

SAMPLE

CHRONICLE 15



■ CONTENTS

OPERATION MOON GATE	004
ORATORIO TANGRAM	032
FORCE	056
MARZ	082
Inside The Gate	104
Behind The Voice	128

SAMPLE

すべての主題は冥闇の汚泥にまみれ
人々はぬかるみに頭をつきいれたまま
終焉に気づかず、あるいは心を閉ざし
砕け散った夢の欠片を古の瓦礫から拾い集める

希望も情熱も底をつき
不毛の内向は昇華され
憧憬、郷愁、救済をもとめて
人々は偽りの祭りに集い群がる

いま、ここに紡がれる編年は
確信と苦痛を伴い演繹され
新たな伝承者によって語り継がれ
出口を求める者への導となる

SAMPLE

SAMPLE

990:5840F643210045:89263:00:24500645:838305

VC84年

地球圏企業国家のひとつ、DN社は
月での資源探査中に超越的高度文明の遺跡ムーンゲートを発見する。

彼らは遺跡のオーバーテクノロジーを秘匿、これを独占することで
競合する他の企業国家に対して優位を確保しようと画策し、
その先兵として、新兵器バーチャロイドを開発、実戦部隊を編成した。

だが、時代は彼らの思惑とは異なる方向に推移する。

VCa0年

錯綜する状況のなか、ムーンゲート覚醒という最悪の事態を迎え、
歴史の表舞台にたったバーチャロイド。
人々はこれを駆り、オペレーション・ムーンゲートへと赴く。

それは終わりなき戦いへの序曲であった。

SAMPLE

0500438:00:864019558:838305

電腦戰機

VIRTUALLY CYBER TROOPERS

TM

電腦戦機バーチャロン

1995年、3次元仮想空間内で巨大ロボットを自在に操る喜びを提示した、初代『電腦戦機バーチャロン』。世界観、キャラクター、通信対戦、ツイスティックによる操作方法など、すべてが新鮮かつ魅力的な作品だった。

今日に続く長大なバーチャロンサーガの原点。待ち望まれていたゲームがこれだった。通称「OMG」(Operation Moon Gateの略)。

- ARCADE：1995年リリース
- セガサターン：1996年11月29日
- Windows：1997年6月13日
- PlayStation 2：2007年10月25日



■ アーケードツイン筐体



■ アーケード版ポスター



■ アーケード版プロシヤ(チラシ)



■ アーケード VS筐体



■ セガサターン版パッケージ



■ セガサターン版 (for SEGA NET) パッケージ
 サターン移植版は、一ヶ月ほど時期をずらしてXBAND
 による通信対戦が可能なバージョンも発売された。



■ Windows版パッケージ



■ セガサターン版ツインスティックパッケージ



■ セガサターン版店頭POP

SAMPLE

た方がいいのかな。

—ガンダム以降の“リアル”というテーマとの戦いと、そこは密接ですよ。ハードSFというものの自体が功罪半ばで、SF自体を殺しちゃった面もあるわけで。

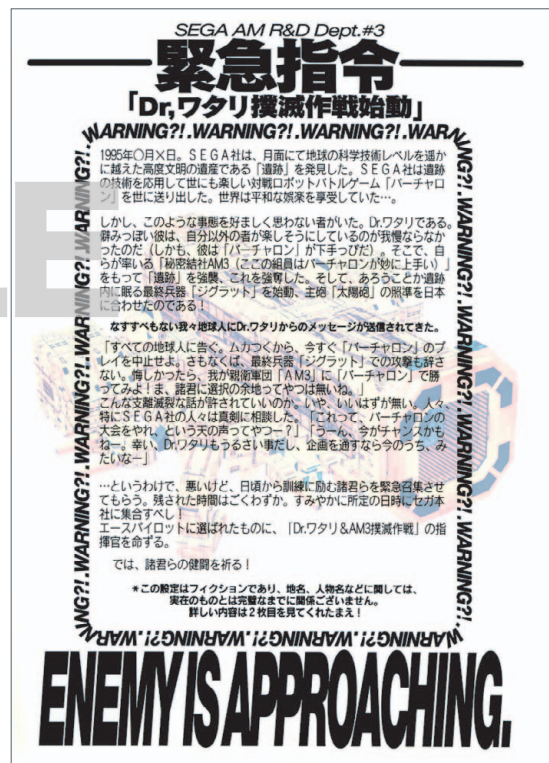
互 そうですね。もちろん、ハードSFの殺し方と、ガンダムのリアル集団とは、またちょっと趣が違います。“ガンダム・リアル”って、物語上の文脈のなかでの「らしさ」であって、実は全然リアルなわけではないですから。

—“ガンダムのリアル”という概念はあるんだけど、べつにガンダムがリアルってわけじゃない、というところですね。

互 そうですね。ガンダムワールドという一つのフィールドにおいて、ガンダムのなお約束を守ってるという意味で、それはリアルというお墨付きをいただけるわけで、ルールに則ってるということがリアルなわけです。それは物語世界の決まりにすぎないというのをわきまえたい。そういったルールの中のお遊びとしてのリアルさ、というのがあるんだよということを知っていただければ、みんな、もう少し寛容にいるんな物語を楽しめると思うんです。ガンダムだけじゃなくて、ね。



■ 大会上位入賞者に授与された認定証
プレイヤー名を入れて贈呈された。



■ Dr.ワタリ撲滅作戦・告知文
初の公式大会（セガ本社での開催）の告知文。

ムーンゲートの覚醒は人為的なものだった
大いなる茶番、OMGIはDN社をして崩壊の危機にいたらしめ
ほころびたDNAからは対抗勢力RNAが勃興した
両者の確執は9大プラントの覇権争いとも重なり
収束の兆しのないまま

VCa4年、事態はひとつのクライマックスを迎える
時空因果律制御機構タングラムが、突如として実空間から消失したのだ
Vクリスタルの制御さえ可能とする真実の壁を失うことは
地球圏の絶対的危機を意味した

『タングラムを探せ！』
唯一無二の至宝を見つけだし、これを占有する者こそ
膠着した状況のイニシアチブを握ることができる
DNA、およびRNAの各派に属するVR戦隊は
かつてない規模での統合再編を経て各地に展開された

今、新たなる戦いの幕が切って落とされたのである

SAMPLE



CYBER TROOPERS

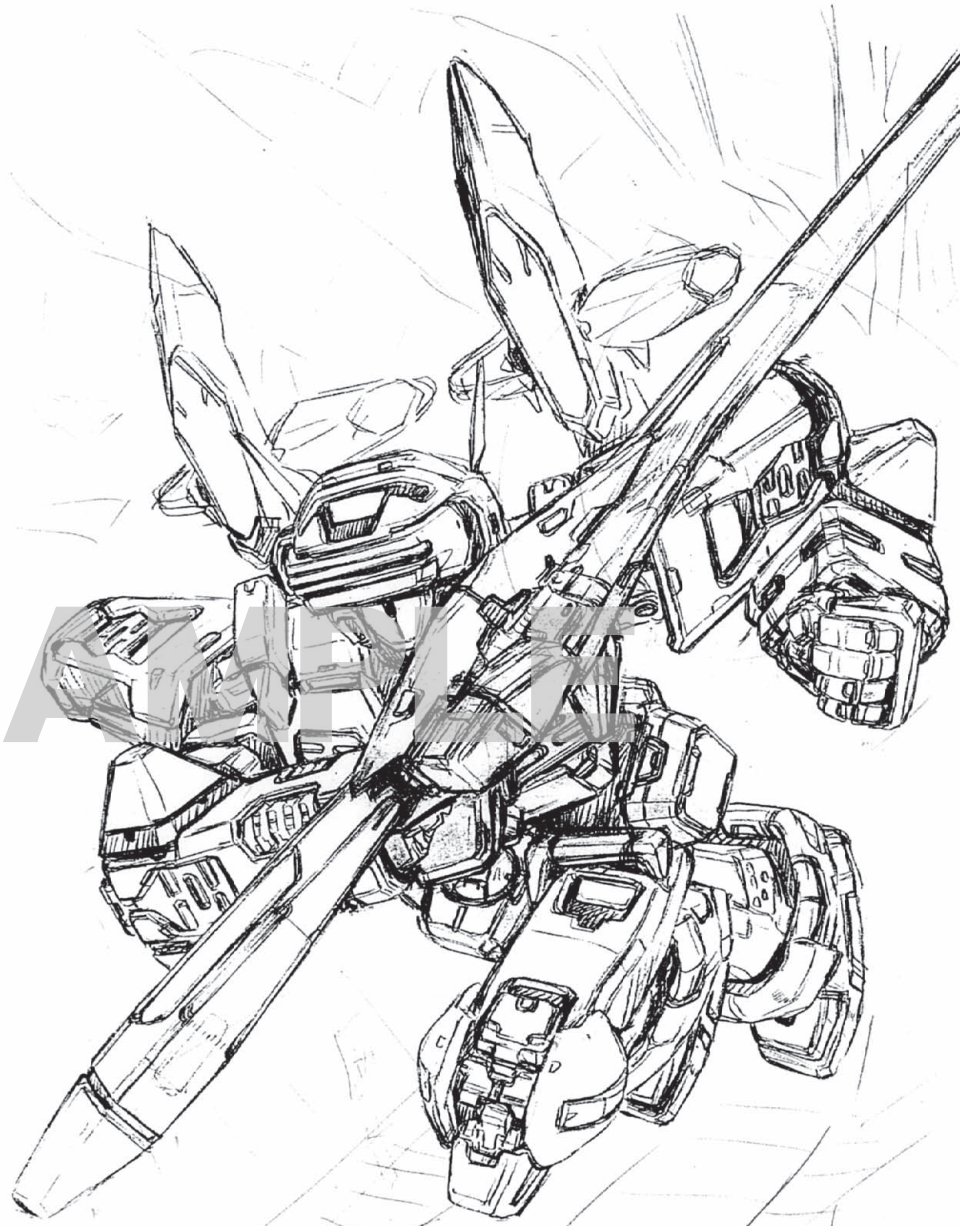
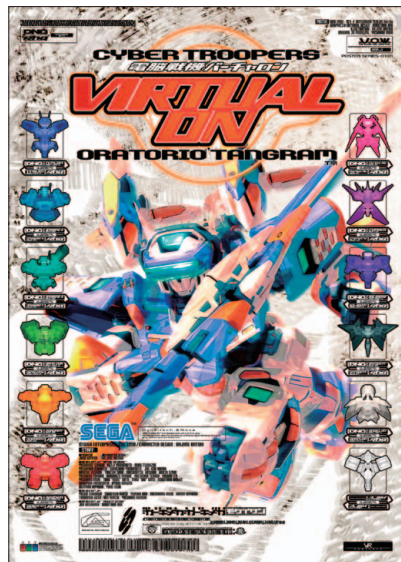
電腦戰機バーチャロイド

VR VIVAL
ORATORIO TANGRAM

ORATORIO TANGRAM™



カトキ クライアントが満足するデザインに仕上げるといふ姿勢は、どの仕事をするにしても同じですから、そんなドラスティックな変化はありませんよ(笑)。ただ『バーチャロン』の仕事を通して、歴史が浅くまだ先があるCGの世界に触れたことと、ゲームメディアの制約の中でのデザインという「仕事」ができたことが、いい経験になったのも事実です。ですから、『バーチャロン』の仕事を通じて何かが変わったと言うよりも、視野が広がったと言った方がいいかもしれません。これから先、もし別の仕事でシンプルなシルエットのロボットをデザインするとしたら、過去に作ってきたものとは違うものができると思いますよ。



■ アーケード版ポスター用 カトキハジメ氏の構成案画稿



「火星戦線二異状アリ」

予兆は見過ごされていた

かつてのテラフォーミングは 事業なかばで放棄され
辺境の星の記憶は 夢物語として消え去った

電腦暦VCa8

マーズ・クリスタルの発見がすべてを変える

見捨てられた赤の大地は
バーチャロイドの疾駆する動乱の舞台として
歴史の闇から甦り
よどむ時の流れをかき乱す

やがて一連の抗争は「木星継承戦争」と呼ばれるようになり
その後の人類の命運を決する一大転機になった

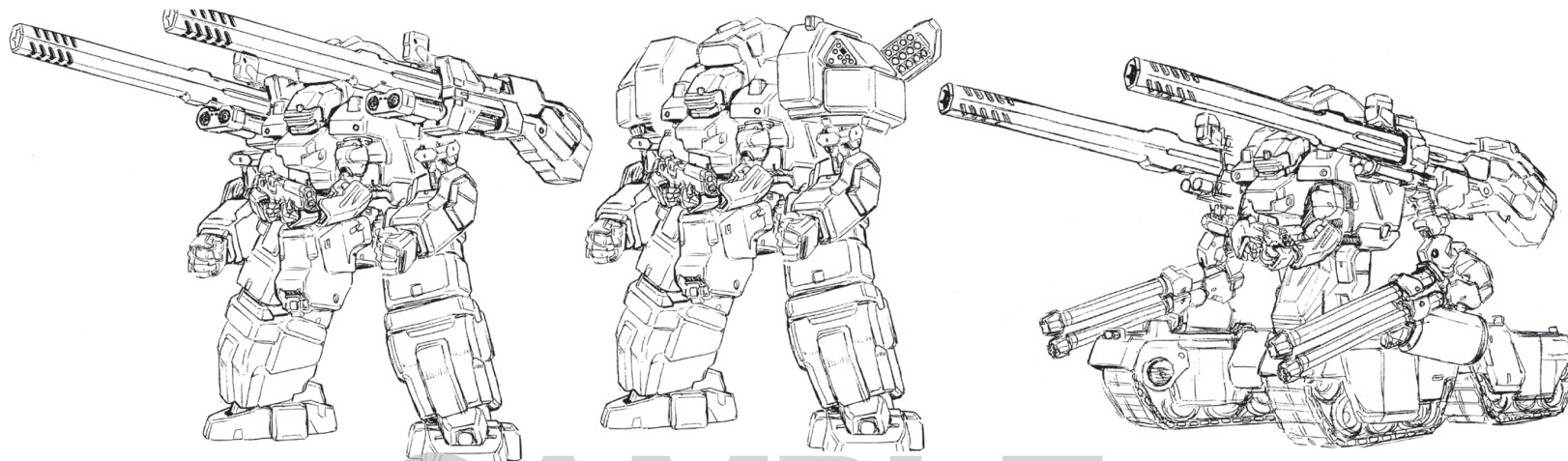
SAMPLE



CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON™

SAMPLE

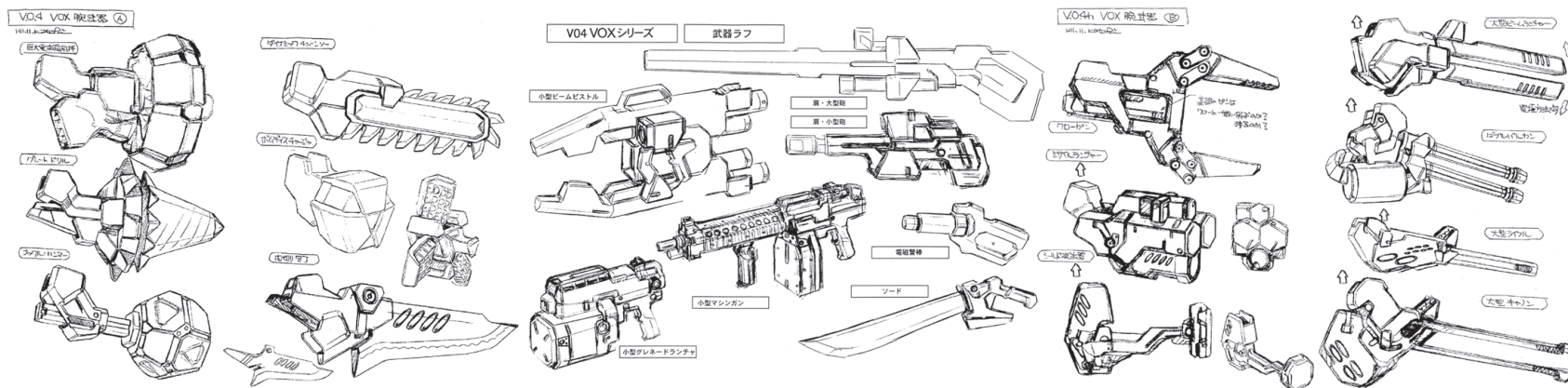
"FORCE"



■ VOXシリーズ 機体・各種武器 原案ラフ

フォースの登場VR中もっともバリエーションが多いVOXシリーズ。機体や各種武器の原案となるラファイラストも大量に残されている。機体の設計思想同様、ラファイラストも各パーツの差し替え・組み合わせを念頭に置いて描かれている。最終的なゲーム内のモデリングは、これら原案を元として細部パーツの組み替え調整を行った。

SAMPLE



火星、見捨てられた赤の星

企業国家によって先導される
限定戦争の場として
忌まわしくも血塗られた歴史を刻む
砂の大地に

今、新たな伝説が
生まれようとしている

MARZ、それは火星圏を所轄領域とする
特捜機動部隊である

激化する限定戦争のシェア争い
手段を選ばぬ大規模犯罪の多発に対応すべく
最新鋭装備を有する超越公安組織

彼らの戦いは日夜を問わず
VRIは大地を疾駆する

SAMPLE

990:5840F643210045:89263:00:24500645:838305

508E8:8551048:00:8C40050:0500438:00:8F4019558:838305



CYBER TROOPERS

VIRTUALON MARS

電腦戰機バーチャロンマーズ™

■ 店頭予約特典冊子『MATRIX 2003“TEMJIN”』表紙
テムジンをモチーフにしたCG画集。32ページオールカラー。
キャンペーン実施店舗で予約したユーザーに配布された。



■ 攻略本表紙用ビジュアル



Inside The Gate

1. 電腦曆

時代は**電腦曆 (VC)**へと更新された。

人類の生活圏は地球に留まらず、その周囲、月にまで及んでいる。

これらを総称して**地球圏**と呼ぶ。

火星以遠の惑星への進出も試みられてはいるが、芳しいものではない。

人々は自らの可能性の限界に屈し、意識的にせよ無意識的にせよ、有限の世界に生きる運命を受け容れていた。

枠組みとしての旧来の国家は機能不全に陥り、解体が進む一方で、**企業国家**が台頭している。それは明確な国境を持たず、ネットワークの接続と遮断が演出する人々の動態によって逐一マスタワーを変動させる、実体を持たない国家だった。

人々はパーソナルな利便性への依存に馴れ、無自覚のまま、その代償として潜在する孤独に翻弄されている。共有しうる価値観や理念、あるいはその核たるものを見失い、またあっさり手放して乗り換えていく。一瞬、一瞬の情動に駆り立てられ、ネットワーク内を流動する彼らの偏在こそが、企業国家の力の源泉だった。

このような流れの中、電腦曆の社会ではほとんどの物事が商業ベースで是非を判断、実行されるようになり、汎世界的経済相互依存システムが確立していく。

人々はそれなりの安楽な生活を保証されており、肉体的負担の大きい労働は、すべて機械や使役生物（人工素体等を含む）が代行するようになった。だが、それでいて彼らの日常生活の水準や本質は、それまでと変わらぬ状況にあり、ヒエラルキーのレイヤーが無数に存在している。

ひとつの極致として、電腦曆草創期に伝説的

成功を収めた幾ばくかの家系や人々、あるいはシステムの中には、ある種の超法規的特権階級**オーバーロード (Overload)**に属するものがある。彼らは企業国家の有力株主であり、それは大抵の場合複数にまたがっていたので、メタ国家的行動を可能としていた。彼らが時折見せる気まぐれな振る舞いは、しばしば企業国家の利害と対立して様々なトラブルを生み出し、時に電腦曆の社会を揺るがす事件へと発展する。

※電腦曆は16進数を使用する。すなわち各位は、0~9、それ以降はa~fをもって表記する。

2. 限定戦争

爛熟と停滞に淀む社会は、戦争放棄の建前とは裏腹に、**限定戦争**という危険な玩具を生み出した。この特異なシステムが持つ様々な側面、たとえば経済活性化、文化的刺激、政治的パフォーマンス、果ては単なる慰みもの、といった要素が称揚される一方、その負の側面について省みられることはなかった。

限定戦争を開催するにあたっては、**国際戦争公司**などの興業者が管理する専用地が用いられ、実際の戦闘は**DNA**などの専門組織が請け負う。そこでは、いたずらに勝利を追求することは評価につながらず、祝祭としての娯楽性が求められた。人は死を前にして際立つ生をもってのみ、これを認識する。限定戦争が、ビジュアル・エンターテインメント・ビジネスとしてその立ち位置を確立するのは、時代の必然だった。

人々は、モニター越しの戦争を傍観する。ガジェットと化したプロパガンダや理念を誹り、スキャンダラスな煽動に打ち興じる。あるいは単に破壊と殺戮への渴きを癒し、一瞬の昂ぶりのなかに、命を錯覚する。

繁栄を極めていても、無策のまま放置すれば市場はやがて疲弊する。人々の心はうつろい易い。限定戦争が慰みものとして興行される特質

をもつ以上、流動性に翻弄されるのは宿命だった。特に、効率的戦闘に最適化した兵器は歓迎されなくなり、「人々の戦い」というダイナミズムを十二分に表現しうる「ツール」としての存在感が強く求められた。

このような背景のもと、地球圏有数の巨大企業国家**ダイナテック&ノヴァ社 (DN社)**は、電腦曆にふさわしい新たな兵器のコンセプトを模索していた。彼らは、長年にわたる地道なマーケティング調査とその分析をもとに、電腦曆 (VC) 70年代後半、**XMUプロジェクト**を立ち上げる。それは、「巨大人型有人ロボット兵器」の実用化を目的としていた。

当時、限定戦争のショー・ビジネスとしての側面は、数々の奇妙な規制をもたらしていた。戦闘内容のさらなる激しさが求められ、少女型素体を用いる等、下世話なものが登場する一方で、あからさまな流血を伴う過度の残虐性は、倫理規定に抵触するものとして否定されたのである。

もし、完成度の高い人型ロボットによる戦闘が可能となれば、生身の人間によるそれと同等、あるいはそれ以上の迫力を保ちつつ、視覚面での残虐性は希薄となる。特にそれが巨大なものであれば、人々に与えるショック・バリュウは相当なものになるだろう。そしてまた有人機であれば、戦う人間同士が織りなすリアルタイムのドラマ性も確保される。巨大人型有人ロボットは、限定戦争の本質にかなう有力な商品となる可能性があった。

残念ながら、XMUプロジェクトは志なかばで頓挫する。当時の技術レベルでは、開発に必要な諸問題をクリアすることができなかった。そもそも、体高10メートルを超す巨大ロボットが、二足歩行を伴う人型である必然性はなく、むしろナンセンスとさえある。厳しい批判にさらされた後、プロジェクトは解体され、スタッフは各所に散った。しかし、彼らの試みは無駄ではなかった。VC70年代になされた技術的蓄積は、後の戦闘パーチャロイド開発に活かされることになる。

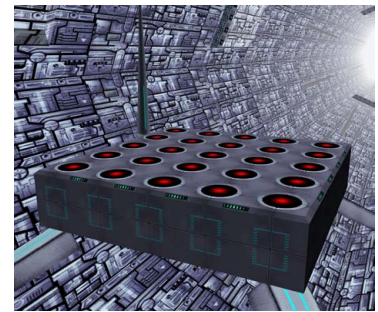
3. ムーンゲート

VC84年、DN社は、月面における自社再整備区画79号内にある廃坑を探索中、謎の遺構**ムーンゲート**を発見した。それは巨大な円筒状の建造物で、技術レベルは人類のそれを超越していた。DN社は極秘裏に発掘調査を開始、やがて遺跡最深部から、**Vクリスタル (ムーン・クリスタル)**と呼ばれる八面構造の巨大な結晶体を見出す。

調査が進むにつれ、発掘現場に常駐する人々の間に奇妙な症状があらわれるようになった。なんの前兆もなく突然、意識を失ってしまうのだ。発症者は、Vクリスタルの調査に参加している点で共通していた。これは後に**パーチャロン現象**と呼ばれるようになる。

当時のVクリスタルは、わずかながらその機能を維持しており、人間の脳神経の活動を特異的に感知、これを触媒として活性状態に移行した。標的となった人間は、**ゲート・フィールド**と呼ばれる特異な場の影響下におかれ、なにかの後の遺症を患う。通常、それは捕らわれた間の記憶を喪失する程度だったが、悪くすると廃人と化す場合もあった。

だが、例外的な人間もいた。ゲート・フィールド内で精神干渉されても悪影響を受けず、む



ムーンゲート内景 巨大な円筒型をしたムーンゲート遺跡。画面奥行き方向の発光は、ムーン・クリスタルによるもの。遺跡内壁には、シールド・プレートが積層されていた。

クロニクル15のサンプルをご覧いただきましてありがとうございます。
断言しますが、実際の内容の「濃さ」は、サンプルの数段上をいっています。
ご期待ください。

今回本書を制作するにあたり
あらためてバーチャロン15年の歩みを見返すことになりました。
これまで積み上げてきたものの大きさ、進んできた道のりに思いをはせ、
今後進むべき道についても決意を新たにす、よい機会となりました。

正直、こみ上げてくるものがあります。
願わくば、この思いを皆様と共有できますよう。

そしてまた、新たなバーチャロンの誕生に向けて
さらなる一歩を踏み出す契機となることを祈りつつ。

The Fourth is The Force !

12月22日に、またお会いしましょう！！

2010.12.01.

互重郎