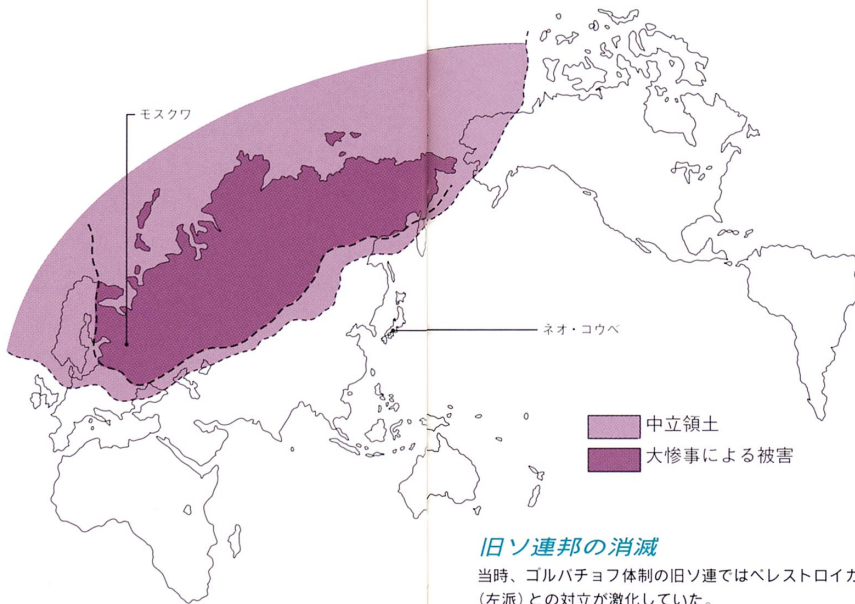
チェルノートン研究所において原因不明の大爆発。当時、ワルシャワ軍が密かに開発していた細菌兵器「ルシファーα」が大気中に漏れる、史上最大のバイオ・ハザード（生物災害）が発生した。上昇気流に乗った「ルシファーα」は猛威をふるい、一週間のうちに東欧諸国、ユーラシア大陸の約80%を死滅させるに至った。

半年後、アジア圏へ向かっていた「ルシファーα」は突然変異の後、無害に帰した。これにより、ソ連邦は事実上消滅し、以後、無人となったこの地域は世界情勢の注目の中、現在も尚、国連中立地帯となっている。

このバイオ・ハザードを「大惨事」と呼ぶ。

注) バイオ・ハザードとは、有害な微生物が研究所（ラボ）などから漏れ、微生物による環境汚染、生物への感染によって起こる障害（生物災害）をいう。このような災害を避ける為、規定外の遺伝子操作、微生物の実験に関しては、国の厳しい基準が設けられている。

それは俗にP1～P4で示される微生物実験室の条件である。PはPhysical containment（物理的封じ込め）の頭文字であり、数字はレベルによって基準が低くなる。



- 温室効果による地表温度上昇により水位上昇、世界の大陸は狭くなっている。
- 大陸移動により、インドが小さくなっている。

## 旧ソ連邦の消滅

当時、ゴルバチョフ体制の旧ソ連ではベレストロイカが進められていたが、内部では保守派（右派）と改新派（左派）との対立が激化していた。

1991年の大惨事の混乱に乗じた右派は、軍事クーデターを決起、左派の一部は欧州EC域に逃れ、亡命政府「民主ロシア」を開く。これにより事実上、ソ連邦は消滅し、東西冷戦の時代は終わりを告げた。この後、旧ソ連邦右派は軍事政権化し、中央アジアを拠点として中近東の湾岸諸国への進出を企てる。この事が第三次世界大戦に大きく起因している。

注) 「SNATCHER」の世界観は、1991年6月6日に大惨事が起こったと想定して作られている為、実際の史実とは異なる未来観になっている。

## シベリア中立領土

大惨事により無人となったシベリア地域は、国連によって管理され、常に非干渉エリアとして50年間放棄されている。「ルシファーα」の後遺症のため、今後半世紀間は動植物が全く育たない状況にあるからである。農作物のできる表土回復あるいは自然治癒を待つしか仕方ないのである。国連は「第三次大戦」のようなことが二度とないよう中立地帯の平和維持を図るべく、毎年「シベリア探索隊」を派遣、中立地帯の監視を続けている。また、各所に観測地点を設け、監視活動を行っている。

## シベリア探索隊

毎年2回、国連軍の編成隊によって、シベリア中立地帯の調査を行っている。調査の目的は、中立地帯の環境調査と科学的回復処置、そして中立地帯の平和維持にある。



## 核兵器の消滅

1987年12月9日

ワシントン、ホワイトハウス（東の間）においてレーガン米大統領とゴルバチョフソ連書記長との間にかわされたINF（中距離核戦力全廃条約）調印をきっかけに、以後、10年にわたって戦略核、戦術核の削減が行われた。さらに、IAEA（国際原子力機関）による「兵器用核分裂性物質の生産停止協定」施行によって、今世紀初頭には軍事核は根絶され、核の脅威は消滅している。

## 第三次世界大戦（2005～2006）

2005年8月24日

国連中立地域をめぐって第三次世界大戦勃発。大惨事から運良く逃れた旧ソ連邦右派の残党軍と中国が手を組み、中立地帯の侵攻を謀り、国連軍との間に戦闘が行われた。

2006年2月14日

中国の戦争援助打ち切りにより、旧ソ右派の残党軍は自然壊滅。呆気なく国連軍の勝利が決まった。この戦争を「半年戦争」と呼ぶ。この戦争により、バイナリー科学兵器、中性子兵器、陽子砲の実用が行われた。局地戦ではメタル・ギアなどの歩行型戦車の投入が行われ、科学兵器には大きな影響を与えた戦争として記憶に新しい。

## 中国からの移民問題

「大惨事」と「大戦」により、土地を奪われた10万に近い中国人は合計5回にわたり、日本政府によって日本への集団移民を行った。そのうちの10%を当時のネオ・コウベ・シティが受け入れた。しかし、彼等は意志の中では祖国を捨てられず、日本での生活に馴染めぬまま墮落していった者が多かった。中でもネオ・コウベに発生した「チャイニーズ・マフィア」と従来の「コウベ・マフィア」との争いは壮絶を極めた。

## 大惨事以後の緊張

大惨事以後、ワルシャワ条約機構は崩壊し、世界の勢力は国連軍と中国大陸に二分されていた。大惨事後のシベリア地区は、国連中立地帯と指定され、常に緊張した空気が流れている。偶然生まれた新領土が、再び新たな紛争を呼びつつあるのである。この為、国連は毎年、シベリア探索隊を派遣、中立地帯の観測を行っている。

## PLAY

## バイオ・ズー（動物園）

遺伝子操作による珍獣、絶滅種などの保護動物を扱っている特殊な動物園。絶滅に瀕しているほ乳類、鳥類を保護、再生、繁殖させる目的で国際自然保護連盟（IUCN）によってつくられた。42年にユニコーンの赤ちゃんが生まれて、話題を呼んだ。ミコストリウム、ウルガルスや、クルコビテクス、イカロクルスなどの幻の珍獣も何種類か再現されている。



## サイバー・ドーム

ゲリラ戦を疑似体験できるVRを使ったシミュレーション・ドーム。歴史上の様々な局地戦を選択、体験することができる。希望があれば、インストラクターがついて訓練してくれる。ただし、18歳未満は入場禁止。

## サイエンス・サーカス

バイオテクノロジー、メカトロニクス、ライフサイエンスなど、全ての分野の最先端技術を駆使したサーカスである。科学の力を借りて、様々なファンタスティック・ワールドを観客に体験させる。特に「神戸サイエンス研究所」がバック・アップしているマジック・ショーは見物である。また遺伝子操作による耳の大きな子象は、いつも子供達の人気者である。

## ロボット・ミュージカル

ヒューマノイド型ロボットによるミュージカル。無機的な動きをデフォルメした彼等の踊りは、人の柔軟さ、しなやかさとはまた違った独特の陶醉を感じさせてくれる。

## コナミ株式会社

「SNATCHER®」は弊社（コナミ）が独自に開発したオリジナル製品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

SNATCHER® is an original game developed by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. reserved all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。 / FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

MADE IN JAPAN

KMCD2002



この取扱説明書は当時の取扱説明書をデジタル化したものです。

現在では不適切と思われる表現が含まれることがあります。当時の表現を尊重し最低限の編集にとどめています。また、本品では使用できない操作や機能、利用できない問い合わせ先が含まれることがありますのでご注意ください。

This instruction manual is a digitalized version of the one included with the game's original release. It may contain content that is considered inappropriate by today's standards, but we have kept editing to a minimum in order to preserve the atmosphere of the original.

It may also contain features and controls that cannot be used with this product, or contact information that is no longer valid.

RSS (Roland Sound Space) ロゴ  は、ローランド株式会社の登録商標です。

RSS (Roland Sound Space) logo  is a registered trademark of Roland Corporation in the United States and/or other countries.