

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

SNATCHER™

©1988 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI

セガサターンCDで遊ぶ前に



警告

- 疲れた状態や連続して長時間にわたるご使用は健康上好ましくありませんのでさけてください。ごくまれに、強い光の点滅・刺激や、テレビ画面を見ている時に一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等を経験する人がいます。こうした症状が見られた場合は、プレイする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていてこのような症状が起きた場合は、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、腕や手に疲労、不快や痛みを訴えたときは、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合には、医師の診察を受けてください。それを怠った場合長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合はゲームをすることによって悪化する可能性があります。そのような場合にはゲームをする前に医師に相談してください。



注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、明るいところで、テレビ画面から出来るだけ離れてご使用ください。
- 長時間で使用になる場合、1時間ごとに10分から15分の休憩を取ることをおすすめします。
- 本体をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
- このCD-ROMは表示された日本国内仕様のゲーム機専用ソフトです。海外仕様の機種や他の機種、また通常のCDプレーヤーに使用すると、故障などの原因となる恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のお願い

- 精密機器ですので、直射日光の当たる場所、高温多湿などの極端な温度条件下での使用や保管を避けてください。また、故障の原因となりますので曲げたり、ディスク中央のセンター孔を広げたりしないでください。
- ディスクに文字などを書いたりシールなどを貼らないでください。
- ひび割れや変形のあるディスク、接着剤などで補修されたディスクは誤作動の原因になりますので使用しないでください。
- 汚れたときには、柔らかい乾いた布で中心から放射状に軽く拭き取ってください。シンナーやベンジンなどでは拭かないでください。
- ゲーム機本体の取扱説明書もあわせてお読みください。むやみに電源やリセットボタンを押すと、蓄積されているセーブデータが壊れる恐れがあります。

サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

SNATCHER™

©1988 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

このたびはコナミの「SNATCHER™」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

CONTENTS

ストーリー・・・・・・・・・・・・・	3	コマンドについて・・・・・・・・・・	8
コントロールパッドの操作方法 <small>そうさほうほう</small> ・・・・・・・・	4	Act構成 <small>こうせい</small> ・・・・・・・・・・・・・	8
ゲームの始め方 <small>はじめかた</small> ・・・・・・・・・・・・・	4	射撃モード <small>しゃげき</small> ・・・・・・・・・・・・・	9
コンティニューから遊ぶ場合 <small>あそぶあい</small> ・・・・・・・・	5	入力モード <small>にゅうりよく</small> ・・・・・・・・・・・・・	10
ゲームオーバー・・・・・・・・・・・・・	5	キャラクターの紹介 <small>しょうかい</small> ・・・・・・・・・・	11
オプションについて・・・・・・・・・・・・・	6	ジャンカーの設定 <small>せってい</small> ・・・・・・・・・・	17
セーブの仕方 <small>しかた</small> ・・・・・・・・・・・・・	6	スナッチャーの設定 <small>せってい</small> ・・・・・・・・	31
画面構成 <small>がめんこうせい</small> ・・・・・・・・・・・・・	7	CAST・・・・・・・・・・・・・	34

「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 reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

おことわり

コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

GAME CONTROLS

コントロールパッドの操作方法

方向ボタン：

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

Aボタン：コマンドの決定

会話の改ページ（送り）

射撃モード・・・ショット

入力モード・・・文字、数字の入力

Cボタン：

Aボタンと同じ役割をします。

STARTボタン：

射撃モードで使用

●照準を出す（ブラスターを構える）

●もう一度押しと照準が解除（ブラスターを下ろす）

※射撃モードが終了すると、照準は自動的に解除されます。

Bボタン：

コマンドのキャンセル



START

ゲームの始め方

1. コナミロゴの後に「SNATCHER」のタイトル文字が表示されます。AまたはCボタンを押すとメニュー画面に変わります。ゲームを初めてプレイする場合は、『NEW GAME』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、『NEW GAME』『CONTINUE』のどちらかを選択することができます。方向ボタンで選んで、Aボタンを押してください。
2. 『NEW GAME』を選んだ場合オープニング・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。



CONTINUE

コンティニューから遊ぶ場合

1. メニュー画面で『CONTINUE』を選択し、Aボタンを押すとロード用の画面になります。
2. セーブ・データの中から再開したいデータ（セーブしたファイル番号）を選んで、A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。



GAME OVER

ゲームオーバー

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』と、『捜査をやめる』が表示されるのでどちらかを選択してください。
また、ゲームの途中で終了したい場合は「セーブの仕方」P.6をご覧ください。



※ プレイをやめるときは電源を切る前に扉を開けてCDの回転が止まってからCDを取り出して電源を切るのが正しいやり方です。先に電源を切ると回転が止まりませんのでCDを取り出すときに傷を付けてしまう恐れがあります。

『OPTIONS』を選^{えら}ぶと各種^{かくしゆ}の設^せ定^{てい}がで^きま^す。

●MESSAGE SPEED：メッ^もセージ^じの文^ひ字^{ょうじ}が表^ひ示^{ょうじ}さ^るるス^ひー^どを
「SLOW・NORMAL・FAST」の3^だ段^{かい}階^{えら}から選^{えら}べ^ます。

●CONTROL PAD：コ^せント^{てい}ロ^{へん}ール^{ごう}パ^せッド^{てい}のボ^{へん}タ^{ごう}ン^せを設^{へん}定^{ごう}を^せ変^{へん}更^{ごう}で^きま^す。

●SOUND MODE：ゲ^ちーム^う中^{おん}の音^{せい}声^{しゆ}出^つ力^{りよく}の^たイ^いプ^くを「STEREO・MONO」に^き切^かり^か替^かえ^られ^ます。

『EXIT』でメ^がニ^{めん}ュー^{もど}画^{もど}面^{もど}に^{もど}戻^{もど}り^{もど}ま^す。



SAVE DATA

セーブの仕方

1. 途^と中^{ちゆう}でゲ^しーム^{りよう}を^と終^{げん}了^{ざい}し^すた^すい^と時^{ところ}や、現^と在^と進^とん^とで^とい^とる^と所^とま^とでの^とデ^とー^とタ^とを^とセ^とー^とブ^とし^とた^とい^と時^とは、メ^とタル^とギ^とア^とが^とそ^とば^とに^とい^とる^と時^とに、コ^とマ^とン^とド^と『メ^とタル^とギ^とア^とを^と使^とう』を^と選^とん^とで^とA^とボ^とタ^とン^とを^と押^とし^とま^とす。『セ^とー^とブ^とす^とる』を^と選^と択^とす^とると、現^と在^と進^とん^とで^とい^とる^と所^とま^とで^とセ^とー^とブ^とす^とる^とこ^とが^とで^とき^とま^とす。な^とお、メ^とタル^とギ^とア^とが^とそ^とば^とに^とい^とない^と時^とや、コ^とマ^とン^とド^とが^と表^と示^とさ^とれ^とて^とい^とない^と時^とは^とセ^とー^とブ^とす^とる^とこ^とが^とで^とき^とま^とせ^とん。

2. 『セ^とー^とブ^とす^とる』を^と選^と択^とす^とると、セ^とー^とブ^とす^とる^とデ^とー^とタ^と名^とが^と表^と示^とさ^とれ^とま^とす^との^とで、ど^との^とデ^とー^とタ^とに^とセ^とー^とブ^とす^とる^とか^とを^と選^とん^とで^とA^とボ^とタ^とン^とを^と押^とし^とま^とす。こ^との^とゲ^とーム^とで^とは、最^と大^と4^と箇^と所^とに^とセ^とー^とブ^とで^とき^とま^とす。セ^とー^とブ^とを^とし^とない^と場^と合^とは『セ^とー^とブ^とし^とない』を^と選^と択^とし^とま^とす。

※セ^とー^とブ^と中^とに^と本^と体^との^と電^と源^とを^と切^とると、正^としく^とセ^とー^とブ^とさ^とれ^とない^と恐^とれ^とが^とあ^とり^とま^とす^との^とで^とご^と注^と意^とく^とだ^とさ^とい。

※セ^とー^とブ^とを^とす^とる^とに^とは、1^とつ^との^とデ^とー^とタ^とあ^とた^とり^と64^との^とあ^とき^と容^と量^とが^と必^と要^とで^とす。

※セ^とー^とブ^とを^とす^とる^とに^とは、本^と体^とに^とリ^とチ^とウ^とム^と電^と池^とま^とた^とは^とパ^とワ^とー^とメ^とモ^とリ^とー^とを^と入^とれ^とない^とと^とデ^とー^とタ^との^とセ^とー^とブ^とが^とで^とき^とない^とこ^とが^とあ^とり^とま^とす。

詳^くしくは、セ^とガ^とサ^とタ^とーン^と本^と体^との^と取^と扱^と説^と明^と書^とを^とお^とよ^とみ^とく^とだ^とさ^とい。



がめん
ビジュアル画面




コマンド

メッセージ

改ページマーク

LIFEゲージ

ビジュアル画面 がめん 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 とうじょうじんぶつ 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、だれの会話であるかが表示されます。メッセージの改ページ時には「」印が回転しますので、Aボタンを押すとメッセージの「送り」ができます。

コマンド じょうきょう おう 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。

ちゅう 注) コマンドについては P.8参照 さんしやう

LIFEゲージ しゃげき 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。 ちゅう 注) 射撃モードについては P.9参照 さんしやう

COMMANDS

コマンドについて

このゲームは、コマンドメニュー^{せんたくほうしき}選択方式です。画面^{がめん}下に、その場面^{ばめん}に応じたコマンド^{ひょうじ}が表示されます。方向^{ほうこう}ボタンでカーソル^{いどう}を移動して、コマンド^{せんたく}を選択してください。Aボタンで決定^{けつてい}、B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^{せんたく}項目^{こうもく}(サブ・コマンド)が表示^{ひょうじ}されることもあります。コマンドはこのゲームの基本^{きほん}となる操作^{そうさ}ですので、よく理解^{りかい}してプレイしてください。

移動 ^{いどう} —— プレイヤーが今^{いま}いる所^{ところ}から別の場所^{べつ ばしょ}へ移動^{いどう}する。

見る ^み —— 周囲^{しゅうい}の状況^{じょうきょう}や人^{ひと}、物^{もの}などを観察^{かんさつ}する。

調べる ^{しら} —— 対象^{たいしょう}を見る^みだけでなく、よく調べる^{しら}時^{とき}に使う^{つか}。見る^みだけではわからない^{つか}ことも、わかる^みかもしれません。

話す ^{はな} —— 人^{ひと}と話す^{はな}。

持物 ^{もちもの} —— 持物^{もちもの}や証拠品^{しょうこひん}などを見たり^み、調べたり^{しら}、人^{ひと}に見せたり^みする時^{とき}に使う^{つか}。

メタルギア^{つか}を使う —— セーブ^{つか}する。ビデオフォン^{つか}をかける。

注) ^{ちゅう} その他、場面^たに応じて、さまざま^{ばめん}なコマンド^{おう}があります。状況^{じょうきょう}を考えて^{かんが}選択^{せんたく}しましょう。

ACT

Act構成

このゲームは、大きく3つの章^{しょう}(ACT)に分れて構成^{こうせい}されています。

ACT 1

捜査^{そうさ}中心^{ちゅうしん}に物語^{ものがたり}が進行^{しんこう}し、情報^{じょうほう}収集^{しゅうしゅう}や推理^{すいり}が基本^{きほん}となる章^{しょう}です。主に、コマンド^{せんたく}選択^{すす}で進んでください。

ACT 2

謎^{なぞ}解^とき、射撃^{しゃげき}などが、ストーリー^{しょう}上に盛り込ま^これているスリリング^{しょう}な章^{しょう}です。コマンド^{せんたく}選択^{および}、場面^{ばめん}の指示^{しじ}にしたがって操作^{そうさ}してください。

ACT 3

「SNATCHER」のすべての謎^{なぞ}が解^とき明^あかされるドラマチック^{さいしゅうしょう}な最終^{さいしゅうしょう}章^{しょう}です。主に、コマンド^{せんたく}選択^{すす}で進んでください。

このゲームの特徴として、射撃モードがあります。ストーリーの進行上、要所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)、STARTボタンを押す(ブラスターを構える)と、ビジュアル画面が9つに分割され、中央のマス目上に照準が現れます。
2. 方向ボタンで、狙いたいマス目に照準を移動し、A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ことはありません。



ゲーム中、文字(数字)入力の必要な場面があります。

■ 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。方向ボタンで文字や数字を選択し、Aボタンで決定します。入力の終了はSTART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。

方向ボタンで文字を選びAボタンで入力します。Bボタンで文字削除ができます。入力の終了は『OK』を選んでAボタンを押すかSTART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。方向ボタンで番号を選んでAボタンを押してください。



身長
65 kg
髪色
ブラック
瞳色
A型



キリアン・シード

推定31歳（細胞分裂回数からの推定）
3年前より記憶喪失。以前の記憶は不明。
に包まれている。真の正体は不明。
2年前か、JUN ERIC（ジュン・エリック）と知り合った。
その後、JUN ERIC（ジュン・エリック）に配属される。3年前に保釈された際に、JUN ERIC（ジュン・エリック）の関与が、JUN ERIC（ジュン・エリック）の関与が、JUN ERIC（ジュン・エリック）の関与が、

しょうがい キャラクター紹介

CHARACTERS





ギリアン・シード (プレイヤー)

すいてい さい さいほうぶんれつかいすう ぎゃくさん
推定31歳 (細胞分裂回数からの逆算)

- しんちよう身長/178 cm ● たいじゆう体重/65 kg ● かみ髪/ブラウン
- め眼/ダーク・ブルー ● けつえきがた血液型/A型

ねんまえ 3年前より記憶喪失。以前の記憶は深い謎に
つつ包まれている。妻のジェミー・シードとは2
ねんまえ 年前から別居中。軍での特殊訓練を受けた
あと後、JUNKERの「ランナー」としてネオ・コウ
はいぞく ねんまえ ぐん ほご
 ベ・シティに配属される。3年前、軍に保護
み つ しよじひん
 されたときに身に付けていた所持品などか
しめい かんけい はんめい ほん
 ら氏名、ジェミーとの関係が判明したが、本
にん きおく なん かいふく
 人の記憶は何ら回復していない。

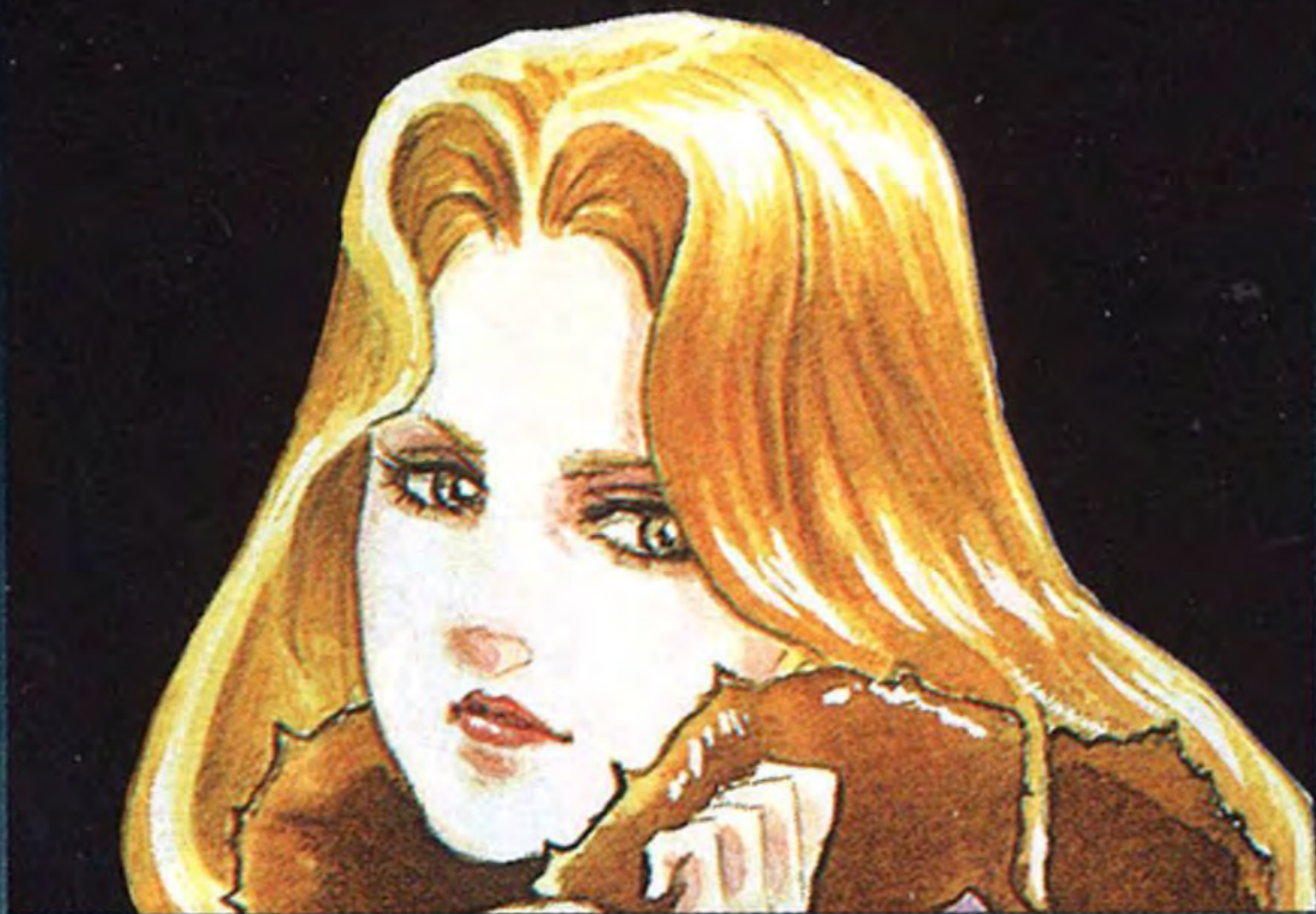


ランダム・ハジル

ねんれいふしやう
年齢不詳

- しんちよう身長/175 cm ● たいじゆう体重/65 kg ● かみ髪/シルバー
- め眼/ブルー ● けつえきがた血液型/?

なぞ
 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
しょうぎんかせ
 賞金稼ぎ。



ジェミー・シード

すいてい さい さいぼうぶんれつかいすう ぎゃくさん
推定29歳 (細胞分裂回数からの逆算)

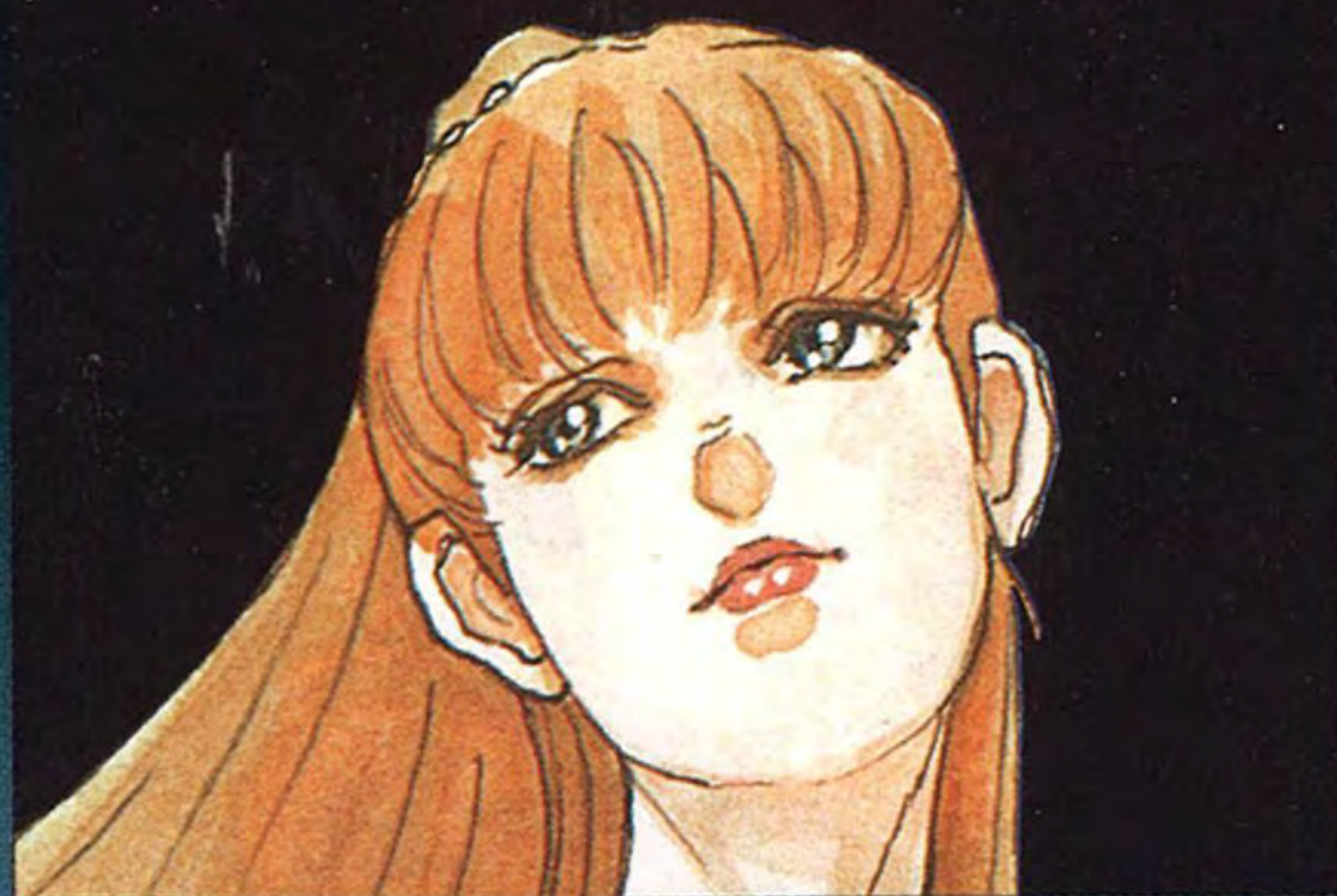
- 身長/170 cm ●体重/? ●髪/ブラウン・ブロンド
- 眼/エメラルド・ブルー ●血液型/A型

ベッキョチュウ つま おな き
ギリ안의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、うまくいかに別居状態になる。

かんじゆせい すんど かんじょうてき
感受性が鋭く、感情的である。「ネオ・コウベ

やっかけんきゅうじょ つと
薬科研究所」に勤めている。



カトリーヌ・ギブスン 14歳

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

ひとりむすめ しょうじょ
ジャンの一人娘。少女モデル。「ミス・サーテ
ーン」のオーディションに合格。以来、おも
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。



ジャン・ジャック・ギブスン 55歳

●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

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、刑事を辞めてJUNKERに転職。刑事の経験と知識で精力的な捜査活動を行うベテランのランナー。学生時代犯罪科学(CS:クライム・サイエンス)を専攻していたため、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。



ミカ・スレイトン 23歳

●身長/167 cm ●体重/? ●髪/赤 ●眼/茶 ●血液型/A型

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、彼女の笑顔が救いとなる。そういう意味でも、彼女は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。



ベンソン・カニンガム 46歳

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

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
一特殊警察班班長を経て、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。



ハリー・ベンソン 55歳

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

JUNKERメカニックマン。「RUGHUNT
(ラグ・ハント)」出身の優秀な科学スタッフ。
チェルノートンの大惨事により幼い頃に
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。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ため年齢
の割りには老化が進んでいる。JUNKER本
部では「おやじさん」と呼ばれている20世
紀に想いをはせる前世紀人のひとりである。



ナポレオン ねんれいふしょう 年齢不詳

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

ギブスンがつか使っていたタレコミ屋や。いつもクシャミしょうたいふめいをしている正体不明の中国人ちゅうごくじん。大惨事だいさんじ以後いごの大量移民たいりょういみんとともにネオ・コウベ・シティくにやって来る。本名は誰も知らないほんみやう。



イザベラ・ベルベット さい 24歳

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

ホログラム・ビジョンにんきじょゆうの人気女優。

40年度 ねんど コウベ国際映画祭 こくさいえいが 最優秀主演女さいさいゆうしゅうしゅえんじょ

優賞受賞/41年度 ねんど カンヌ映画祭 えいが 特別審査

員賞受賞いんしょうじゅしょう。「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

ッティ監督かんとくに認められてデビュー。退廃的たいはいてき

な時代じだいのセンスにあった風貌ふうぼうで、一躍いちやくスタ

ーダムにのし上がった。

代表作 だいひょうさく 「危険な愛のボレロ」(39)

「タクシー・ドライブ」(40)

「蜜蜂のキッス」(41)

「悲しみの向こう側」(41)

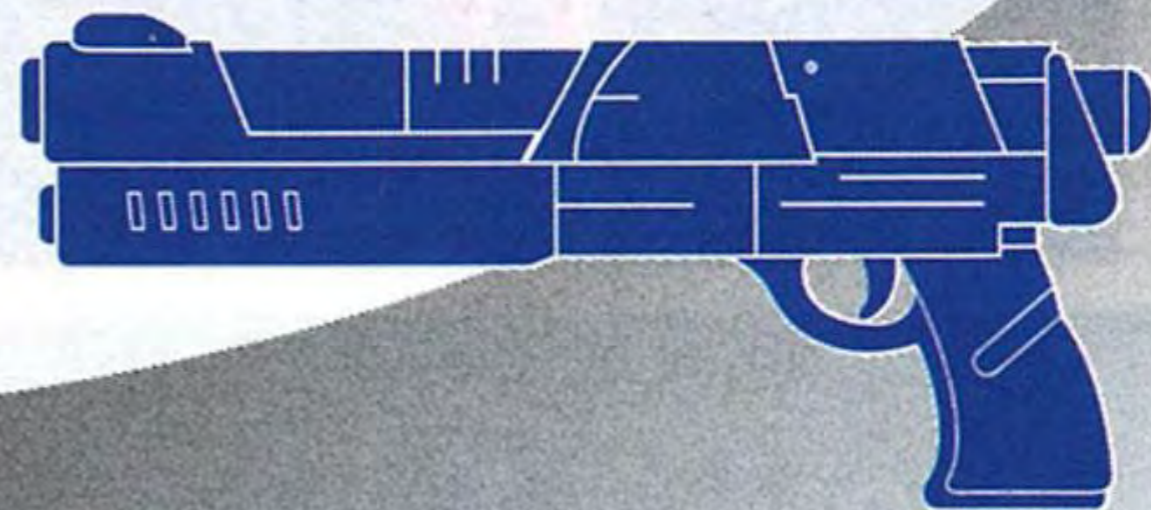
0000011

ジャンカーの^{せつ てい}設定
JUNKER

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKEDKIND & EXECUTE RANGER.

JUNKER

SINCE 2042.



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 + er = JUNKER
(鉄屑) (~する人) (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。

『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。

●設立2042年8月

警視庁所属チーム「対スナッチャー特殊警察班」と政府謀報機関「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^{ほんぶ}本部

^{じゅうしょ}住所 ネオ・コウベ・シティ セントラル区^く 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^{ほん}110番)

コナミ・オムニビル (通称^{つうしょう}ビッグ・コーン)

^{ちじょう}地上165階、^{かい}地下35階、^{たか}高さ630メートル
^{せつけい}設計 カルロツィーニ・マクギャバン^{わくせいけんちくけんきゅうじょ}惑星建築研究所

2020年^{ねん} コナミ社^{しゃ}、オムニ社^{しゃ}共同出資^{しやきょうどうしゆつし}により建設^{けんせつ}される。地盤^{じばん}の緩い^{ゆる}ネオ・コウベでは
建築上^{けんちくじょう}の安全基準^{あんぜんきじゆん}から超高層建築^{ちようこうそうけんちく}は不可能^{ふかのう}とされていたが、オムニ社の「惑星コロニー^{わくせい}
建築技術^{けんちくぎじゆつ}」の導入^{どうにゆう}により可能^{かのう}となった。以後^{いご}、ネオ・コウベの高層化^{こうそうか}が競って行われた。今^{いま}
では「コナミ・オムニビル」はその新たな建築学^{けんちくがく}のよき指標^{しひょう}となっている。コロニー建築家^{けんちくか}
のカルロツィーニは巨大な^{きょだい}トウモロコシ^にに似ていることから「ビッグ・コーン」と呼んだ。
※地下^{ちか}20~30、地上^{ちじょう}10~20、100~120は駐車場^{ちゆうしゃじょう}、160~165はヘリポート。全^{ぜん}

フロア^{せいふきかん}を政府機関^{しやう}が使用し、民間企業^{みんかんきぎょう}の使用は許可^{しやう}されていない。

JUNKERの本部設備

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・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との照合を「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・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並み。



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。



廊下

本部内のすべての部屋に通じる。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。



コンピュータ室

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。

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。

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」

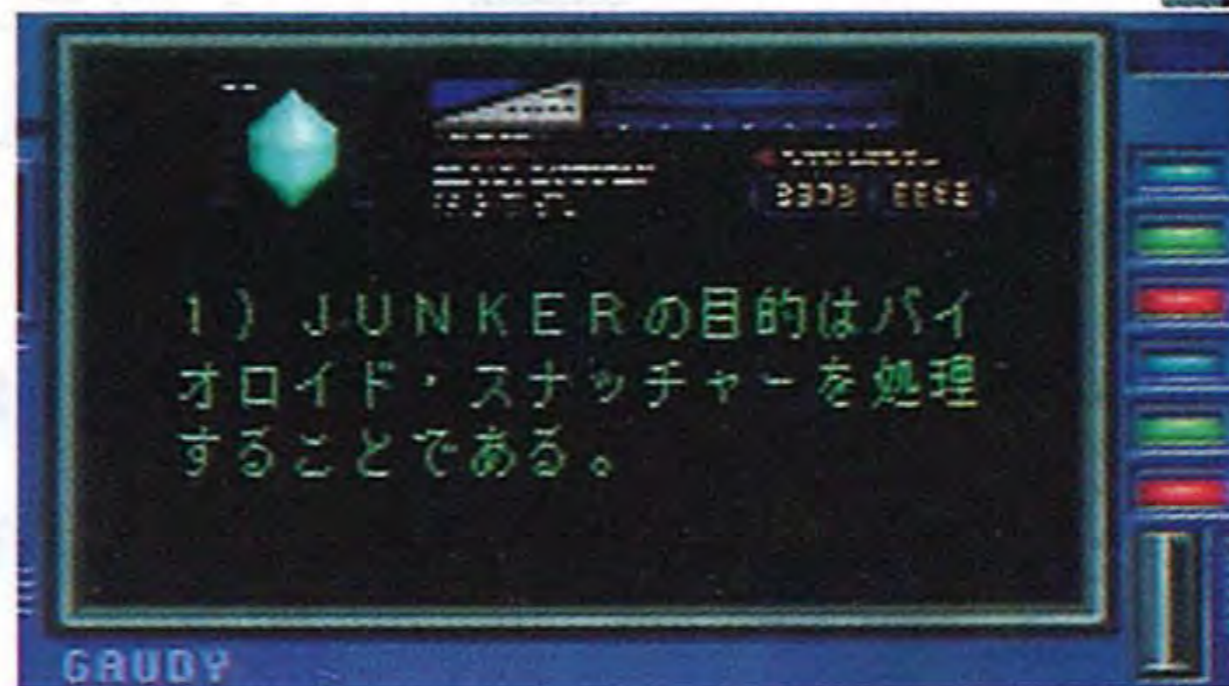
〈人工システム(A1)形式 RX-02〉

「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。

- 自動プログラミング
- 知的インターフェイス
- 機械翻訳
- 問題解決
- エキスパート・システム
- 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。

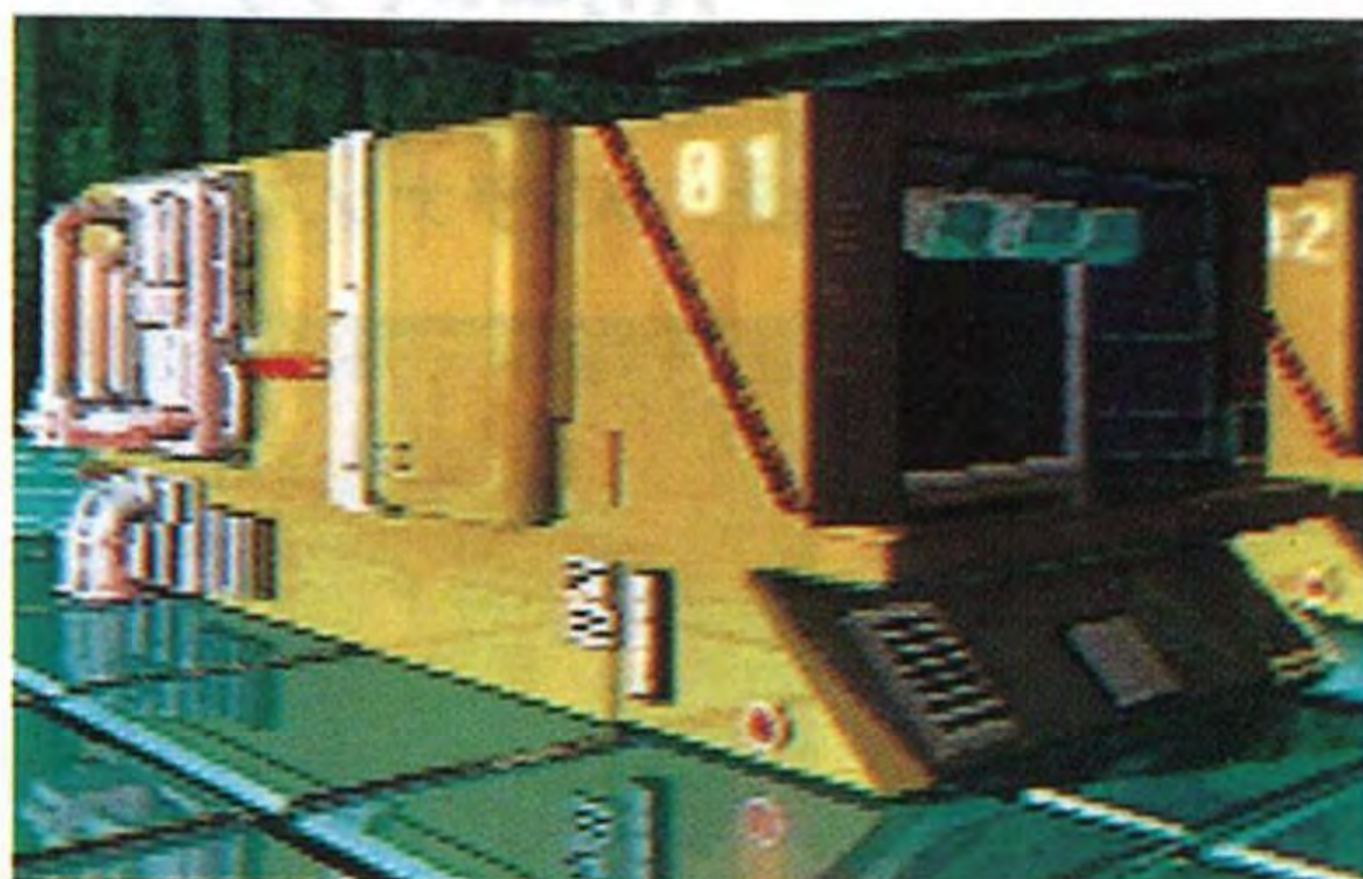
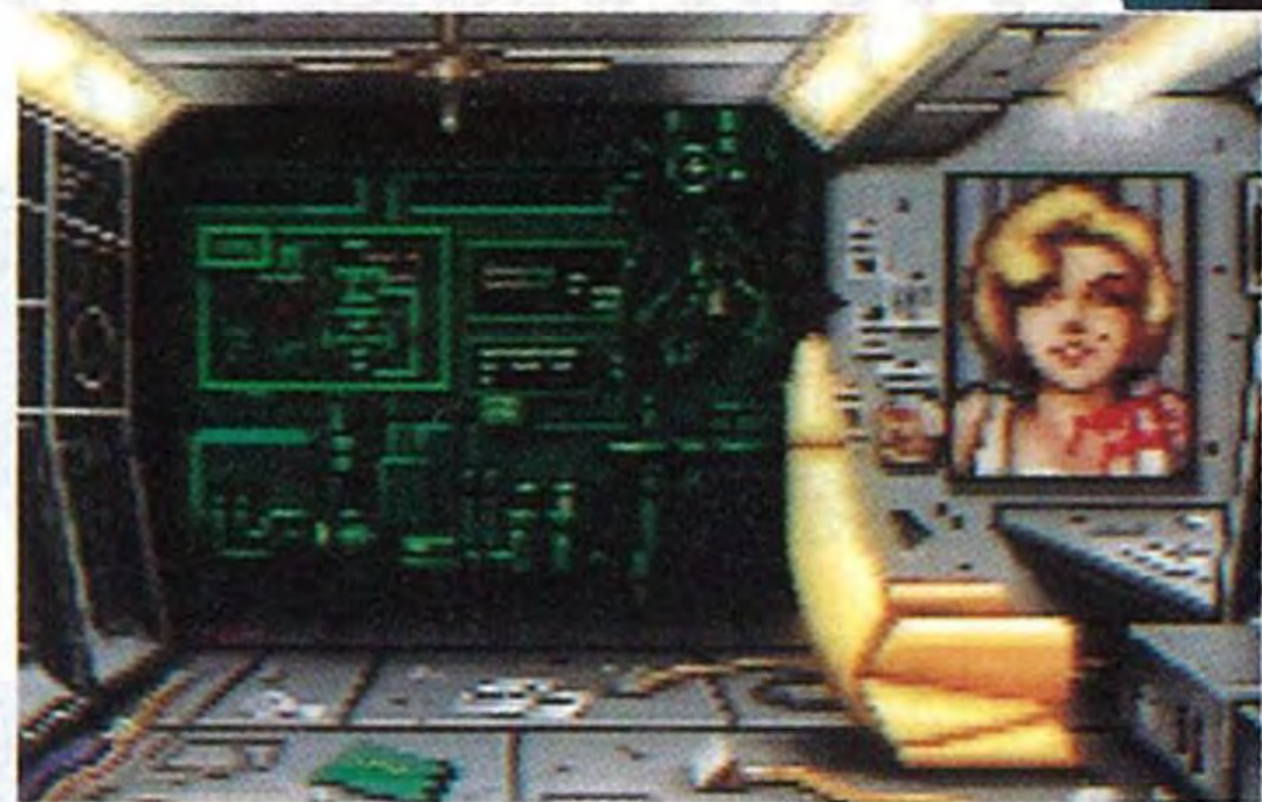


ジャンカーズ・アイ

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。

メカニック室

JUNKERで使用されるすべての武器、設備の開発とメンテナンスがここで行われる。設計、開発、制作、修理のすべてを「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。



射撃場

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。

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。もちろん、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。



JUNKERの構成

指揮

ヘッド



ベンソン・カニンガム

ヘッドはすべ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



ハリー・ベンソン

メカニックはJUNKERで使用されるすべての装備品の開発、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。

そう さ
捜査

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^{つか}って
実捜査^{じっそうさ}を行う危険^{おこな}を^{きけん}買^かう任務^{にんむ}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^{そうさじょう}、
サポートするロボットである。

あと しょ り
後処理

JUNK

「JUNK」はランナーの処理^{しゅり}した現場^{げんば}のアフター・ケア^{おこな}を行う。

注) JUNKは警視庁科学鑑識課^{けいしちやうかがくかんしきか}に属^{ぞく}する。

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKEDKIND & EXECUTE RANGER.

JUNKER

SINCE 2042.



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」を剥奪される。

JUNKER5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は一般市民のバウンティ・ハンター(刑事法特記事項第3項、バウンティ・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。

● スキャニング令状^{れいじょう}

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（スキャニング）の拒否権が与えられている。これは2041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^{くんれん}

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の体験はそのまま人類の体験にほかならないのである。

● バウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）制度^{しょうきんかせ せいど}

警視庁は2041年末、スナッチャーに関して市民の協力を仰ぐため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、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) 平均的サラリーマン月給…………… 25万クレジット

バウンティ・ハンター登録数…………… 500人 (2042年12月)

闇バウンティ・ハンター数…………… 約1万人

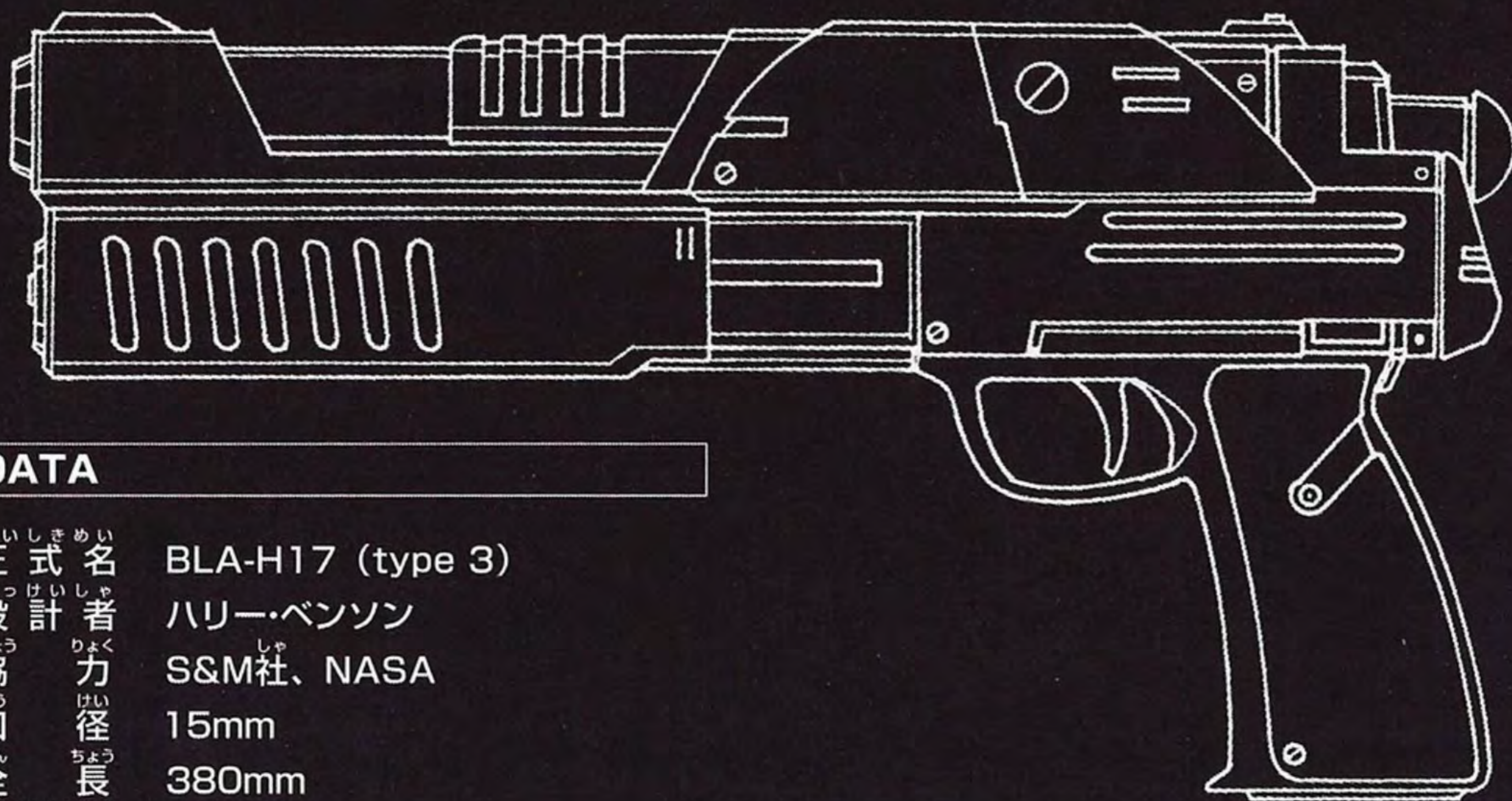
BLASTER

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、使用者の反射速度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。



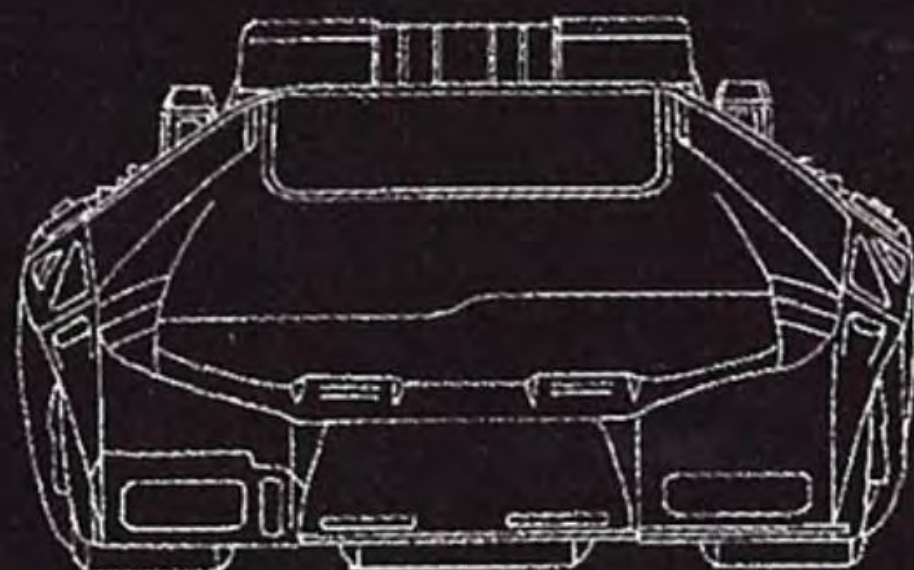
DATA

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	15mm
全長	380mm
銃身長	150mm
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/cmに一点照射でセラミック装甲60mmを貫通する。

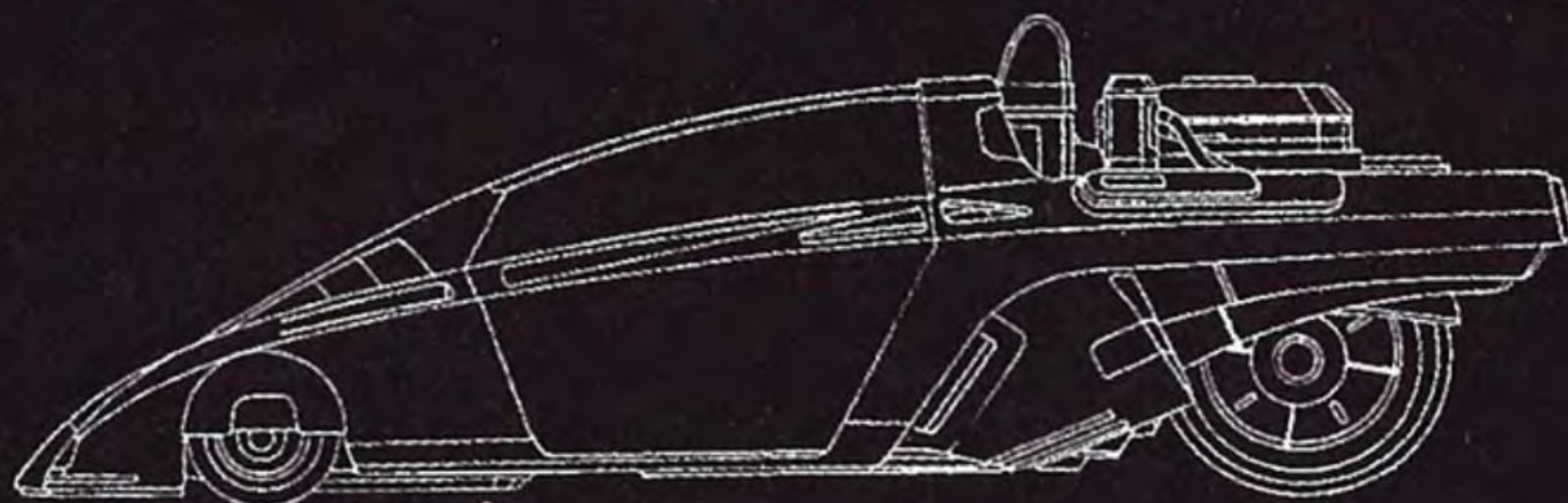


TRYCYCLE

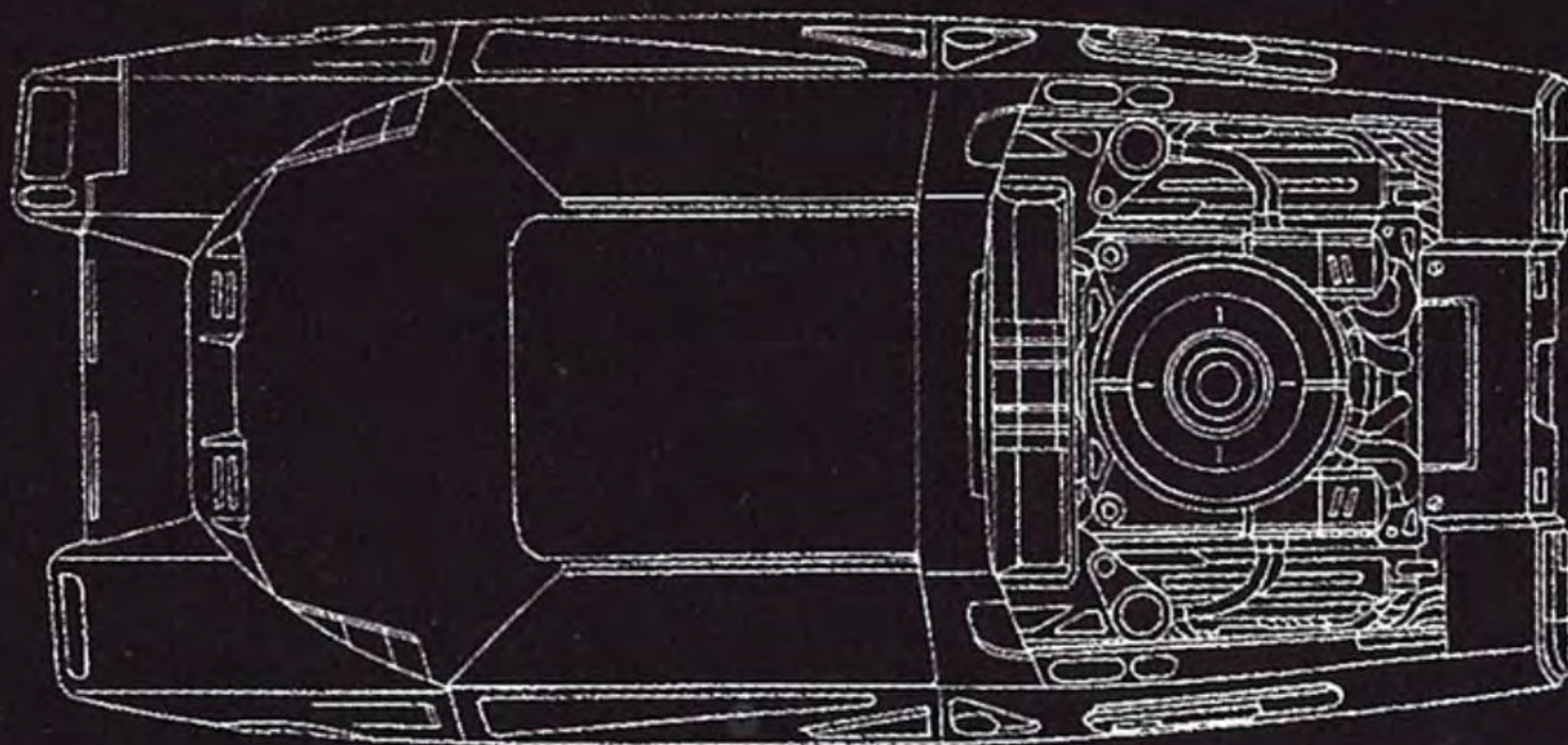
FRONT



SIDE



TOP



DATA

正式名 42年型

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、ホバー走行およ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。

NAVIGATOR

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（JUNKER5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「スキャンニング令状」が発行された後には、あらゆるスキャンニングが可能となる。しかし「スキャンニング令状」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

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。
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	40l

●リトル・ジョン msx011

ジャン・ジャック・ギブスン専用のナビゲーター。

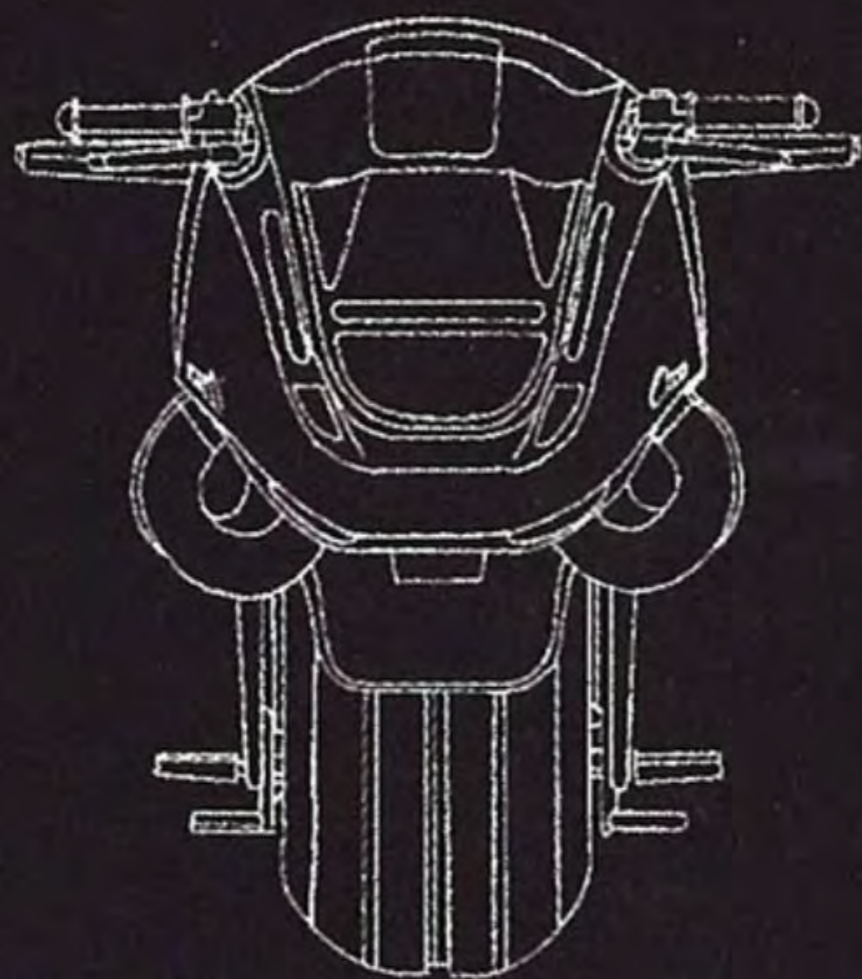
正式名 「LITTLE JOHN msx 011」
設計者 ハリー・ベンソン

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。

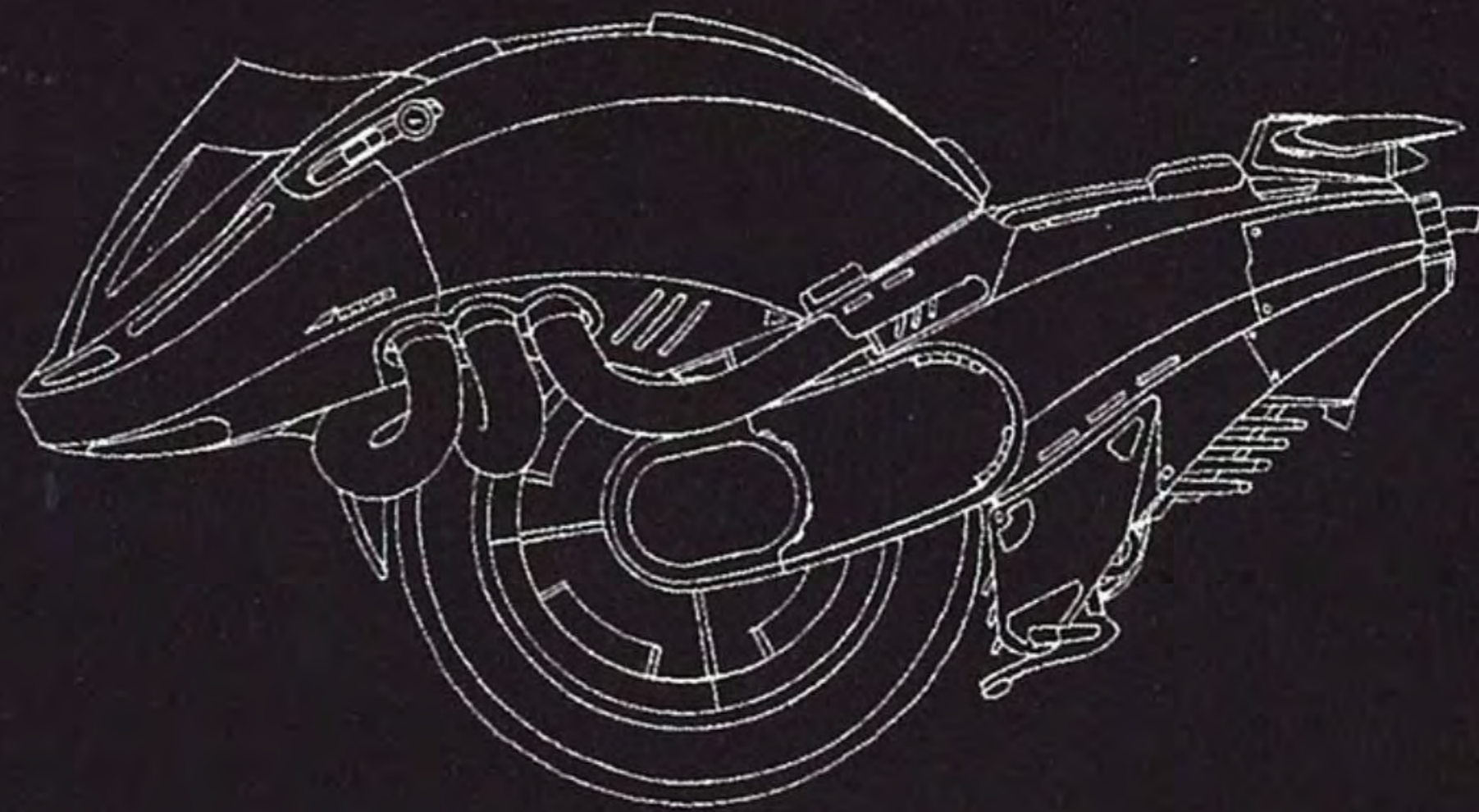


ROAD RUNNER

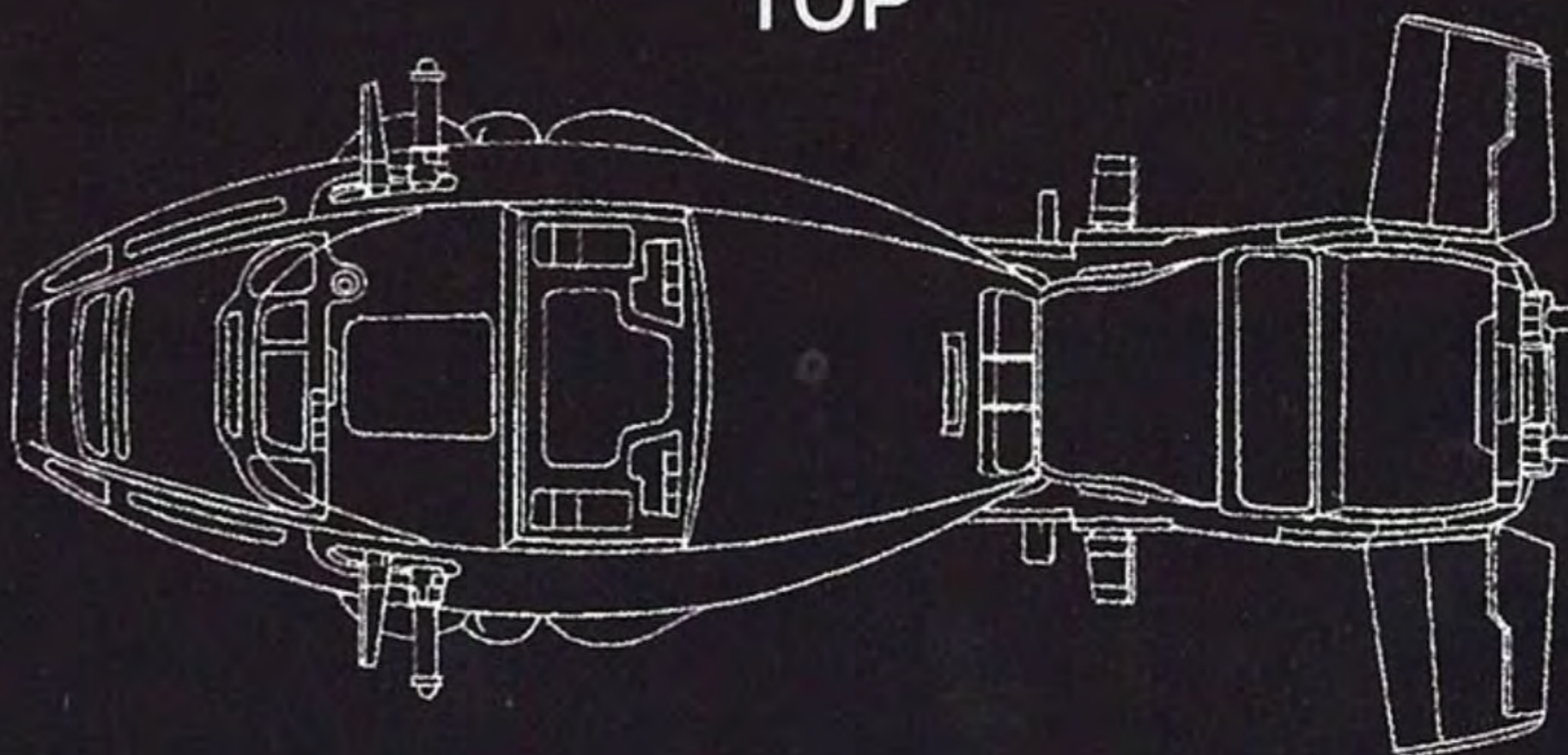
FRONT



SIDE



TOP



ロードランナー

まいびょう かいてん
毎秒3000回転のジャイロモーメントで、
しゃたい いじ いちりん
車体のバランスを維持する一輪バイク。
いま しゅりゅう
今やモーター・スポーツの主流となっ
てい。狭い路地などでも自由に移動、反
てん おも くかくせいり
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。
ねん せいしき こうつうか ついせきよう
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
あ
を挙げている。

DATA

せいしきめい
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

ぜん ちょう
全長 1800mm (本体のみ)

2400mm (バルンサー、エアロ・カウリング含む)

さいだいしゅつりよく びょうい
最大出力 400ps (20秒以内)

さいだい
最大トルク 87kg

かんそうじゅうりょう
乾燥重量(ドライ) 220kg

さいこうそくど せいちじょう
最高速度(整地上) 300km/h

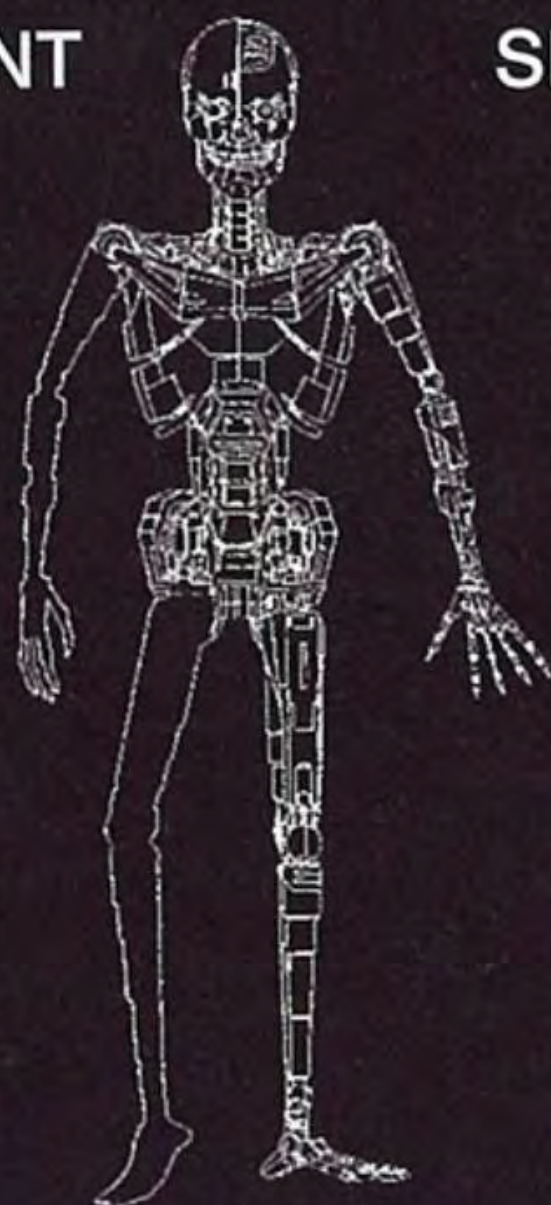
ギア 6段10速(オート・クラッチ変換可能)

SNATCHER

スナッチャー

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、どこ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。

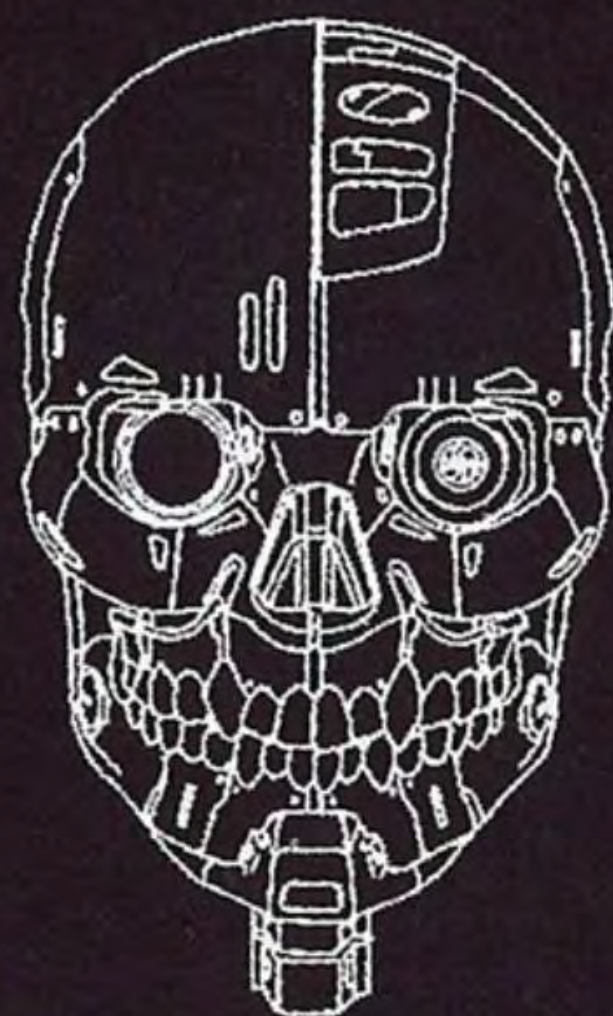
FRONT



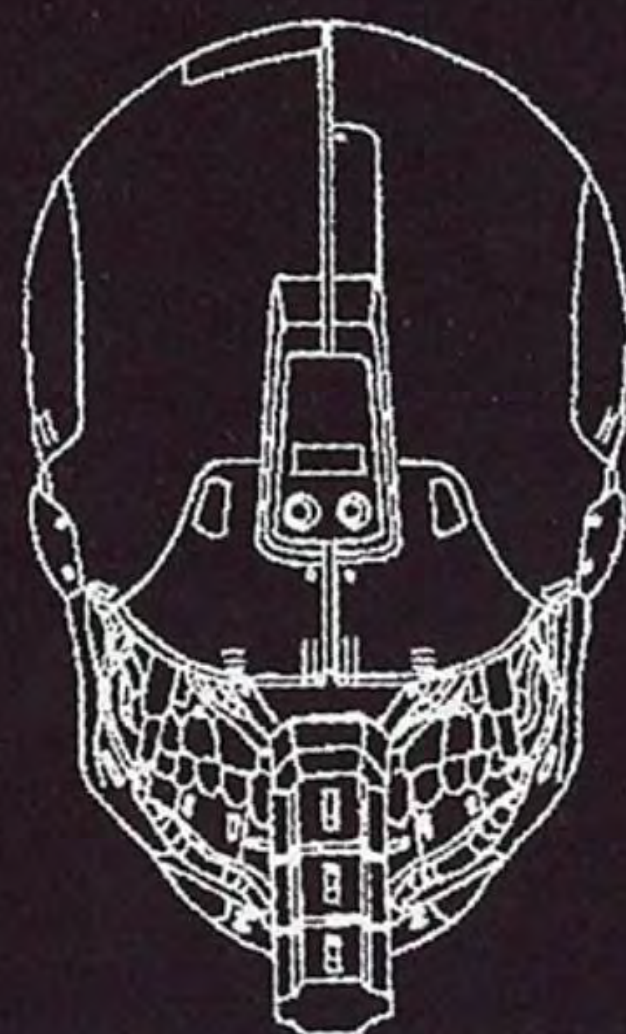
SIDE



FRONT



BACK



INSECTER

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。臀部よりセンサー綿糸を出し張り巡らす。センサー綿糸に触れたものにニードル・ガンで攻撃する。知能レベルは極めて下等。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。

DATA

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

FRONT



SIDE



TOP



insector-01



レベル2 筋肉

次に人でい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、化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。

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。この人工皮膚はまったくの有機物であり、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「リポドヘムリポソーム」と言われる人工血液を使用する。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行うため、彼ら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、自己再生しないため、損傷の際には自家植皮、あるいは培養皮膚が必要。

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。したがって、脱毛しても再生する。

CAST

ギリアン・シード

メタル・ギアmk-II

ジェミー・シード

ランダム・ハジル

ミカ・スレイトン

ベンソン・カニンガム

ハリー・ベンソン

ジャン・ジャック・ギブスン

や ら ゆ う さ く
屋良有作

こ や ま ま み
小山茉美

い の う え き く こ
井上喜久子

し お ざ わ か ね と
塩沢兼人

と み な が
富永みーな

な や こ ろ う
納屋悟朗

ざ い か ち り ゅ う じ
槐 柳二

い の く ち い さ お
井ノ口 勲

ゲーム中のフォントは、FONTWORKS International Limited のものを使用しています。
FONTWORKS のフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limited の商標または登録商標です。




TrueMotion® is a
registered trademark of
The Duck Corporation





コナミ株式会社

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-3234-8768(直)

大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06-334-0335(直)

●商品に関するお問い合わせは● ハロー コナミ
お客様ご相談室 **フリーダイヤル 0120-086-573**
コナミホットライン 営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

VS013-J1
T-9508G

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標**SEGA**の使用を許諾したものです。