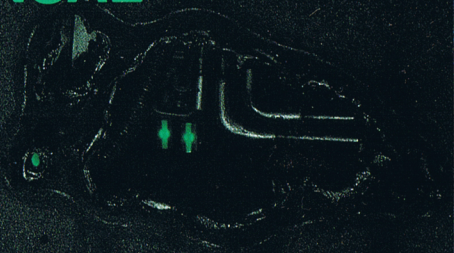
KONAMI

USER'S MANUAL
ユーザーズ マニュアル



SNATCHER™

© KONAMI 1988



RA004 MSX2対応 3.5"2DDディスク3枚組＋専用サウンドカートリッジ

RA304 PC-8801 SR以降 5"2Dディスク5枚組 FM音源ステレオ対応



credits

superviser	N. MATSUI
game design & scenario	H. KOJIMA
mechanical design	Y. OHTA
character design	T. KINOSHITA
disitaizer	N. MATSUI
	Y. OHTA
	T. KINOSHITA
main program	T. ADACHI
sub program	H. FUKUI
	M. OZAWA
	K. TOYOHARA
	Y. NAKANISHI
sound effect	I. MIZUTANI
	N. GUSHIKEN
music compose	M. IKARIKO
msx conversion	K. UEHARA

manual

superviser & written	H. KOJIMA
illustlated of character	T. KINOSHITA
illustlated of mechanic	Y. OHTA
comics of 'snatcher' by	T. KINOSHITA
visual design	N. SATOH

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL.06-334-0335(代)

●もくじ●

1. はじめに ―――― P4
2. パッケージ内容
3. 起動方法 ―――― P5
   PCシリーズ (RA304)
   MSX2(MSX2+) (RA004)
4. キーボードの説明 ―――― P6
   PCシリーズ (RA304)
   MSX2(MSX2+) (RA004)
5. 遊び方 ―――― P7
6. commandの説明 ―――― P8
   command
   save
   load
   game over
7. 射撃モードの遊び方 ―――― P9
   PCシリーズ版(RA304)
   MSX2版(RA004)
8. ACT構成 ―――― P10

●注意事項およびお願い●

1. 落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。
2. この取説はPC88シリーズ(SR以降、2ドライブ)およびMSX2規格のパーソナルコンピュータに共通してご使用いただけます。
3. 精密機器ですから絶対分解しないで下さい。
4. 長時間にわたりゲームをする時は一時間ごとに10~20分の休憩をしましょう。
5. PCシリーズはサウンド・ボード内蔵機種、FA、MA、VA2、あるいはその他の機種でもサウンド・ボードを接続することによりステレオで聴くことができます。迫力のあるステレオ・サウンドでお楽しみ下さい。
   接続方法、起動方法に関してはハード、周辺機器の各マニュアルをお読み下さい。
6. サウンド・ボード以外のボード、その他の周辺機器等を接続された状態での動作は保証の限りではありません。
7. この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。
8. 商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記のコナミ営業部「MSX係」にご連絡ください。

   尚、お客様の操作ミスなどで、ディスクが壊れた場合は実費で交換させていただきます。交換費用はディスク1枚につき1,500円です。壊れたディスクと交換費を同封のうえ現金書留で弊社までお送り下さい。

関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　TEL 03-264-5678
関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　TEL 06-334-0335

なお、商品を直接お送り頂く前に必ず電話等でご連絡下さるようお願い致します。

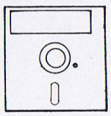
●はじめに●

このたびはサイバー・パンク・アドベンチャー『SNATCHER』を御買い上げいただき、誠にありがとうございます。このマニュアルは『両開き方式』になっています。
このサイド（左開き）はゲームの遊び方について解説しています。プレイを行う前によく読み、遊び方をよく理解してからスタートして下さい。また、裏のサイド（右開き）は『SNATCHER』の設定資料集となっています。『SNATCHER』ワールドの様々な設定が掲載されています。ストーリーの進行と合わせてご覧下さい。より一層、『SNATCHER』を楽しんでいただけるかと思います。

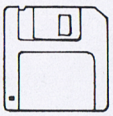
●パッケージ内容●

『SNATCHER』のパッケージには下記のものが入っています。

1. フロッピー・ディスク
PC版（RA304）
システム・ディスク　1枚
シナリオ・ディスク　4枚
計5枚　（5inch/2D）



MSX版（RA004）
シナリオ・ディスク　3枚（3.5inch/2DD）
スナッチャー専用 サウンド・カートリッジ　1個



2. マニュアル（取説＋設定書）　1冊　（PC、MSX共通）
3. ユーザー登録カード　（PC、MSX共通）
注意）このマニュアルはPC（RA304）、MSX（RA004）共通となります。

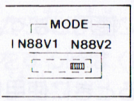
●起動方法●

▶ゲームの起動方法

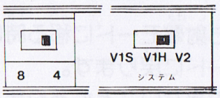
ゲームの起動方法はハードの機種によって異なります。御使用のハードを確認してから下記の通りセットして下さい。

★PC-88シリーズ

1．PC-8801mkIISR,TR,FR,MRを御使用の場合。
PC本体の前面下の扉を開けて「SW2」の「7」が上になっているかどうか（ONの状態）を確認して下さい。次にモード切り替えスイッチを下図を参考にしてV2モードにセットして下さい。



2．PC-8801FH／MHを御使用の場合。
PC本体の前面下の扉を開けて、システムモードスイッチを下図を参考にV2モードにセットして下さい。



3．PC-88VAを御使用の場合。
PC本体の前面下の扉を開けて、モードをV2にセットして下さい

以上のようにしてセットが終りましたら、システムディスクをドライブ1に、シナリオディスクNo.1をドライブ2にセットし、ディスプレイ、本体の順に電源を入れてリセットボタンを押して下さい。

4．FA、MA、MA2、VA2、VA3、FEの場合。
システムモードをV2モードにセットして下さい。

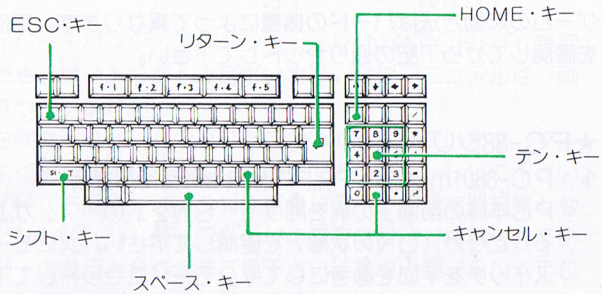
★MSX2又はMSX2+を御使用の場合。

MSX2又はMSX2+の場合はモード設定は関係ありません。
サウンド・カートリッジをスロットに差し込み、シナリオ・ディスクNo.1をディスク・ドライブAにセットして下さい。
尚、（カートリッジ）抜き差し時は必ず電源を切って下さい。

注意）ディスク・ドライブに関しての使用上の注意、接続方法は本体マニュアルをご覧下さい。ディスクの入れ換えは画面に指示が出るまで行わないで下さい。ディスクのデータをこわす恐れがあります。

●キーボードの説明●

★PC-88シリーズ



テンキー

『アドベンチャー・モード』
コマンドの実行や、数字の入力に使用します。
『射撃モード』
射撃したいエリアをショットするときに使用します。

スペース・キー

画面内に指示があった時のみ、使用します。
ex)『push space key』

シフト・キー

アドベンチャー・モードから射撃モードに移る時に使用します。離すと再び、アドベンチャー・モードに戻ります。
注意）シーンによって使用できないこともあります。

英／数字・キー

文字入力に使用します。
注意）入力方法はカナ入力です。ローマ字入力はできません。

★MSX2

テンキー or **数字キー**

『アドベンチャー・モード』
コマンドを実行や、数字入力に使用します。
『射撃モード』

1．テンキーのあるMSX
　PC版と同様、射撃したいエリアを決めるときに使用します。
2．テンキーのないMSX
　キーボード内のキー　「『7』、『8』、『9』、『U』、『I』、『O』、『J』、『K』、『L』」
　をテンキーに対応して使います。

スペース・キー

アドベンチャー・モード
画面内に指示があった時のみ、使用します。
ex)『space key』

シフト・キー

アドベンチャー・モードから射撃モードに移る時に使用します。離すと、アドベンチャー・モードに戻ります。

注意）シーンによって使用できないこともあります。

英／数字・キー

文字入力に使用します。

注意）入力方法はカナ入力です。ローマ字入力はできません。

CAPSキー を押すと会話音を消すことができます。

●遊び方●

1．ローディング後、〈最初から始める〉、〈セーブした所から〉と表示されますので初めてゲームをする時は〈最初から始める〉のコマンドを押して下さい。

セーブしたところから始めたい場合は〈セーブした所から〉のコマンドを押して下さい。



2．その選択が終ると今度は〈名前を登録する〉、〈登録しない〉と聞いてきますので名前入力をしたい場合は〈名前を登録する〉のコマンドを押して下さい。

したくない場合は〈登録しない〉のコマンドを押して下さい。

こちらで用意している『ギリアン・シード』でゲームを始めることになります。

〈名前を登録する〉を押した場合、あなたの好きな名前登録（ファースト・ネームのみ）ができます。名前の入力は 英／数字・キーで入れて下さい。名前は最大６文字までしか受け付けません。以後、ゲーム内でのプレイヤーの名前は全てこの入力名で扱われます。

決定後はリターン・キーを押して下さい。

ex）ギ、リ、ア、ン、RETURN



3．名前入力が終ると

『ゲーム・デモ』が始まります。

『ゲーム・デモ』が終ると、いよいよゲームスタートです。

あなたは特殊警察ＪＵＮＫＥＲのひとりとなって2042年のネオ・コウベ・シティでスナッチャーの捜査を始めて下さい。

●COMMAND●

▶このゲームはコマンドメニュー選択方式です。メイン画面に『COMMAND』と入力待ちになったらあなたがやりたい行動を右のコマンド群から選び、その番号をキー入力して下さい。

注意）選んだコマンドを取り消すにはキャンセル・キー、『●』を押して下さい。コマンドによっては次の選択枝（サブ・コマンド）が表示されることがあります。この場合も同じく番号でのセレクトをして下さい。

●GAME OVER●

▶体力ゲージがスナッチャーの攻撃によりゼロになるとアウトです。（通常、3発アウトです。）体力はじっとしているとオートで回復できます。体力ゲージはプレイヤーがダメージを受けるとスクリーンの下に表示されます。また、100パーセント回復すると自動的に消えます。

●SAVEとLOAD●

★セーブ★

▶『メタルギア』がそばにいる時、コマンド〈メタルギア使う〉を押すと第2コマンドに〈セーブする〉の表示がされます。この時、〈セーブする〉を選ぶとゲームのセーブができます。動作ランプが消えると、セーブ完了です。

ただし、セーブは『メタルギア』がそばにいない時以外はできません。また、ところによってはセーブできないシーンもあります。シナリオ・ディスクにセーブできるのは3人までです。

（新しいデータをセーブすると古いデータは消えてしまいます。）

システム・ディスクにはプロテクト・シールは貼らないで下さい。

スナッチャーでは「今いるシーンに入ったときのプレイヤーの状態」をセーブするシステムになっています。今いるシーンの中でプレイヤーの「行動」や「手に入れた証拠品」は次のシーンへ行くまではセーブされませんので御注意下さい。

★ロード★

▶セーブをしたところから再び始めるにはゲーム・スタート時に表示される『セーブしたところから』を選んで下さい。前回セーブしたところから始めることができます。

●ACT構成●

このゲームは大きく2章に分かれて構成されています。それぞれは以下の通りです。

ACT1

SNATCH(スナッチ)

捜査中心に物語が進行し推理が基本となる章です。
コマンド選択で進んで下さい。

発端

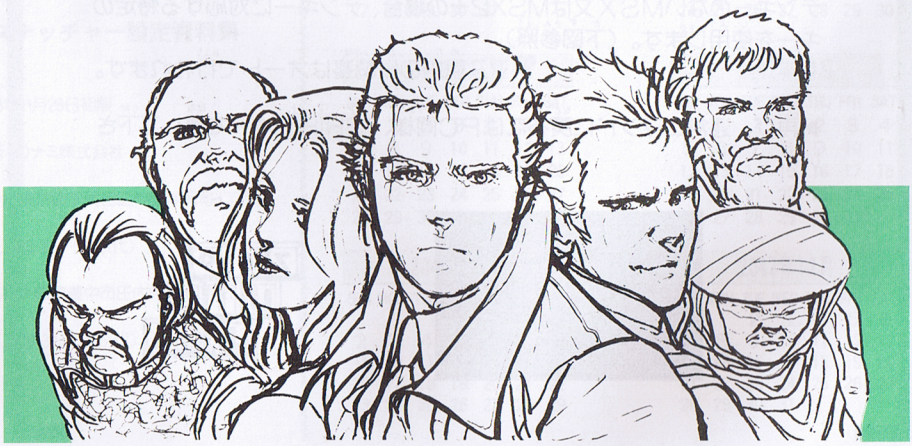
ジャン・ジャック・ギブスン(JUNKER)の死体が発見される。

捜査手がかり

遺体の分析から得た情報よりギブスンの行動を追跡捜査し、彼が追っていたという男（容疑者）を捜す。

ACT2

謎解き、射的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。コマンド選択及び、その他はその時の指示に従って操作して下さい。



●SHOOTING MODE●

▶このゲームの特徴のひとつとして、射撃モードがあります。
これはゲームの進行上、要所要所に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。
注意）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。

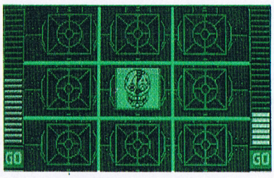
▶ゲーム中、SHIFT キー（ブラスターを構える）を押すと射的モードとなりメインキャラクター画面が９つに分割されます。この時、通常コマンドは使えません。

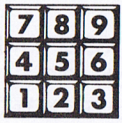
★PCシリーズ

▶射撃モードでは、『テン・キー』とキャラクター画面のマス目はそのまま対応しています。あなたが狙いたいマス目に対応する『テン・キー』の番号を押すとそのマス目をショットすることができます。
（下図参照）

♥マス目内の微調整はオートで行われます。

▶再び、通常コマンドに戻るには SHIFT キーを離して下さい。



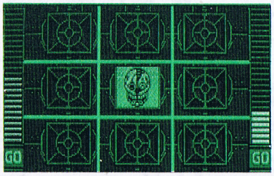


★MSX２又はMSX2+

▶テンキーのあるMSX又はMSX2+ではPC版と操作は同じです。
テンキーのないMSX又はMSX2+の場合、テンキーに対応する特定のキーを使用します。（下図参照）

♥マス目内の微調整はオートで行われます。

▶再び、通常コマンドに戻るにはPC同様、SHIFT キーを離して下さい。





2042年　カレンダー

2042年1月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2042年2月

SUN	MON	THU	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

2042年3月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

2042年4月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

2042年5月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

2042年6月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

2042年7月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

2042年8月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

2042年9月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

2042年10月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2042年11月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

2042年12月

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

▶スナッチャー設定資料集

1988年11月26日初版

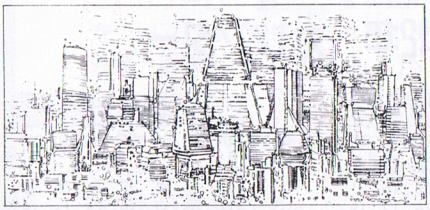
発行　コナミ株式会社

〒101　東京都千代田区神田神保町3丁目25

TEL　03-264-5678(代)

〒561　大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18

TEL　06-334-0335(代)



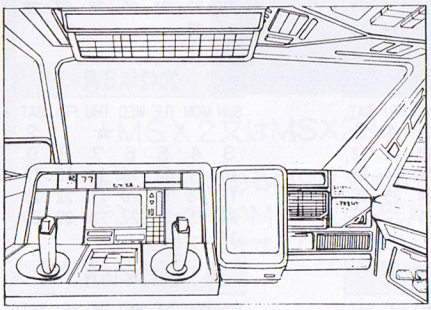
ネオ・コウベ・シティ

〈下描き〉

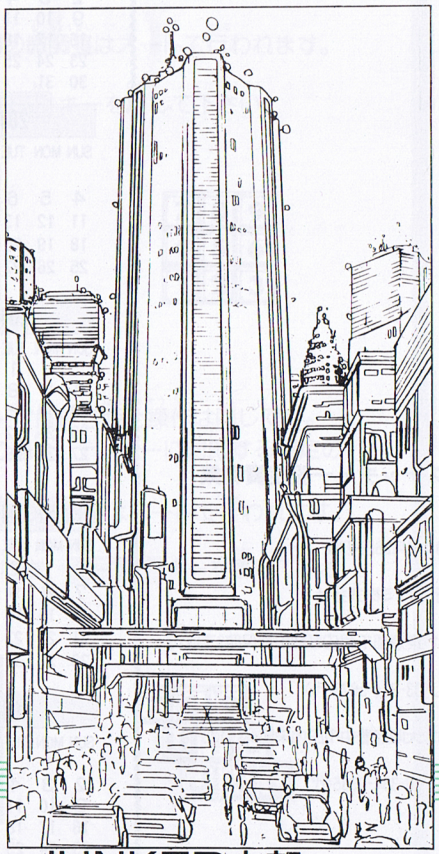
最後に絵コンテで決定したシーン、カットの最終の下書きがおこなわれる。ここでは細部にわたっての書き込み、色指定、光源の位置、アニメーション、パレット変更、フレーム、プログラム処理ＳＦＸなどの指定が細かくされる。このできあがった原画を取り込み、デジタイズ、着色していく。



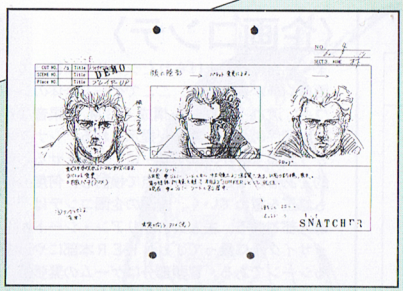
ギリアン・シード

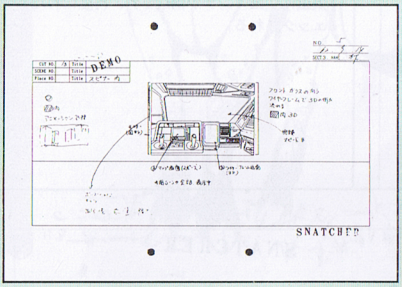


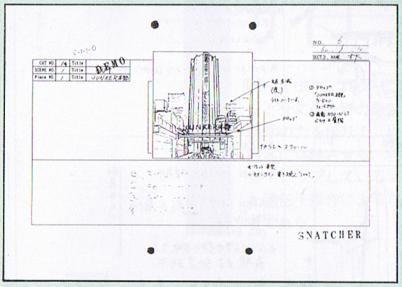
トライサイクル内

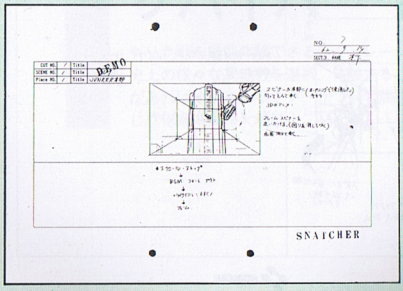


JUNKER本部



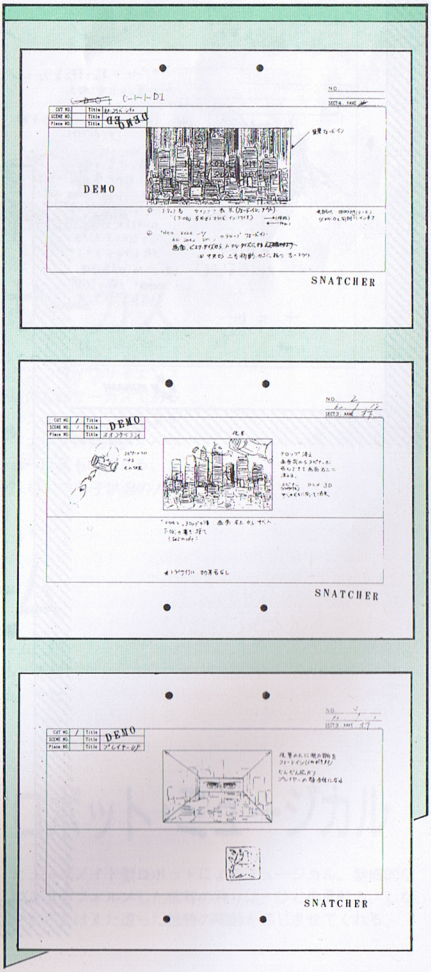




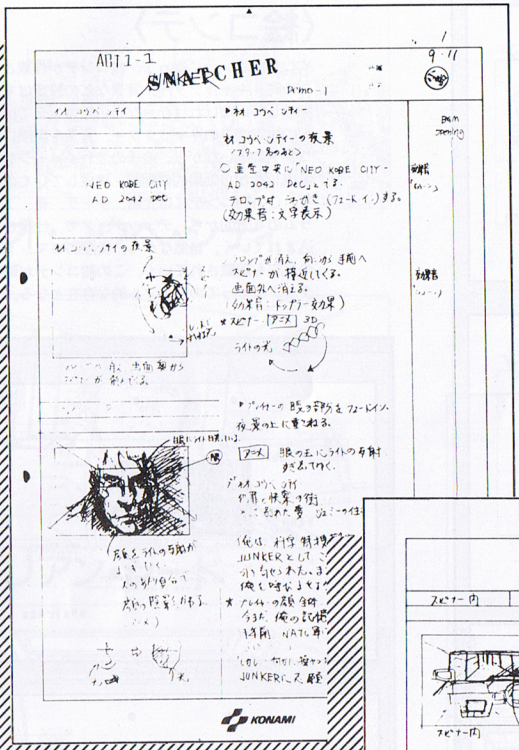


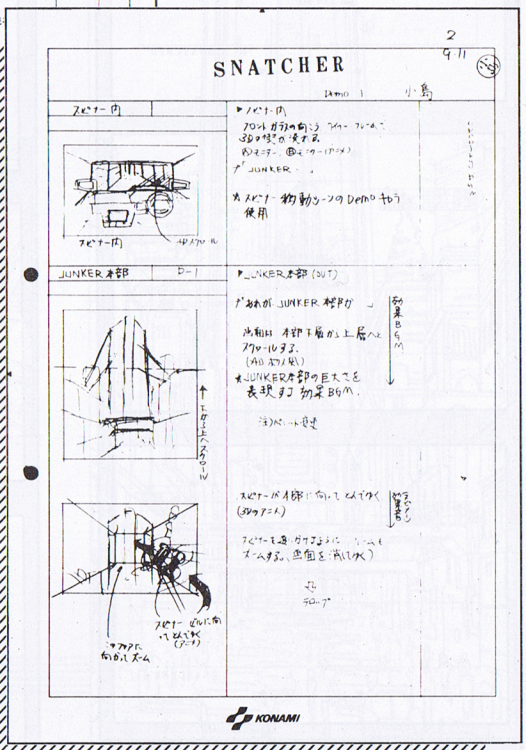
〈絵コンテ〉

次に企画コンテに従って、絵コンテが作成される。この時、キャラクター、背景などの設定はすでに完了していなければならない。絵コンテではそれらの設定済みのキャラクター、背景を実際に企画コンテに添いながら、前後の流れイメージなどを考慮しながら効果的に配置、構成していくのである。この絵コンテには企画、キャラ、音、プログラムの4方向から、チェック、メモ、仕様が書き込まれていく。当然ながら、実際のコマンドとその反応も記載されていく。この絵コンテが開発スタッフにとってのバイブル的な存在となる。



MAKING OF SNATCHER





〈企画コンテ〉

まず綿密に練り上げられたシナリオに従って、企画コンテが書かれる。ここでゲーム全体のレイアウト、流れ（フロー）、構成、ＢＧＭ、効果音などの演出関係の全ての素案が提示される。シナリオをどう表現するか、ユーザーにどう進ませると効果的であるかなどをこの時点で検討し、何度も何度も修正を重ねていく。左図の企画コンテはゲーム導入部となる、主人公のギリアン・シードがトライサイクルに乗ってＪＵＮＫＥＲ本部にやってくるシーンである。冒頭部分はゲームの緊張感、ゲーム全体の魅力を代表する重要なシーンである為慎重に企画コンテが構成され、再度にわたってチェックされる。



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合(ＩＵＣＮ)によって作られた。42年にユニコーンの赤ちゃんが産まれて話題を呼んだ。

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新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・ショーは見ものである。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。

サバイバー・ドーム

ゲリラ戦を疑似体験できるシミュレーション・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。

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、ひとの柔軟さ、しなやかさとはまた違った独特の陶酔を感じさせてくれる。

世界情勢

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。大惨事から運よく逃れたワルシャワの残党軍と中国が手を組み、中立地帯の侵攻をはかったのである。

2006年2月14日

中国の戦争援助打ち切りによりワルシャワの残党軍は自然壊滅。呆気なくＮＡＴＯ軍の勝利が決まった。この戦争を『半年戦争』とよぶ。この戦争によりバイナリー化学兵器中性子兵器、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おこなわれ、戦略兵器史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回にわたって、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堕落していったものが多かった。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。

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、戦術核の削減がおこなわれた。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。

大惨事以後の緊張

大惨事以来、ワルシャワ条約機構は崩壊し、世界の勢力はＮＡＴＯ軍と中国大陸とに二分されていた。大惨事後のシベリア地区は国連中立地域と指定され常に緊張した空気がながれている。偶然生まれた新領土が再び新たな紛争をよ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、中立地区の観測をおこなっている。

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、ワルシャワ軍が秘かに開発していた細菌兵器『ルシファーα』が大気中に洩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』は突然変異ののち無害に帰した。以後、無人となった東欧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室（ラボ）などから洩れ、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。



シベリア中立領土

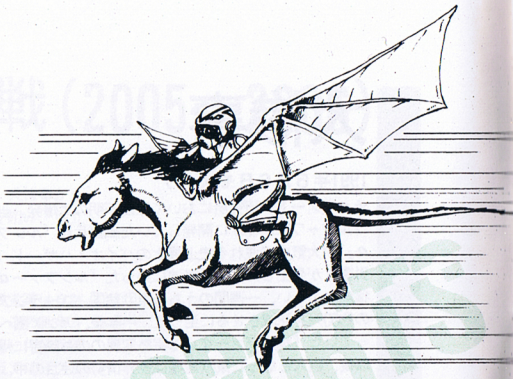
大惨事により無人となったシベリア地域は国連によって管理され、常に非干渉エリアとして50年間放棄されている。『ルシファーα』の後遺症の為、今後半世紀間は動植物が全く育たない状況にあるからである。農作物のできる表土回復あるいは自然治癒を待つしか仕方ないのである。国連は『第三次大戦』のようなことが二度とないよう中立地帯の平和維持をはかるべく、毎年『シベリア探索隊』を派遣、中立地帯の監視を続けている。又、各所に観測地点を設け監視活動を行っている。

シベリア探索隊

毎年2回、ＮＡＴＯ諸国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。調査隊の目的は、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。

スポーツ

ドラゴン・ホース



遺伝子操作によってつくりだされた『有翼の馬』をつかった一種の乗馬。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程である。ネオ・コウベでは40年に初めて、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。

コンフューズド・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。ワンシーズンをひとチームで野球、サッカー、フットボールのペナントレースを順番におこな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三競技を全てこなし、選手の交替はないものとなっている。つまり、トライアスロン的な要素もふく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・ラインズ』

エア・サーフィン（エアフィン）



若者の間で40年代、爆発的な人気をはくしているスポーツ。海が汚染されてしまったシティでは空対力学を応用した新しいサーフィンが現代のサーファー達を刺激した。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・ウエイブ・システム）があればてがるに楽しめる為、特にスラムの若者達に人気が集中した。しかもオール・シーズン可能な為、各地で大会が催された。

2041年度　ネオ・コウベ・サーファーズ・オブ・ザ・イヤー

1位　マルコム・エンゲ
2位　イワン・ロドリゲス
3位　チェルネンコ・クワタ

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・コウベの地下につくられている。8時間耐久レースはその中でもネオ・コウベでおこなわれる最大のイベントである。

エネルギー

従来のエネルギー形体

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、プルトニュームを利用する高速増殖原型炉『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分が放棄されている。シティではこの廃プラントを利用して様々なイベントなどがおこなわれている。

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%	原子力	30%	その他	17%
ＬＮＧ	13%	石油	30%		

(2042調べ)

交通

TRANSPORTATION.

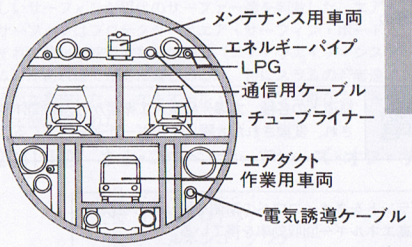
21世紀に入って、フライング・マシン、トライサイクル、モノ・サイクルなどの出現、『自動交通システム』の導入、さらに治安の悪化により、大量集団輸送の時代は終った。数年前まで、シティの交通を支えてきたチューブ・ライナー（地下鉄）も数年前に廃止となっており、人々の足は個人レベルに帰している。

自動交通システム

ネオ・コウベ内の全ての道路、幹線、水路、航路などの交通網を『アルファビル』で管理することにより交通秩序をたもつシステムである。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。

有人タクシー

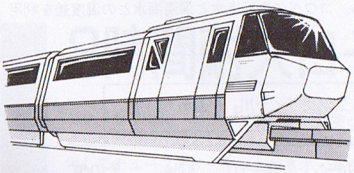
コンピュータ制御のタクシーは客の身元確認、乗車地点、目的地点、移動時間などを全て自動で確認、記録する。その為、客のプライバシーが侵害される危険性が高い。そこで生まれたのが昔ながらの有人タクシーである。闇タクシーといわれるこの有人タクシーも今では個人経営よりも企業化してきているといえよう。42年に闇タクシーの大手、ＺＸタクシーが運送業務法12条違反の疑いで起訴されたが判決はいまだくだっていない。シティ内の闇タクシーは企業体だけでも200～300といわれ、深く根をおろしている。又、闇タクシーと犯罪は切っても切れない関係となっており、闇タクシーでの犯罪件数は年々鰻登りである。



チューブライナー
・トンネル断面図

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「はまかぜ」

車体にグラス・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）

NIGHTMARE

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、かなり深刻な問題となっている。

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なかでは鯨肉を『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あとをたたない。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達は自らの生活と職位をまもる為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、取締りは年々厳しくなり、密漁者の数は減っていった。

STBO

2030年以来、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10万人ともいわれている。感染すると発熱、関節痛、筋肉痛、下痢、リンパ腺腫よう、けいれん、肺炎を併発し、致死率は60%を越える。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。

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ム・ガス（フレオンガス：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・フォール）が生じている。当初、南極でしか確認されなかったオゾン・フォールも今世紀にはいって各地で観測されるようになった。

オゾン・フォールからは様々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目にも障害をあた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影響をあたえているのである。

環境問題

気候

相継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、炭水化合物、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ｐＨ５、６以下の強酸性を示す。これを酸性雨という。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様々ないさかいや問題を起こしている。北は高級住宅街。南は様々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、絶望的なその日暮しの生活をおくっている。人々は、この北と南を『光』と『闇』と呼ぶ。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達の集団が年々、全国から集まってきている。

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、様々な問題、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……。

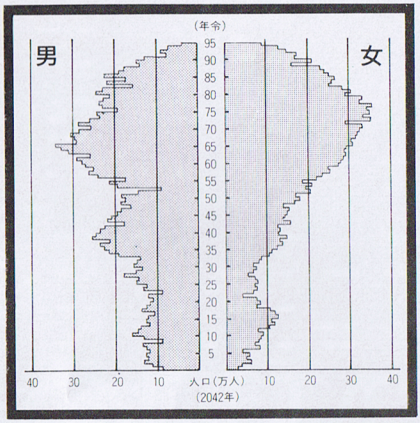


治安

市民の治安は各人の全てのデーター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、眼の網膜パターン、脳波パターン、さらに遺伝子の塩基配列の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。

シティの人口構成

20世紀に起きた数々の放射能汚染、化学汚染、オゾン・フール、さらに種としての寿命か、21世紀にはいって新生児の出産率が低下、奇形率、死亡率が極端にはねあがった。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。



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。

HIGHTECHNOLOGY INDUSTRY

産業構造の変遷

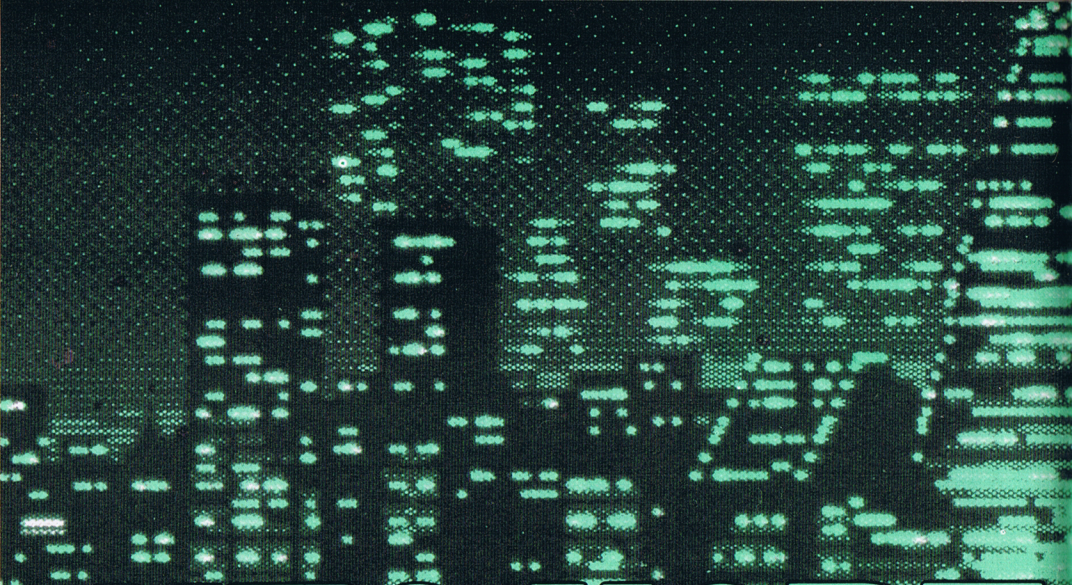
神戸は元来、海運業、倉庫業などの湾岸関連産業や鉄鋼業貿易など港湾に依存する産業の比重が高かったが、20世紀末には人や情報の流れが『港』から『空港』へ移った為、『港』産業の縮小、そして先端技術の導入や産業の高付加価値化が余儀なくされた。同時に『港』産業中心の中央四区（中央、灘、兵庫、長田）は人口の流失、工場の閉鎖などによって活力を失っていった。逆に当初から高度情報社会を目指して設計された人工都市では積極的にハイテク産業を誘致し、様々な研究部門、施設を設置、時代の流れに対応していった。また都市の国際化も平行して進められ、ネオ・コウベの現在の経済、政治の基盤を確立していったのである。

シティの人種構成

ネオ・コウベは世界各国からの移民、民住を振興してきた国際都市である。今では様々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%		

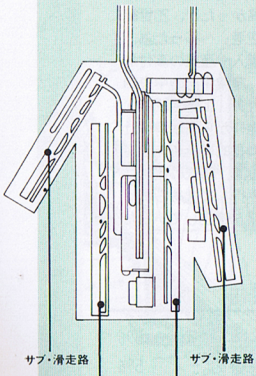
(2042年調べ)



NEO KOBE

〈新神戸国際空港〉

海上空港としては日本で３番目となる。全国70の空港と約1000便の離着陸がおこなわれている。市内からの交通は「チューブ・ライナー」、半潜水型の高速双胴船が連絡する。３層構造になっており、4000メートル級の４本もの滑走路を持っている巨大海上空港である。



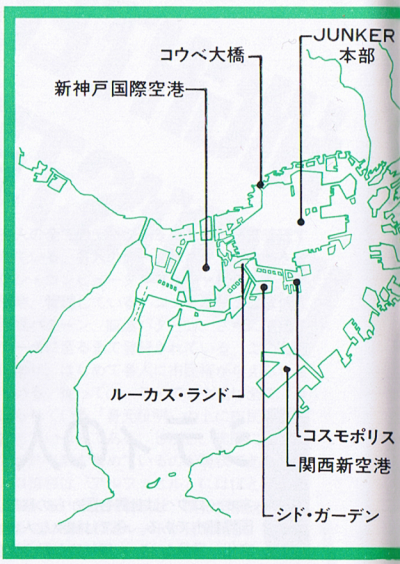
■ネオ・コウベ・シティ計画

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、改良してすすめられた。

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、人工島群をひとつに統一、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あった。





CITY

注)ネオ・コウベ・キッズの間では、このマーク、「逆ギッチョ」といわれて親しまれている。彼らの間では指で「逆ギッチョ」をすることがあいさつとなっている。

mark of neo kobe city.

—ネオ・コウベ・シティー—

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に浮かぶ人工島から発している。21世紀にはいり、大きく5ブロックに分かれていたこれらの人工島が統合、拡張され現在の大人工大陸：「ネオ・コウベ・シティ」がうまれたのである。

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、様々な人種、民俗の入居を認可、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、様々な犯罪者、ミュータントの巣窟と化している世界で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	600.00Km²
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
	80% 住宅

（2042年 調べ）

1988年	北神急行電鉄	北神線　新神戸ー谷上
1989年	神戸新交通	六甲アイランド線　住吉ー六甲島南
1990年	高速神戸山手線	布施畑ー駒栄町
1990年	高速神戸山手分岐線	妙法寺ー高倉台
1990年	高速北神戸線	有野町ー布施畑
1990年	六甲アイランド完成	
1992年	神戸西バイパス	中村ー垂水
1995年	神戸市営地下鉄・海岸線	三宮ー新長田
1996年	山陽自動車道	滝野ー神戸
1996年	高速湾岸線	六甲アイランドー垂水
1996年	西神自動車道	垂水ー淡河
1998年	明石海峡大橋	
	本州四国連絡道路	津名ー宮ー垂水
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	

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始める。

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　19日　セルジオ・グレイザー　殉職

デビット・ジョンソン　重傷、植物人間となる。

22日　シュルツ・デッカード　殉職

デッカード一家惨殺される。

10月下旬　『バウンティー料大幅アップ』、及び『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ー・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。このうち、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。バウンティー・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%を越える高視聴率番組であった。

11月9日　組織暴力団『沙羅蔓蛇』と『亜地啞会』系の対立抗争が発生。N—LSD（リキッド・スカイ）獲得をめぐっての両者の対立は、一般市民を巻き添えにして、死者20名を越える大きな闘争に発展した。

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蔓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　『バウンティー・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。（のちにトーマス・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、ゲイツ・カイザー、スナッチャー容疑の為、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たつ、『命の素』前社長のジョン・ルド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。

離島騒動で死傷者が発生、JUNKER本部の機能危ぶまれる。

政府決議により、スナッチャー感染を避ける為、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（ジャム）による完全な監視がおこなわれた。

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、スキャニングが必要である。

政府関係者以外の市民に通行許可がお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』といわれるようになる。

スナッチャーは原則的に老人、子供にはその身体の各間接、骨格の収縮限界の為にスナッチできないとされているからである。

スナッチャーに関する年譜

First encounter

— 2039年 —

12月22日　六甲山中にネオ・コウベ発トウキョウ行きSOS4003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ひとり、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。

『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。



12月29日　コウベ市長から各国の謀報機関に『バイオ・ロイド』の件の調査依頼がくだる。全国の謀報機関からの報告、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・オコーナー、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為、科学庁への護送中、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』の事実が洩れる。これを期に報道規制は崩壊した。
全てのマスコミはこぞって『スナッチャー』に関する話題に狂じた。
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』と称する動きがはじまる。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ひさせるに至った。

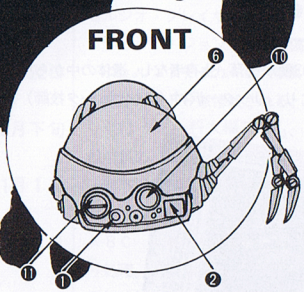
12月下旬　バイオロイド・パニックは日本全国に広がる。
風俗産業が『バイオロイド・パニック』の煽りをうけて打撃をくらい、低迷する。

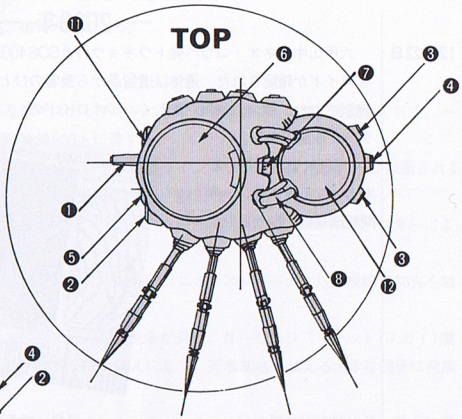
— 2042年 —

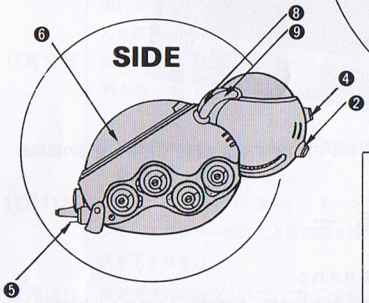
警視庁『対スナッチャー特殊警察班』設置。

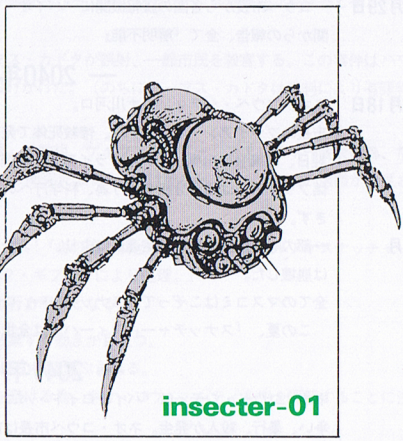
4月20日　バイオロイド・パニックの再来を恐れて、人民の人権保護を『民事法第18条12項、スナッチャーに関する人権保護』の制定によりおこなう。
これより、人民のセンサー類による直接検査（ダイレクト・スキャニング）は『スキャニング令状』の発行がなければできなくなる。

Insecter









DATA

正式名称	INSECTER-01
全長(本体のみ)	15cm
全長(足)	30cm
全高	20cm
重量	500g

各部の名称

❶ニードル・ガン
❷ピン・ライト
❸ノズル
❹センサー錦糸口
❺アンテナ
❻光センサー
❼汎用チップ
❽連結パイプ
❾動力パイプ
❿アイカメラ
⓫センサー（スキャン）
⓬超音波ソナー

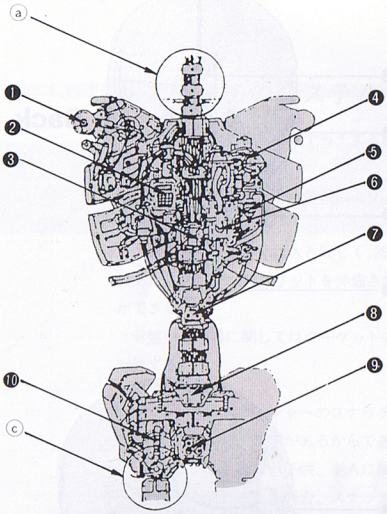
▶インセクター

スナッチャーが警戒センサー用に使う蜘型ロボット。尻部よりセンサー錦糸を出し張り巡らす。センサー錦糸に触れた者にニードル・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。

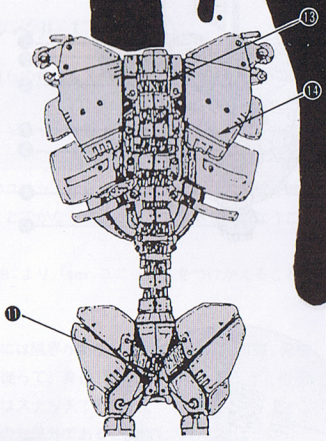
「JUNK」により幾度となく解析を試みたが自爆装置の為、詳細は不明。

体長　30cm

重量　500g



《胴部　背面》



《胴部　開胸》

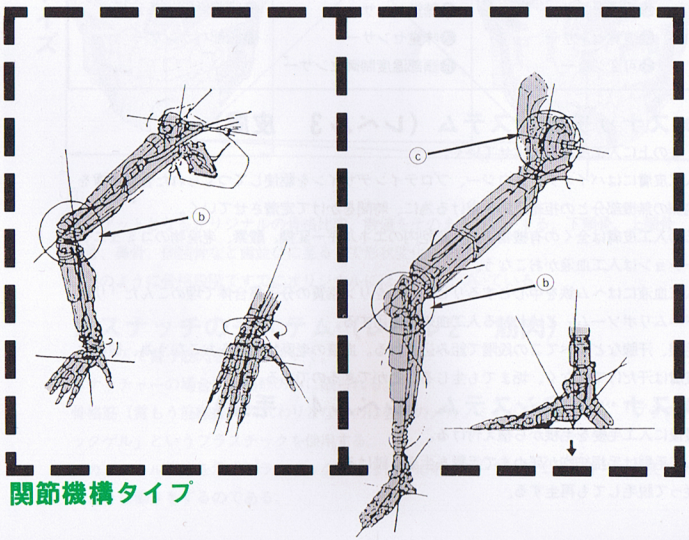
ⓐ平面関節機構

ⓑちょうつがい関節機構

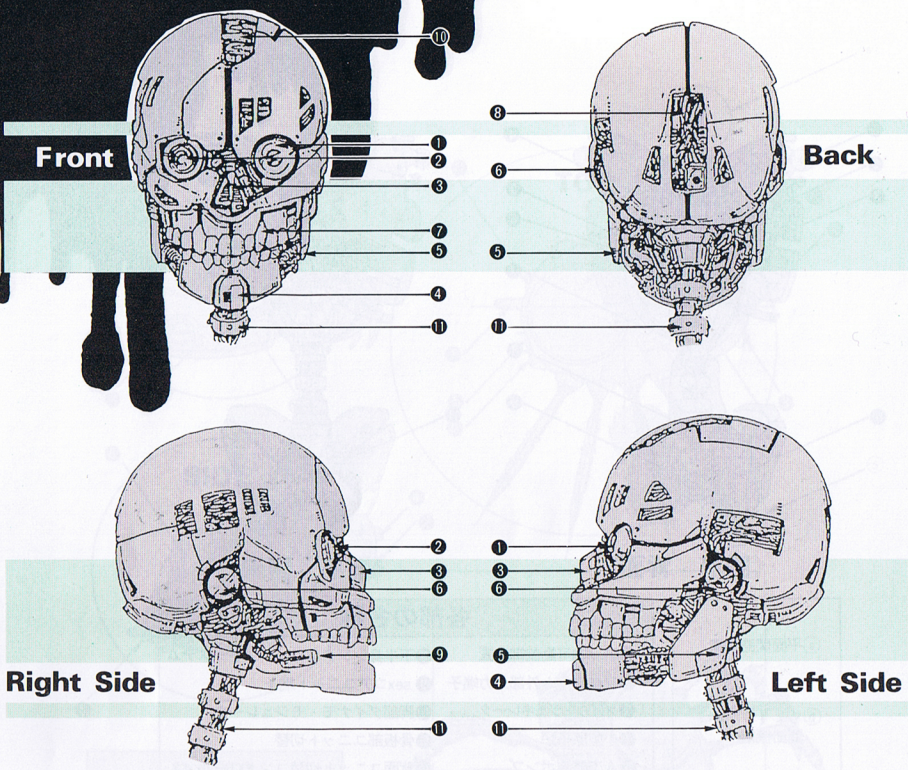
ⓒ球関節機構

各部の名称

❶アーム可動制御装置
❷プログラム外部入力端子
❸メイン・ジェネレータ
❹小型原子炉
❺人工血液ポンプ
❻人工じん臓
❼メイン・スキャニング・コントローラー
❽下半身シンクロジョイントシステム
❾sexコアユニット端子
❿脚部ダイナモ・モジュレータ
⓫骨板部ユニット切替
⓬背面ユニット切替コントロール
⓭動力ディストタビュータ



関節機構タイプ



頭部ユニット名		
❶ダミーアイ	❺噛力制御システム	❾カノン砲
❷視覚センサー	❻聴覚センサー	❿頭皮供給システム
❸嗅覚センサー	❼味覚センサー	⓫頭部バランサー
❹可変ジョー	❽頭部温度制御センサー	

▶スナッチのシステム（レベル3　皮膚）

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つく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為に、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おこなう。

人工血液にはヘム鉄を中心とするリピドヘムをリン脂質の分子集合体で埋めこんだ「リピドヘムリポソーム」といわれる人工血球を使用する。

毛根、汗腺などすべてこの段階で組み込まれる。血液の老廃物交換をおこなう為、彼等は皮膚は汗だけではなく、垢までも生じることができるのである。

▶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。

SNATCHのシステム設定

▶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型に近付ける必要があるのである。

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おこなうことができる。

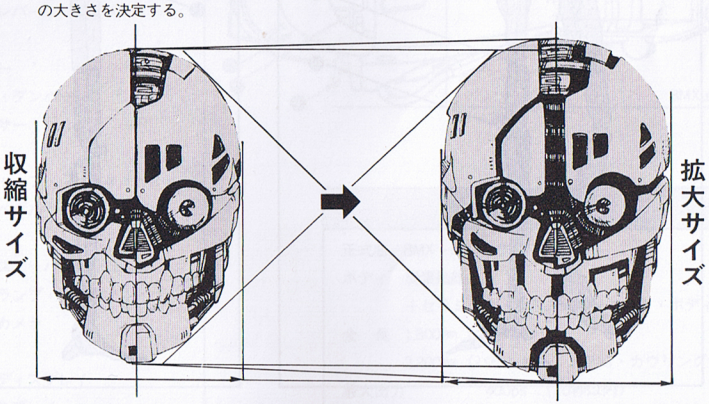
骨盤や生殖器に関してはターゲットの性別により「sex ユニット」をつけかえることで対処する。

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。

▶スナッチのシステム（レベル2　筋肉）

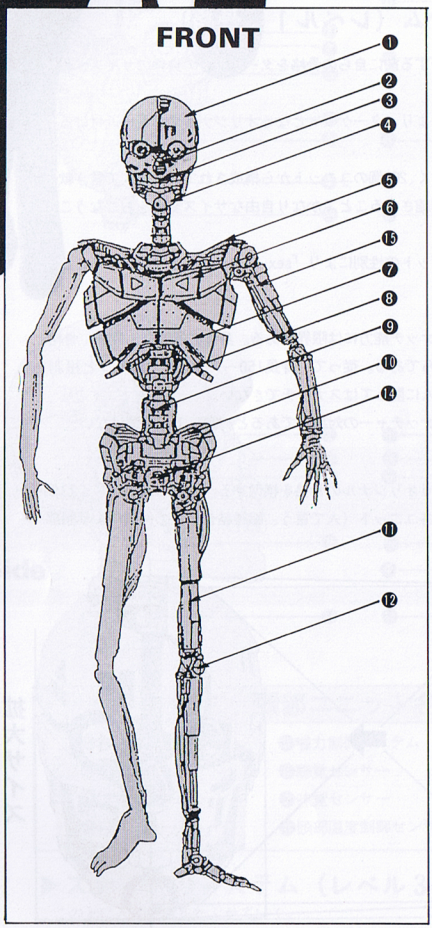
次に人で言う筋肉をかぶせていく。

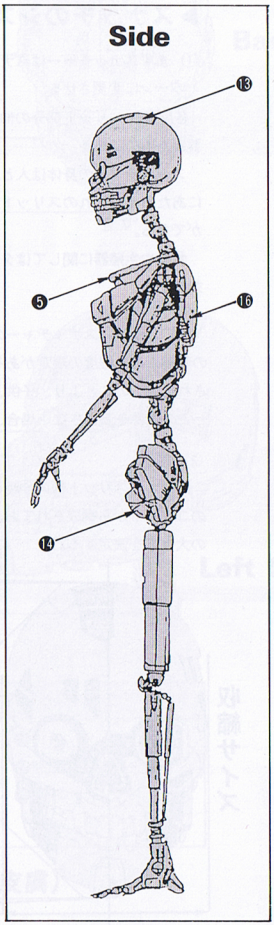
スナッチャーの場合は骨格筋のみに限られる。

骨格筋（黄もう筋繊維）の代わりとなるのは表面のメカノミカル反応をもつ、「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化学エネルギーを力学エネルギーに代え筋肉のような働きをするのである。

Snatcher



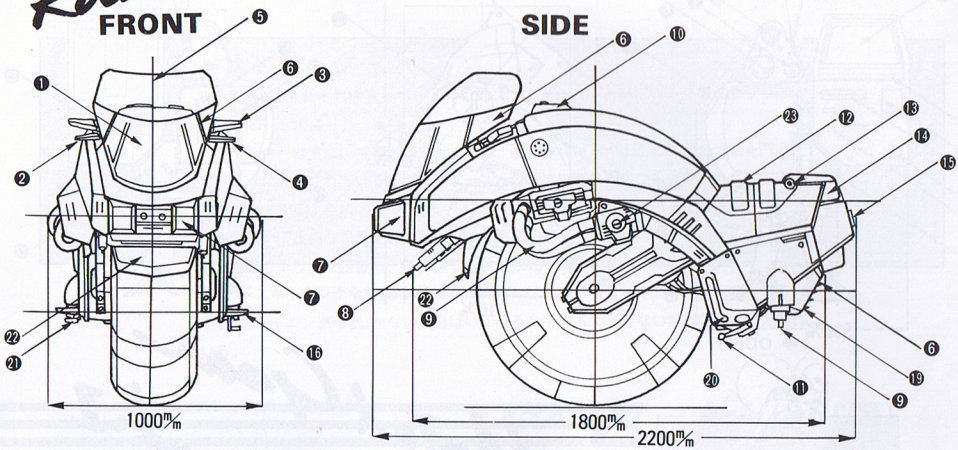


各骨格ユニット名	
❶前頭骨ユニット	❾せき柱ユニット
❷鼻骨ユニット	❿骨ばんユニット
❸上がく骨ユニット	⓫大たい骨ユニット
❹下がく骨ユニット	⓬しつがい骨ユニット
❺さ骨ユニット	⓭頭頂骨ユニット
❻胸骨ユニットA	⓮ｓｅｘユニット
❼胸骨ユニットB	⓯上腕骨ユニット
❽ろっ骨ユニット	⓰けんこう骨ユニット

▶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。

Road Runner



各部の名称

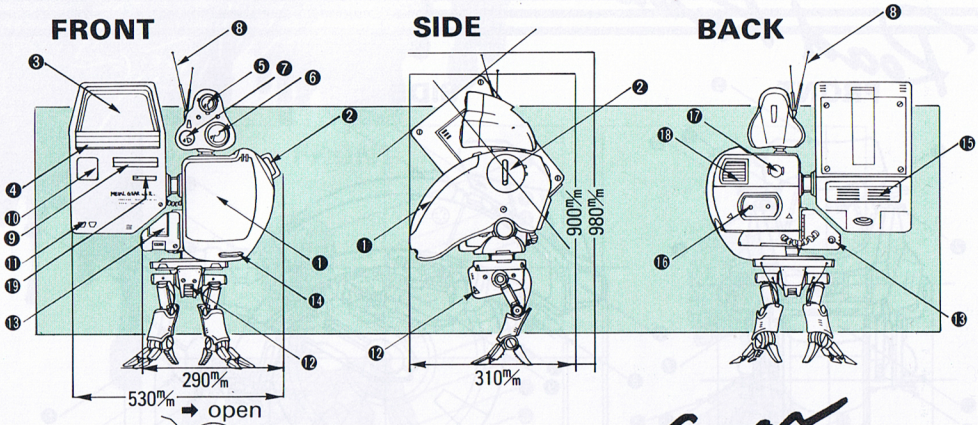
❶メイン・ヘッド・ライト
❷アクセル・レバー
❸ハンドル・グリップ
❹姿勢防備レバー
❺シールド
❻ウインカー
❼フロント・ダンパー
❽路面センサー
❾マフラー
❿タンクキャップ・フュエルメーター
⓫チェンジペダル
⓬シート
⓭シート・ストッパー
⓮ブレーキランプ・後方ライト
⓯後方アイカメラ
⓰ステップ
⓱メイン・ディスプレイ
⓲後方ディスプレイ
⓳排気ノズル
⓴レッグ・ガード
㉑ブレーキ・ペダル
㉒泥よけ
㉓スーパーチャージャーユニット

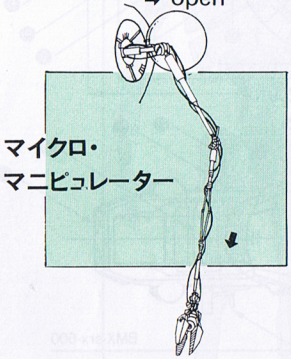
DATA

正式名	BMX－srx－600
ボディ	炭素繊維 ＋セラミック・ハニカムモノコック・ボディ
全　長	1,800㎜（本体のみ） 2,200㎜（バランサー、エアロ・カウリング含）
最大出力	400ps　（20秒以内）
最大トルク	87㎏
乾燥重量（ドライ）	220㎏
最高速度（整地上）	300㎞/h
ギ　ア	6段10速（オート・クラッチ変換可能）

▶ロード・ランナー

秒、3000回転のジャイロモー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、反転できる為、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。





マイクロ・
マニピュレーター

Metal Gear mk-II

DATA

正式名	NAVI metal gear mk-II	全　幅	530mm（モニター含む）
		重　量	50kg
全　高	980mm	モニター	10inch
全　長	310mm	積載容量	40ℓ

各部の名称

❶収納ポッド（40ℓ）
❷マニピュレーター収納ハッチ
❸2Dモニター(10inch)
❹モニター収納シャッター
❺可変光量ライト
❻メイン・アイ・カメラ
❼汎用センサー用アイ
❽アンテナ
❾LD再生口
❿サブ・バッテリーBOX
⓫JOY Stick差込口
⓬メイン・バッテリーBOX
⓭バランサー
⓮スピーカー
⓯モニター・ラジエーター
⓰I/Oジャック
⓱後方カメラ
⓲ラジエーター
⓳CD再生口

★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。

★マイクロスコープ

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、超高圧電子顕微鏡等を装備、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為、3次元物体をメモリーすることができるのである。

★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。取り外し可能。あらゆるビジュアル・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

★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採取、分析作業を行う。捜査上の様々な証拠品を摑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摑むことができる。

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。

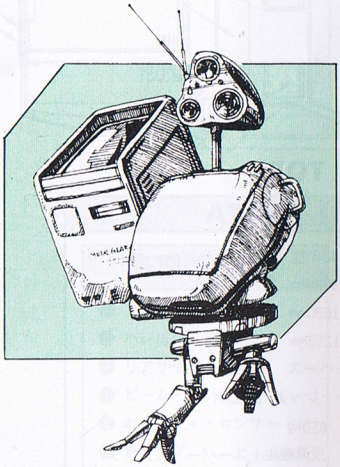
▶ナビゲーター

JUNKERにはそれぞれ捜査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『スキャニング令状』が発行されたのちにはあらゆるスキャニングが可能となる。しかし『スキャニング令状』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。

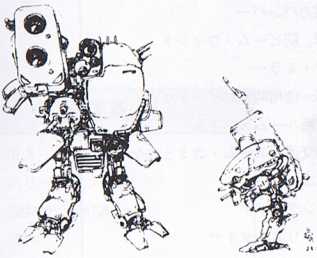


▶メタル・ギア mk-Ⅱ (SR以降)

ギリアン・シード専用のナビゲーター

プレイヤー専用に開発されたナビゲーターである。

正式名「METAL GEAR mk-Ⅱ／SR以降」設計者 ハリー・ベンソン

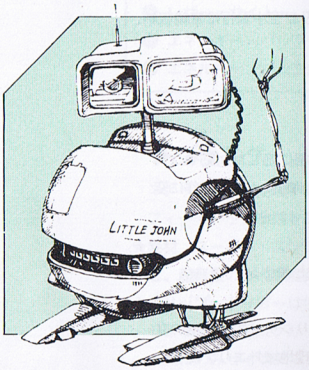


Metal gear mk-Ⅱ 1988.

★デザイン

20世紀末に「悪魔の兵器」といわれた核搭載重歩行戦車「METAL GEAR」からとっている。

ハリー・ベンソンは当時の資料から「METAL GEAR」のデザイン・プロットを発見、その機動性の高いデザインをナビゲーターとしてつかえるようにアレンジした。



▶リトル・ジョン

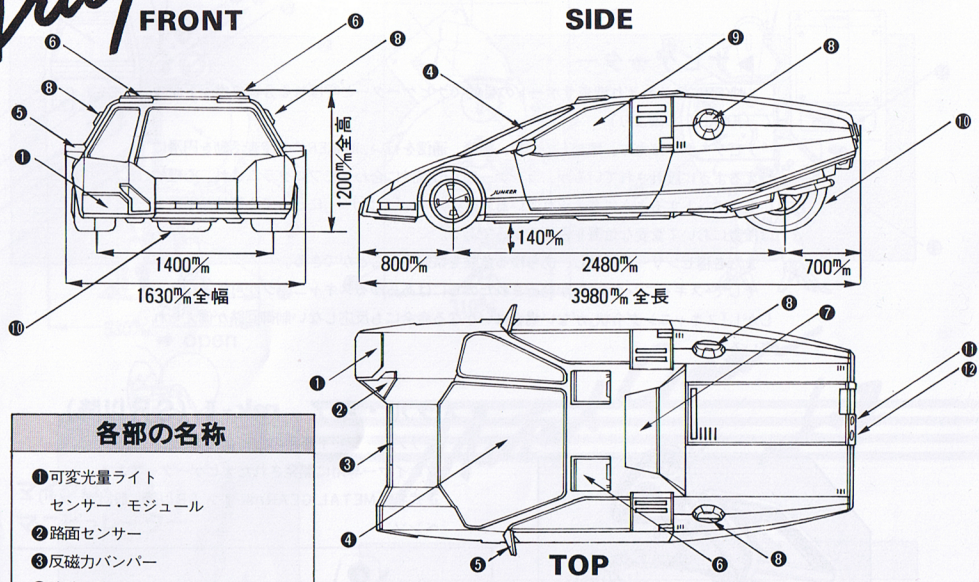
ジャン・ジャック・ギブスン専用のナビゲーター。

正式名「LITTLE JOHN msx011」

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為、無口なナビゲーターである。最新型の「メタル・ギア」を生むもととなったプロトタイプ。

Tricycle



各部の名称

❶可変光量ライト
センサー・モジュール
❷路面センサー
❸反磁力バンパー
❹防弾、防ビーム・ウィンド
❺ドア・ミラー
❻ホバー使用時補助インテイク
❼非常用ルーム・パネル
❽自動交通システム・コミュニケート
・ユニット
❾ウィング・ドア
❿モノ・リア・タイヤ
⓫後方アイカメラ
⓬後方センサー

DATA

正式名　42年型　インターセプター　type R
全　長　3980㎜
全　幅　1630㎜
全　高　1255㎜
ホイール・ベース　2480㎜
フロント・トレッド　1400㎜
車両重量　650㎏
車体素材　炭素繊維＋スーパー・エンプラ

▶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イフティ機能搭載。

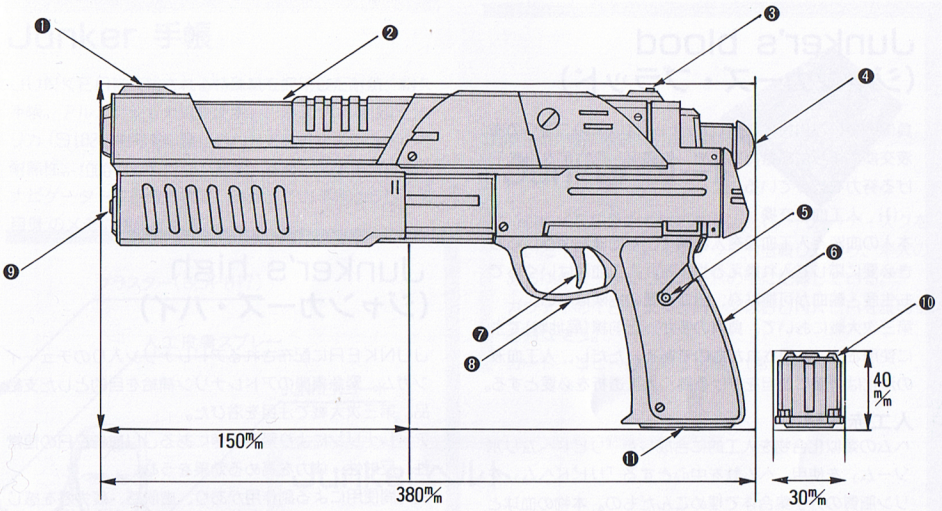
●ホイール・ベース伸縮機構付

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。但し、統制管理地域外エリアについては該当しない。

Blaster



各部の名称

❶ フロントサイト
❷ バレル
❸ リアサイト
❹ ビーム・ハンマー
❺ セイフティ・センサー
❻ グリップ
❼ トリガー
❽ トリガー・ガード
❾ レザー・サイト
❿ エネルギー・パック
⓫ エネルギー・パック接着口

DATA

正式名　BLA－H17（type　3）
設計者　ハリー・ベンソン
協　力　S&M社、NASA
口　径　15㎜
全　長　380㎜
銃身長　150㎜
重　量　900ｇ（エネルギー・パック含む）
装弾数(エネルギー・パック)　1個
ビーム出力　焦点断面積/㎝に一点照射でセラミック装甲60㎜を貫通する。

▶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。
セイフティ装置はグリップにはめこまれているセンサーにより使用者の指紋、体温を照合、本人にのみセイフティを解除できるシステムになっている。
従ってJUNKERひとりにひとつのブラスターが製作される。

JUNKERの装備品

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換え、本血液を保存しておき必要に応じて入れ換えるやり方。人工血液はいくらでも生産・輸血が可能な為、出血多量の危険はない。

第三次大戦において、負傷の多かった前線(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「リピドヘムリボソーム」を使用。ヘム鉄を中心とする「リピドヘム」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)

あらかじめ高圧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)

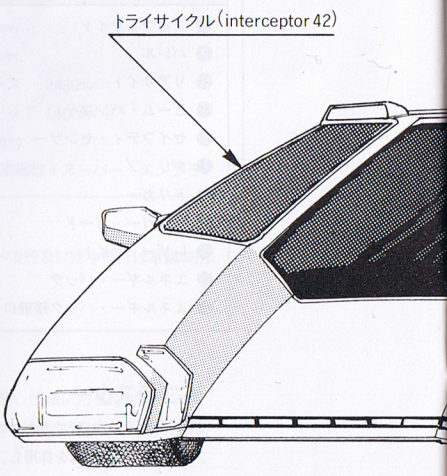
JUNKERに配布されるアドレナリン入りのチューインガム。緊急事態のアドレナリン補給を目的とした支給品。第三次大戦で注目を浴びた。

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うむ。

長時間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

プロティン・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の保護を行い、耐熱、耐ショック効果をうむ。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為、24時間以内に剥離しなければならない。

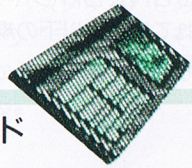


これが、危険を買う男

JUNKERの装備品

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(Al203)とシリカ(Si02)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いる。
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ベルト

形状記憶合金+形状記憶セラミック+熱可塑性をもったフレキシブル・プラスティックを使い、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)

Junker 特製コート

アラミド(aramido)繊維+フレックス・アーマー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。メターメタ型のアラミドにより、800℃の高熱に耐え、溶解せず皮膚を保護する。
パラーパ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・アーマーを採用。局所強化を計っている。ランナーの体格、身体構造にそってオーダーされる。

JUNKERは(1)を実行する為の特殊権限、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。

(ランナー)の装備だ!

JUNKERの構成

JUNKER(ジャンカー)は以下の二規定に基づき、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場合はいかなる理由を問わず、「JUNKER権」を剥奪される。

JUNKER5ヵ条

(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)を実行する為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は一般市民のバウンティー・ハンター(刑事法特記事項3項、バウンティー・ハンターの補助)と協力、サポートの義務がある。
(5)JUNKERは(1)を実行する為の特殊権限、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。

スキャニング令状

人民には「民事法第18条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(スキャニング)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為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・スキャニング)は、裁判所により発行された「スキャニング令状」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「スキャニング令状」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ニ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ニ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、謀報局、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が未知のものにたいする任務であるからである。一人のJUNKERの体験はそのまま人類の体験にほかならないからである。

バウンティ・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、以下のバ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、心理テスト、JUNKERテスト……etc.)によりバウンティ・ハンターとして登録できる「バウンティ・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。

平均バウンティ料……150万クレジット
注) 平均サラリーマン月給 25万クレジット

バウンティ・ハンター登録数……500人 (2042／12)
闇バウンティ・ハンター数……約1万人

JUNKERの構成

JUNKERは「ヘッド」といわれる《指揮》系統のリーダー、《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。

《指　揮》

ヘッド

「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。

ベンソン・カニンガム

《スタッフ》

メカニック

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

ハリー・ベンソン

オペレーター

「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。

ミカ・スレイトン

《捜　査》

ランナー

「ランナー」はナビゲーターを使って実捜査を行う危険を買う任務である。

ナビゲーター

「ランナー」を捜査上、サポートするロボットである。

ギリアン・シード
‖
メタルギア　mk-Ⅱ

ジャン・ジャック・ギブスン
‖
リトル・ジョン

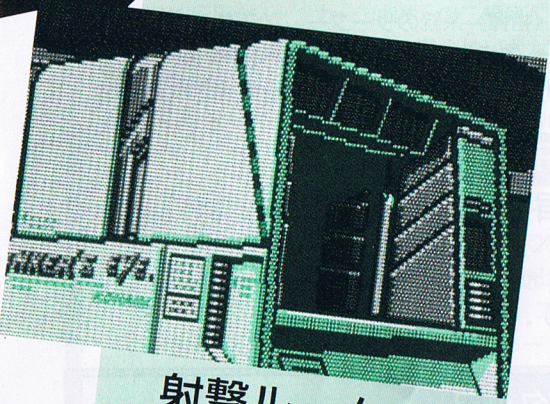
《後処理》

JUNK

「JUNKER」はランナーの処理した現場のアフター・ケアを行う。

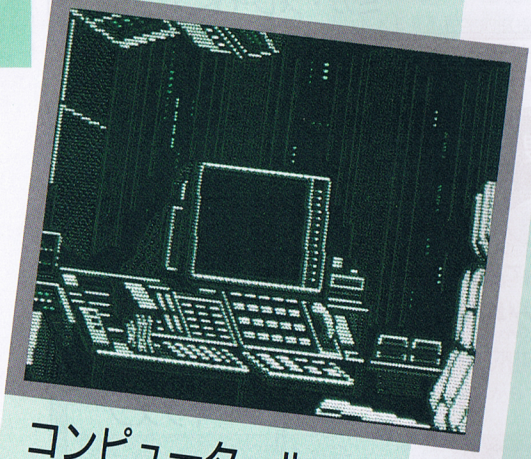
注）JUNKは警視庁科学鑑識科に属する。

本部設備



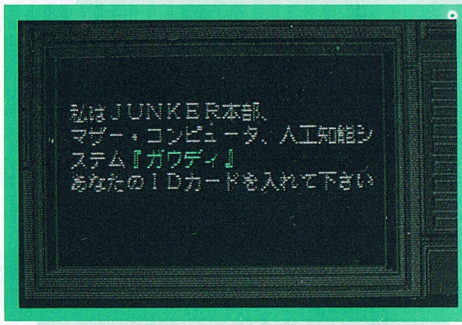
射撃ルーム

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）」が設置されている。JUNKERの射撃訓練は定期的におこなえるようにプログラムが組まれている。



コンピュータ・ルーム

JUNKER本部を統制する「ガウディ」との端末が設置されている。ネオ・コウベの情報統制をしている「アルファビル」とネットしている為、様々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、様々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」

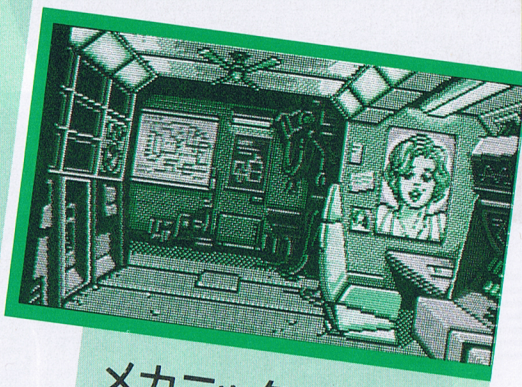
〈人工システム（A1）形式RX-02〉

「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知的インターフェース
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。



メカニック・ルーム

JUNKERで使用される全ての武器、装備の開発とメンテナンスがここでおこなわれる。設計、開発、制作、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おこう。

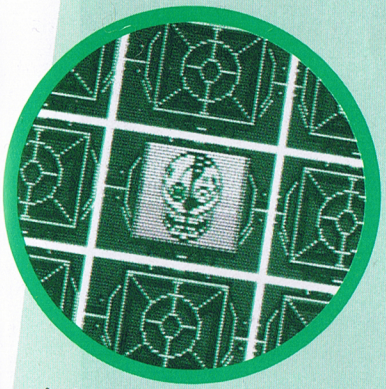
工具、材料などの搬入は「ガウディ」がリアルタイムで管理する。世界各国の最新技術は「アルファビル」により随時、吸収され、バージョン・アップされたのちに環元され、技術レベルでは常に最先端を維持している。さながらメカニック・ルームはひとつの工場ともいえる。

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ュミ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。

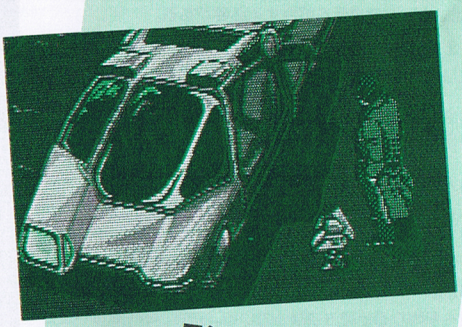
「ガウディ」をはじめ、シティに存在するすべての人工知能がこの「アルファビル・システム」にネットしている。



ジャンカーズ・アイ

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ひきあげるように設計されている。

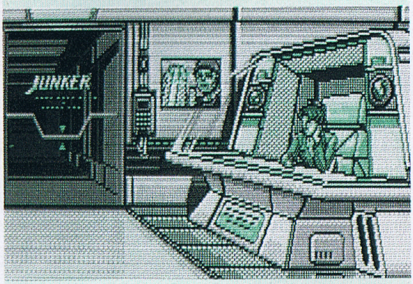
心理学者　イワノフ・マラドーナの協力をえてハリーが制作。各種特殊部隊と提携、1ヶ月毎にバージョン・アップを図っている。



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されている。

本部設備



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・ポッド」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。

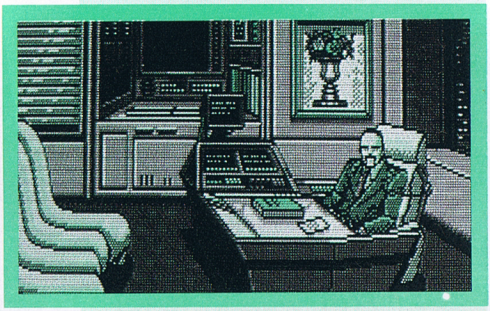
「チェッカー」は「JUNKERカード」、声紋、網膜や脳波パターンの照合を「ガウディ」「アルファビル」との連携により判定をくだす。従って当人の最新のデータとの比較がおこなわれるのである。

「フロント・ポッド」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なみ。

万一の際に備えて、ポ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日間はポッド内で生存できるように設計されている。まさしくこのポッドはミニ・シェルターといえる。

廊下

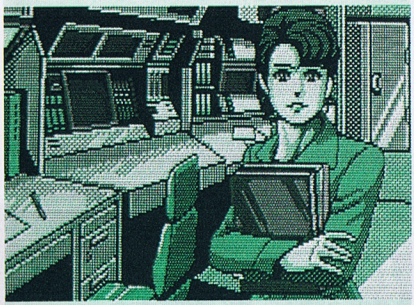
本部内の全ての部屋に通じる、高速双方向ムービング・ウォーク、ショック・アブソーバー付きオート・ストップ。



局長室

本部局長の部屋。常に全本部内、全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、いつでも指令をだせる状態にある。

JUNKERの中枢、作戦司令室となる場所である。

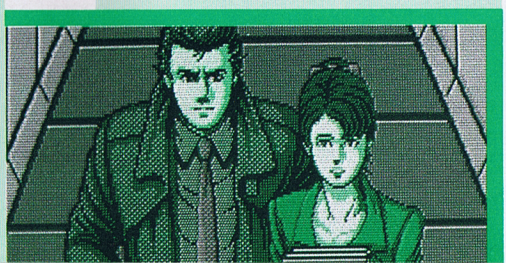


デカ部屋

JUNKERの中でも最も危険な任務を請け負う「ランナー」達の部屋。

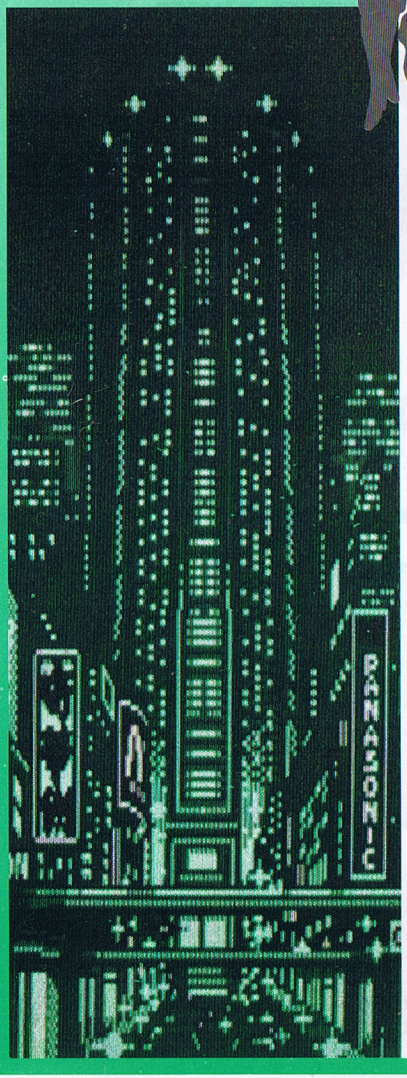
アルファビルを介して、刻々とシティ内のあらゆる情報が送られてくる。ランナーはこの部屋で膨大な量の情報を処理し真実を見極める。

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。



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　カルロッツィーニ・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ッツィーニは巨大なとうもろこし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。
全フロア政府機関が使用し、民間企業の使用は許可されていない。

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.

JUNKER

SINCE 2042.



『JUNKER』の文字は鋭く、洗練された直線で構成、退廃の時代に明確な正義を示すようにデザインしている。

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（判定する）
Uninfected（スナッチされていない）
Naked（純粋な）
Kind（人類）
&（かどうかを判定し……）
Execute（処理する）
Ranger（特捜隊）

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

Napoleon

ナポレオン　年齢不祥

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・コウベにやってくる。本名は誰も知らない。

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





Izabella Velvette

イサベラ・ベルベット　24歳

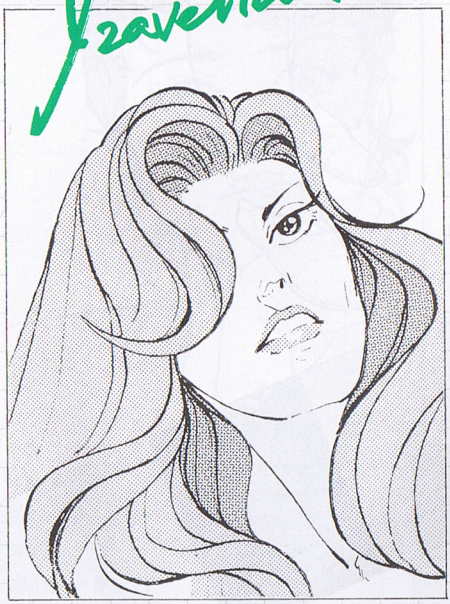
ホログラム・ビィジョンの人気女優。

40年度　コウベ国際映画祭最優秀主演女優賞受賞。

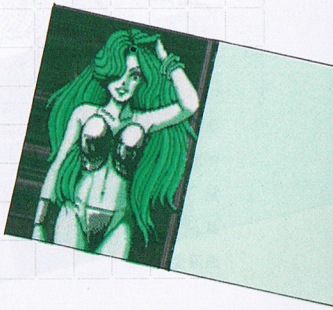
41年度　カンヌ映画祭特別審査員受賞。

「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)「みつばちのキッス」(41)「エル・ポコ」(42)



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



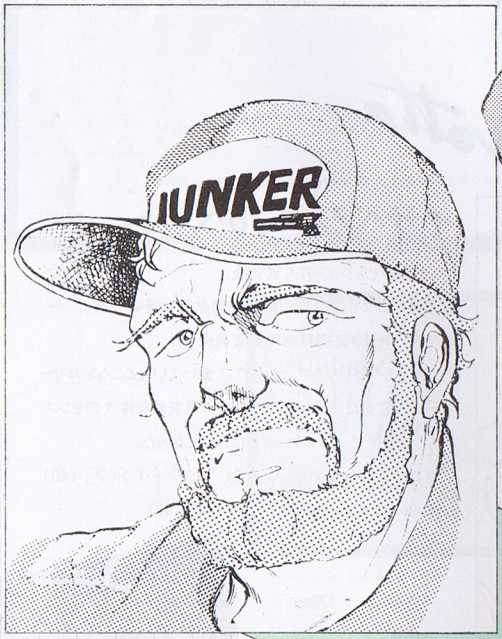
Harry Benson

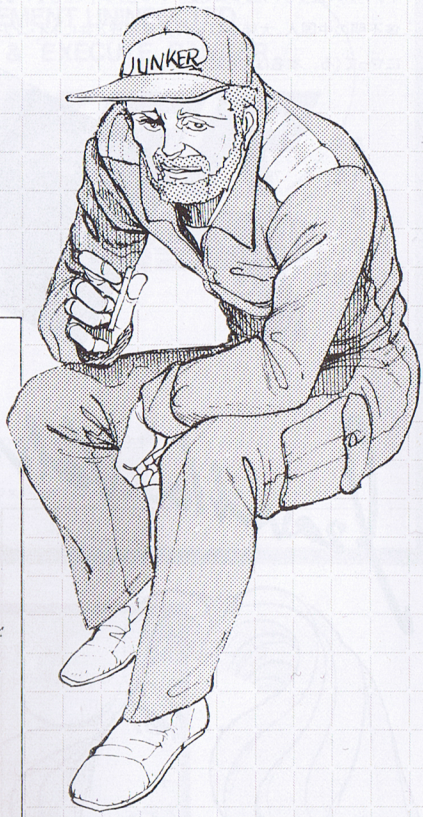
ハリー・ベンソン　55歳　未婚

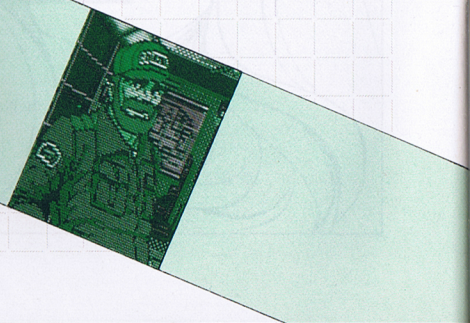
JUNKERメカニック・マン。「RUG・HUNT」出身の優秀な科学スタッフ。「大惨事」により両親を亡くし、政府にひきとられる。わずか14歳で工学博士号をとる。

第三次世界大戦の時、NATO軍兵器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度も授与された天才。

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





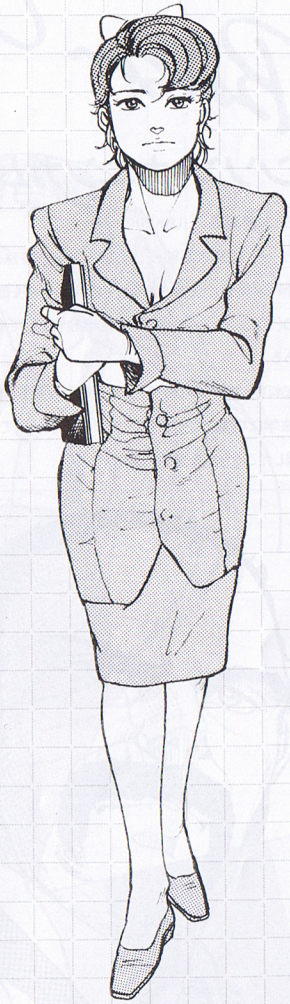


身長	168cm
体重	65kg
髪	ブロンド
目	ブルー
血液型	O型

Mika Slaton

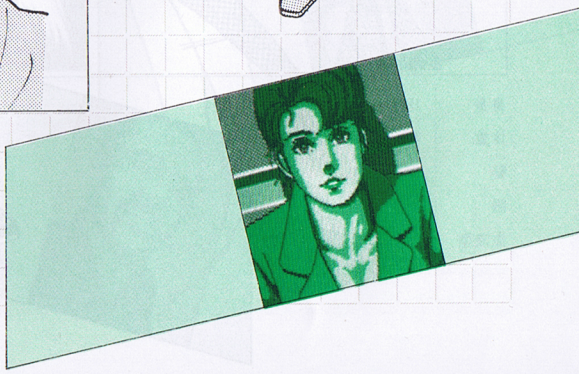
ミカ・スレイトン　23歳　未婚

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ひく。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数奇な経験がJUNKERには必至のものとなる。
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。





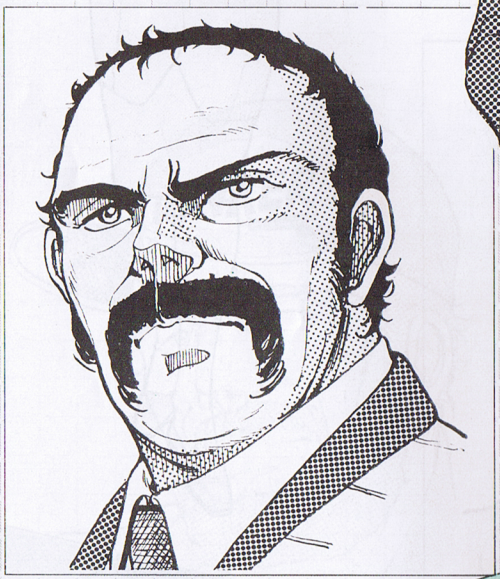
身長	167cm
体重	?
髪	黒
眼	ブルー
血液型	A型

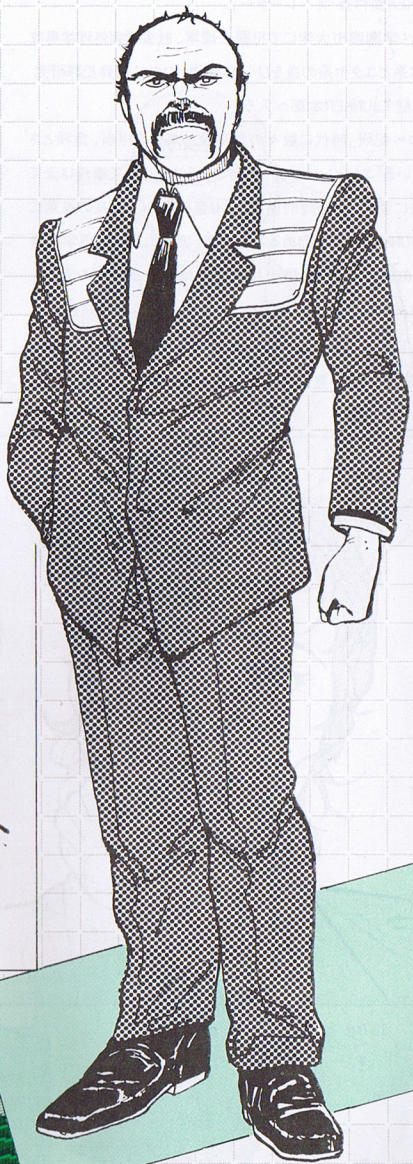


Benson Coningham

ベンソン・カニンガム　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、ち密な戦略で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「ジュウドー」でオリンピックに出場したこともある腕前である。





身長	180cm
体重	75kg
髪	ブラウン
眼	ブラウン
血液型	B型

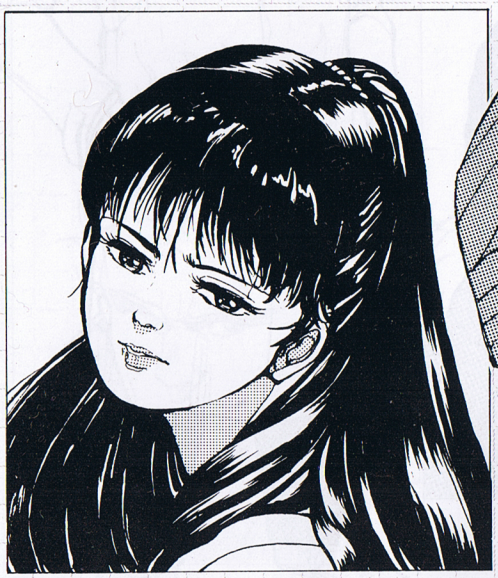
Kathalina Gibson

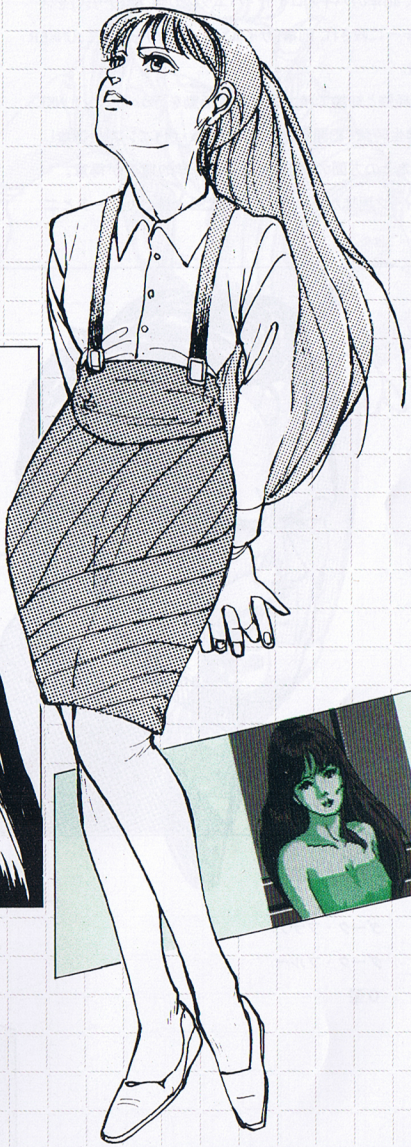
カトリーヌ・ギブスン 14歳

ジャンの一人娘、少女モデル。

「ミス・サーティーン」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。様々な業界から仕事の引合いがき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。



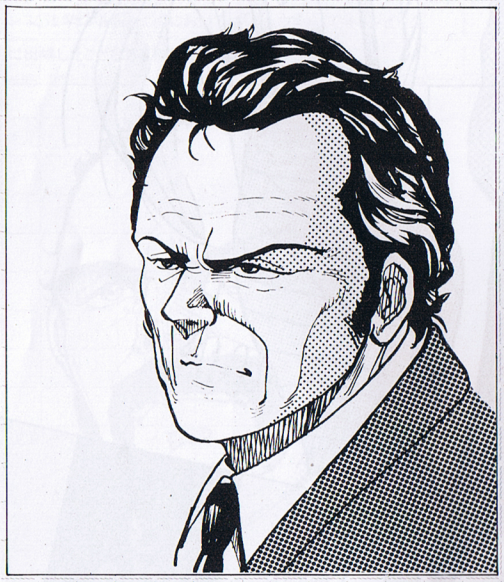


身長	160cm
体重	?
B	81
W	58
H	83
血液型	B型

Jan Jack Gibson

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、40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し。

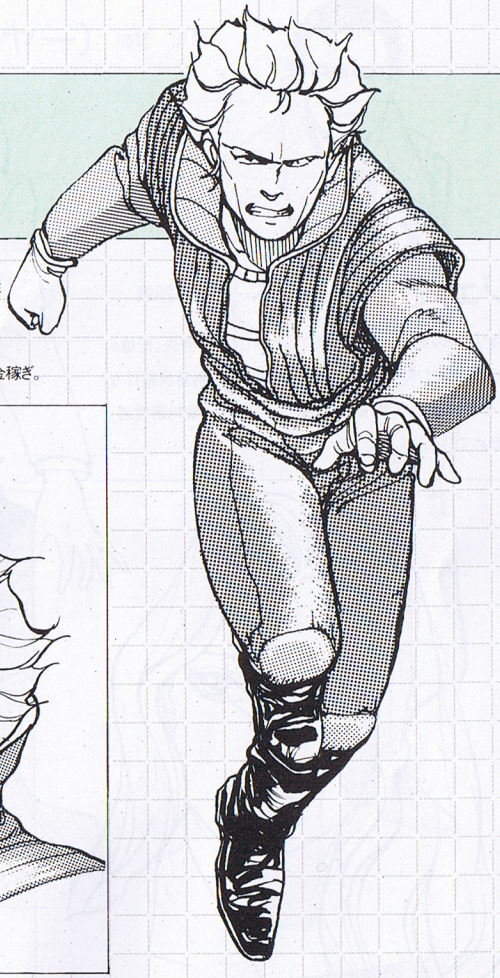




身長	185cm
体重	78kg
髪	ダーク・ブラウン
目	ダーク・ブルー
血液型	O型

Randam Hajile





ランダム・ハジル　年齢不祥

謎の「バウンティー・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。

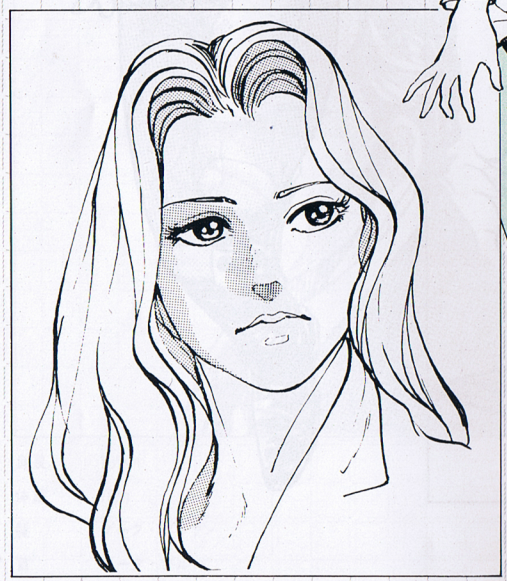


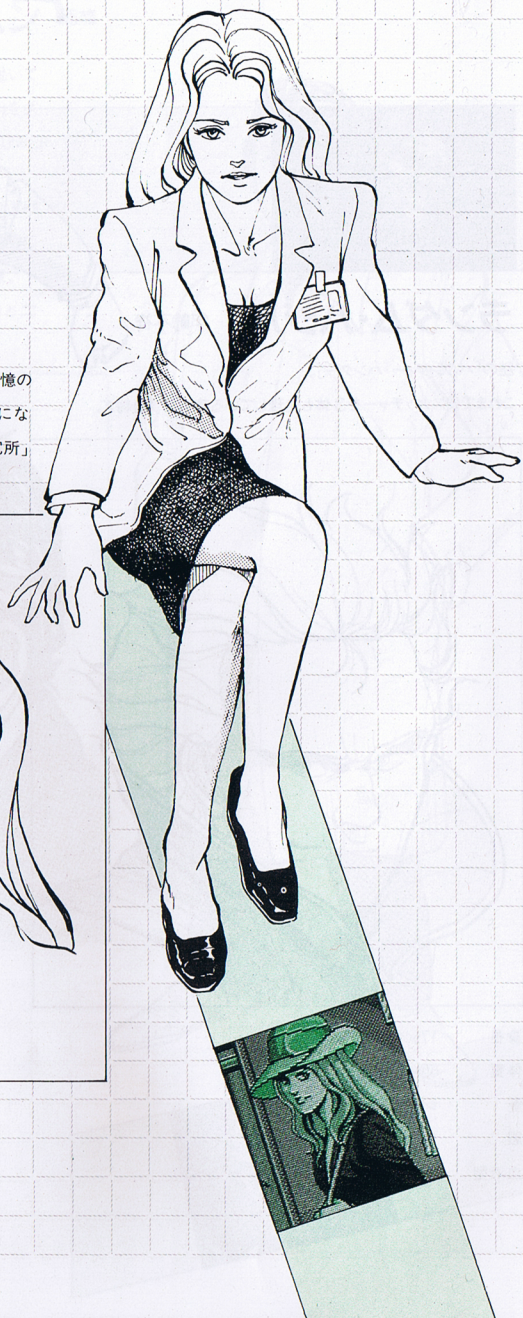
身長	175cm
体重	65kg
髪	シルバー
眼	ブルー
血液型	？型

Jaime Saed

ジェミー・シード　推定　29歳

ギリアンの別居中の妻。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	170cm
体重	?
髪	ダーク・ブロンド
眼	エメラルド・ブルー
血液型	A型

Guilian Seed

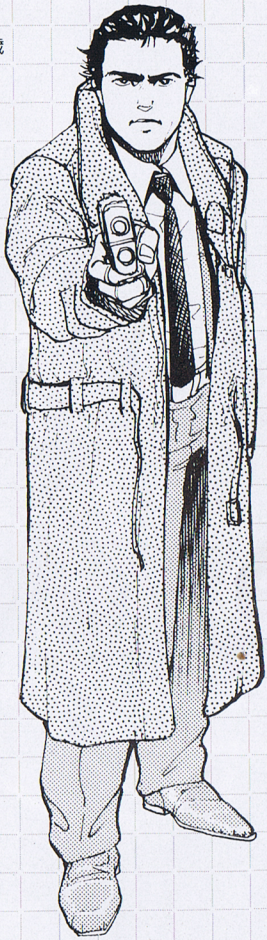
ギリアン・シード(プレイヤー) 推定 31歳

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のち、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、軍に保護された時に身につ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。

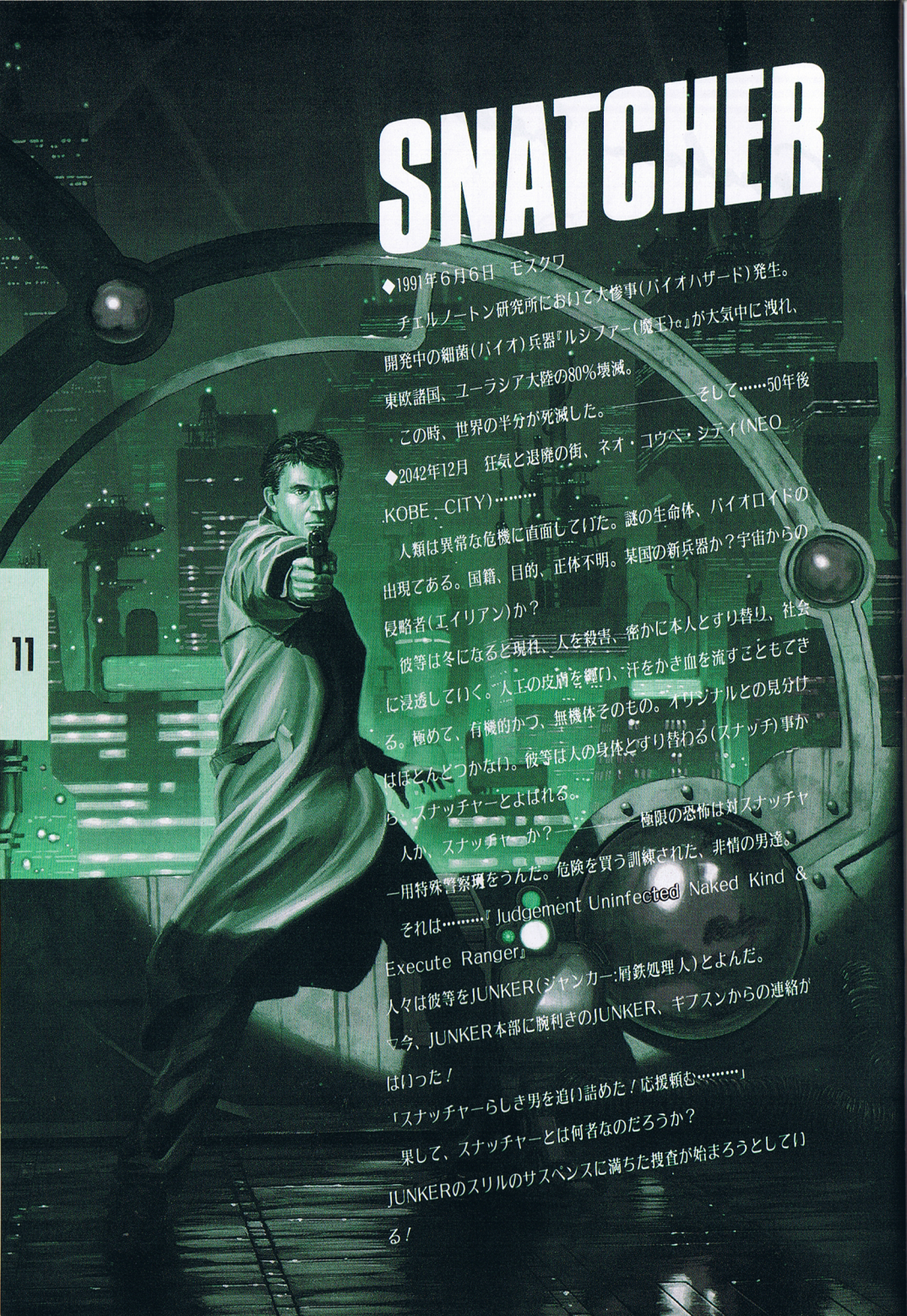




身長	178cm
体重	65kg
髪	ブラウン
眼	ダーク・ブルー
血液型	A型



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、スナッチャーとよばれる。

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隊をうんだ。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)とよんだ。

今、JUNKER本部に腕利きのJUNKER、ギブスンからの連絡がはいった！

「スナッチャーらしき男を追い詰めた！応援頼む……」

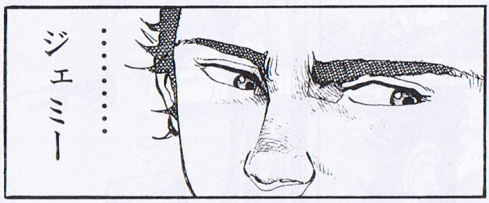
果して、スナッチャーとは何者なのだろうか？

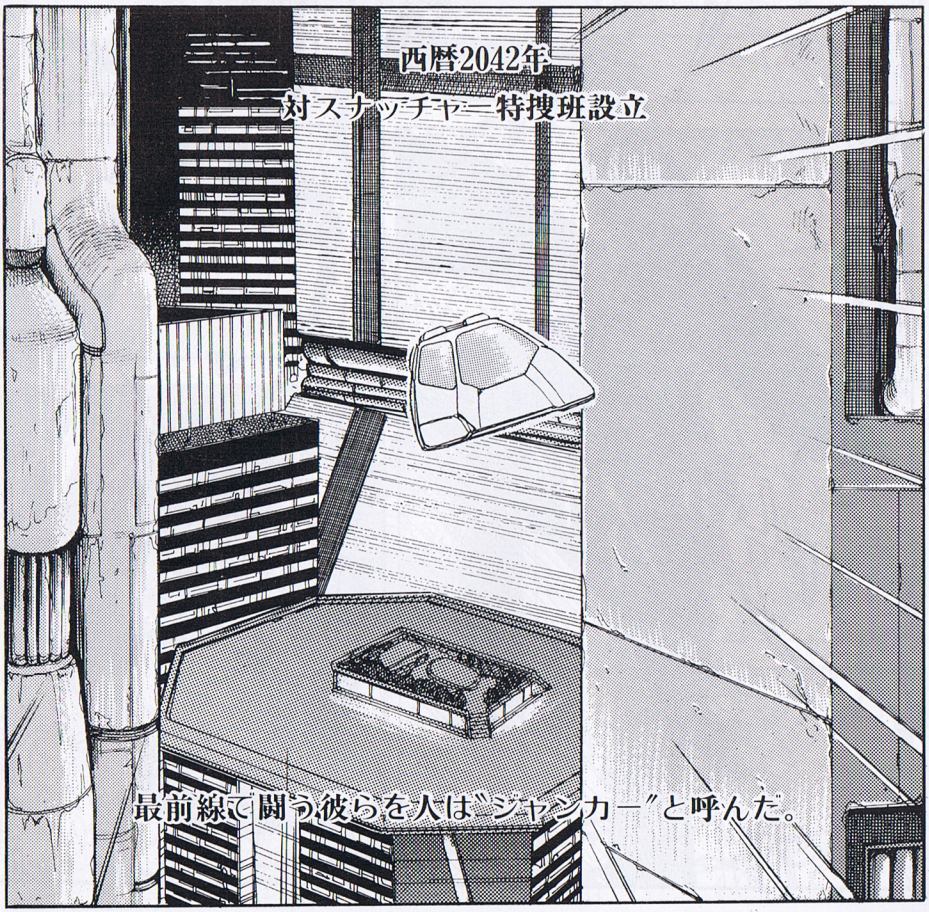
JUNKERのスリルのサスペンスに満ちた捜査が始まろうとしている！

11






……
ジェミー


西暦2042年
対スナッチャー特捜班設立
最前線で闘う彼らを人は〝ジャンカー〟と呼んだ。


ヴィイイ
なに!?
聞こえない!!
ヴィイイ
ヴィイイイイ


いくよ
ジェミー!!
ヴィィィィィィ
えっ?

私には
わかるの

私達の
過去には
きっと
恐しい事が
あったんだわ

恐いの！
記憶を、
取りもどす
ことが！

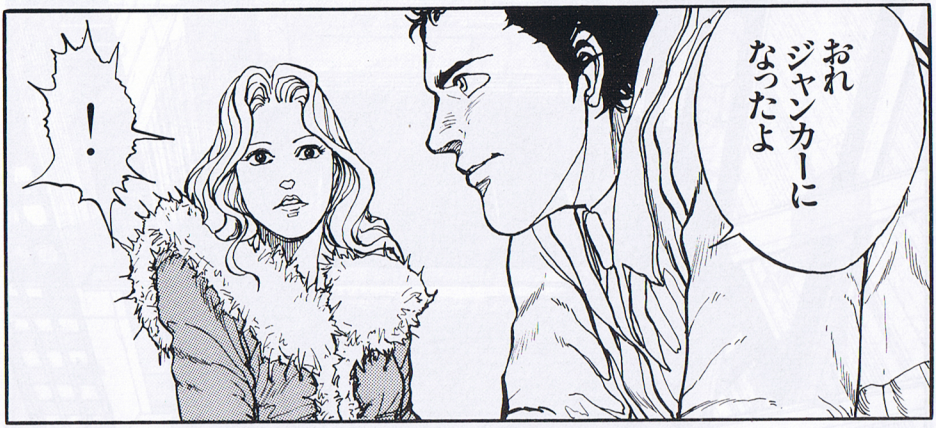
思い出せば
きっと
二人とも
不幸に
なるわ

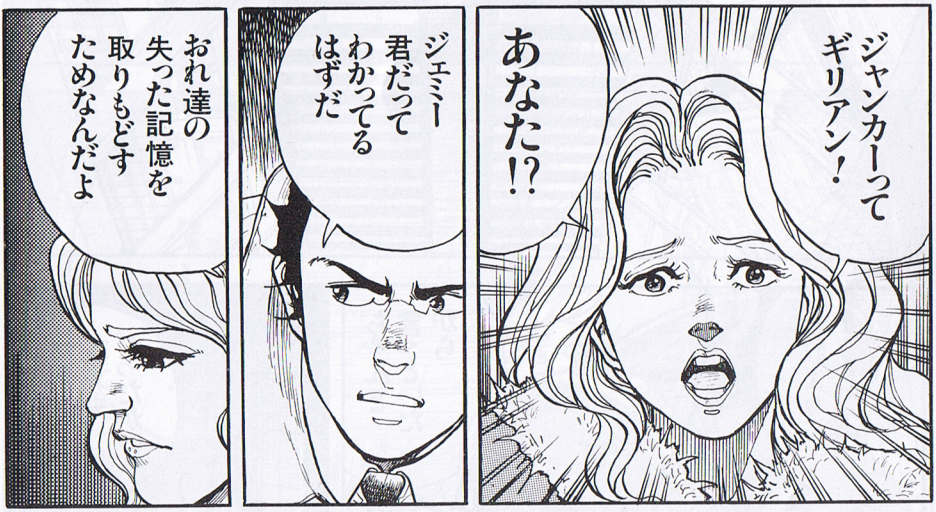
そんな
過去なら
ないほうが
わたし……

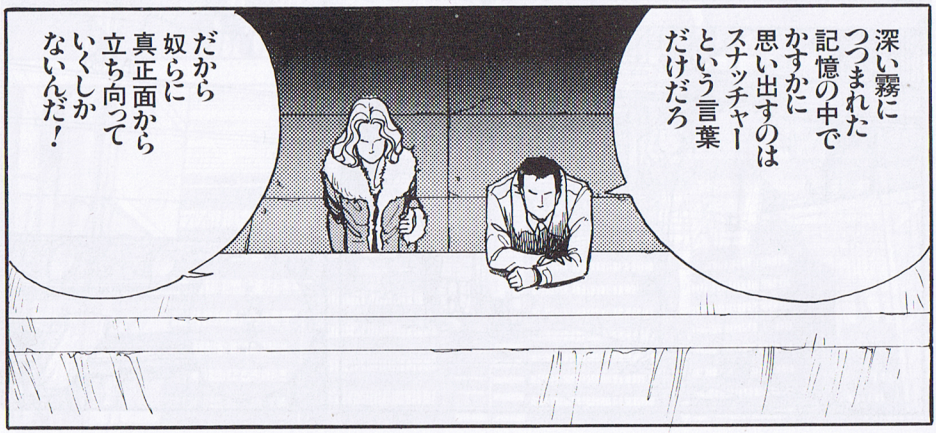
ジェミー!!

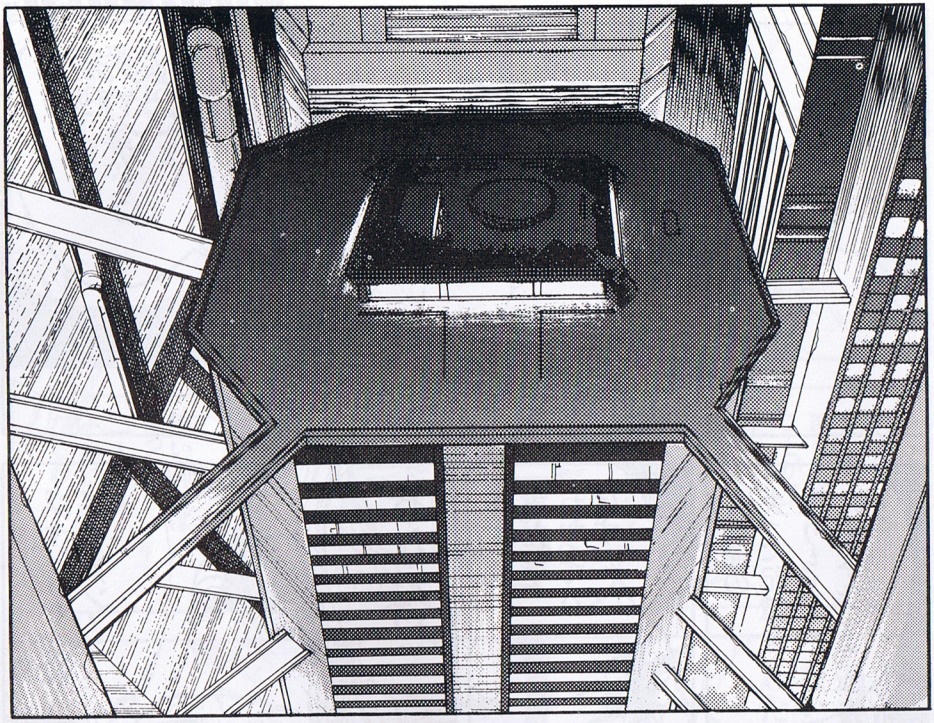
THX-一〇五
ギリアン・シード

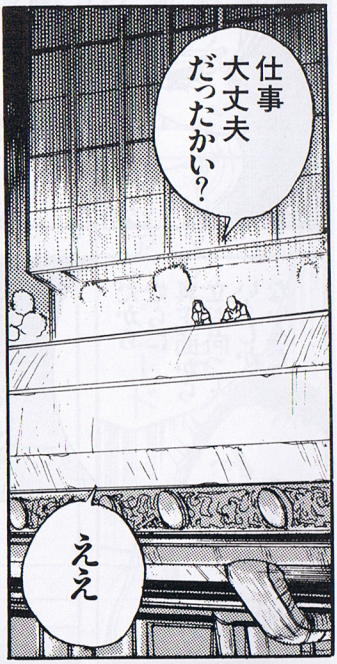
スミヤカニ
当機ニ乗車シ
JUNKER本部ニ
出頭セヨ!!
繰返ス……

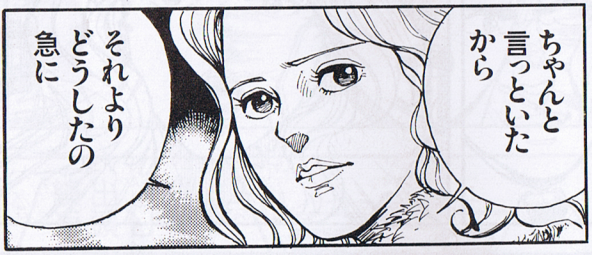

おれ
ジャンカーに
なったよ
！

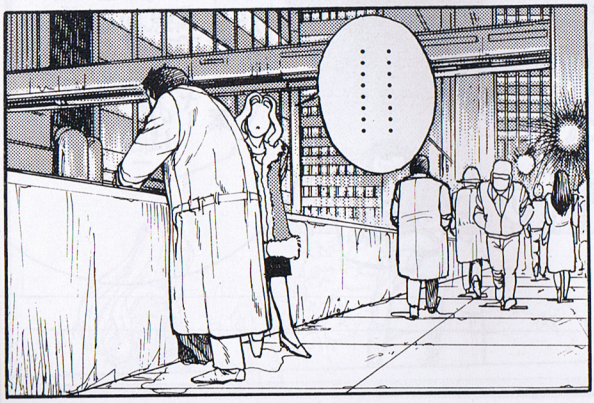

ジャンカーって
ギリアン！
あなた!?
ジェミー
君だって
わかってる
はずだ
おれ達の
失った記憶を
取りもどす
ためなんだよ

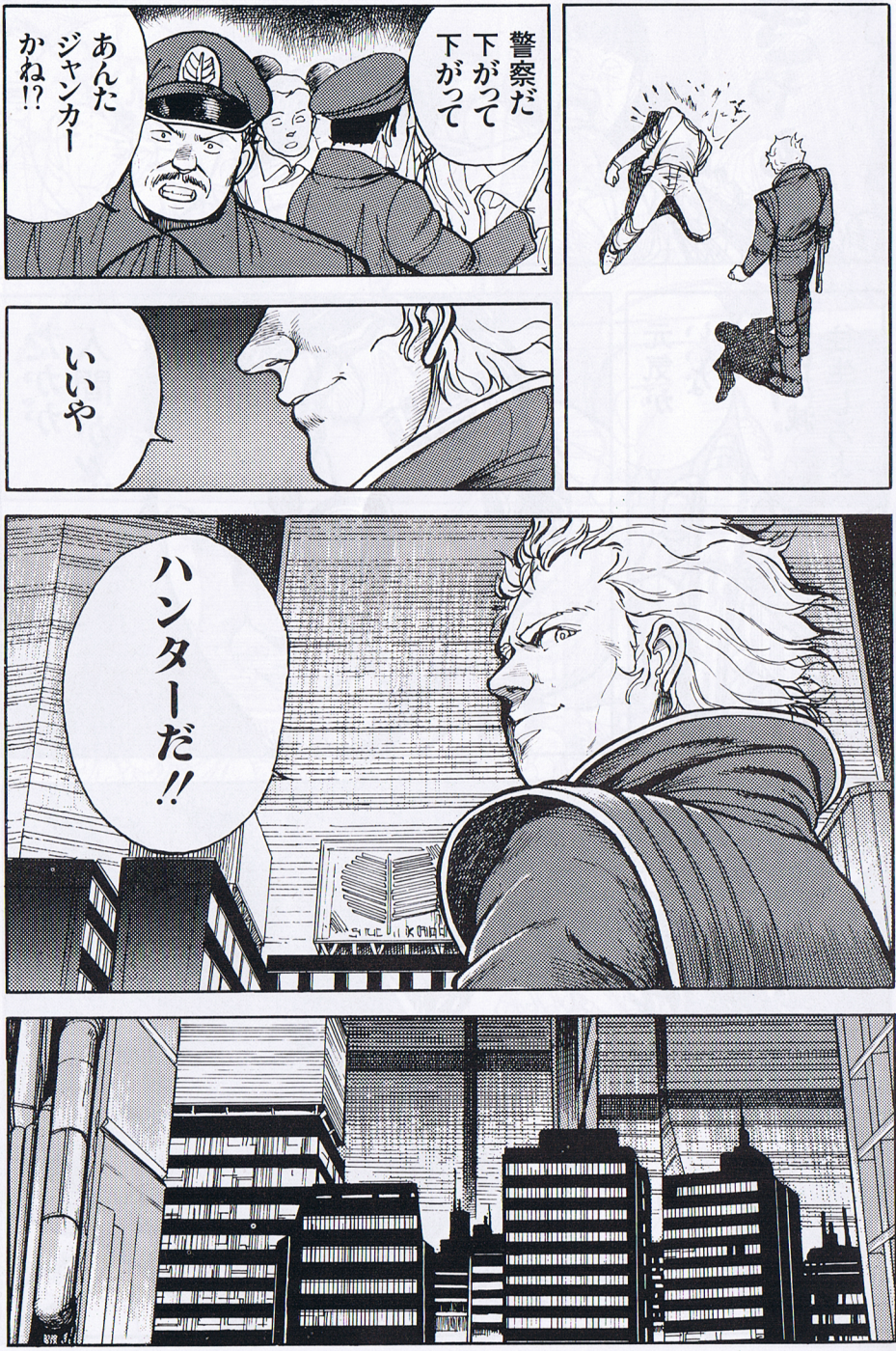

深い霧に
つつまれた
記憶の中で
かすかに
思い出すのは
スナッチャー
という言葉
だけだろ
だから
奴らに
真正面から
立ち向って
いくしか
ないんだ！




仕事
大丈夫
だったかい?
ええ


ちゃんと
言っといた
から
それより
どうしたの
急に


……
……


警察だ
下がって
下がって
あんた
ジャンカー
かね!?
いいや
ハンターだ!!


……
いい気に
なるなよ
きゃあぁ
たかが
人間が!!
元気が
いいな
いい加減
往生しろよ
シャキン
ドン!!


ドン
！
ドッ
何だ 何だ？
おい 誰か人が 倒れてるぜ
どいてろ 見せ物じゃ ないぞ！

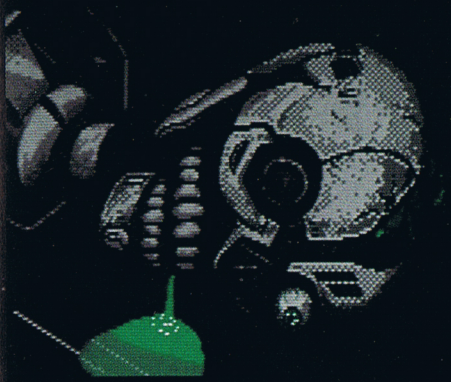


SNATCHER™ プロローグ



この物語はフイクションであり、登場する団体名・会社名・人名等は架空のもので、
実在する団体・会社・人物等とは一切関係がありません。

SNATCHER™



■巻頭読切り劇画「スナッチャー」……1
■ストーリー……11
■キャラクター設定……12
■JUNKER設定
JUNKER設定……21
JUNKER本部設定……22
JUNKER本部設備……23
JUNKERの構成……26
JUNKERの行動規定……27
JUNKERの装備品……28
ブラスター……30
トライサイクル……31
ナビゲーター……32
メタルギアMK II……33
ロードランナー……34
■SNATCHERのシステム設定
SNATCHER設定……35
SNATCHの設定……36
INSECTER設定……39
SNATCHERに関する年譜……40
■ネオ・コウベ・シティ設定
ネオコウベシティとは……42
ネオ・コウベの年譜
ネオ・コウベ・シティの予備知識
産業・人口構成・人種構成……44
人口構成・南北問題・完全隔離政策・治安……45
諸問題……46
交通……47
エネルギー……48
スポーツ……49
世界情勢……50
PLAY……52
■開発コンテ(メイキング・オブ・スナッチャー)……53
■2042年未来特製カレンダー……56

SNATCHER™

設定資料集

