



The Silver

"the silver incident"
sucked a lot of blood.

"the silver incident"
claimed a lot of lives.

"the silver incident"
created the hero.

"the silver incident"
rubbed out the hope.

"the silver incident"
lly human instinct.....



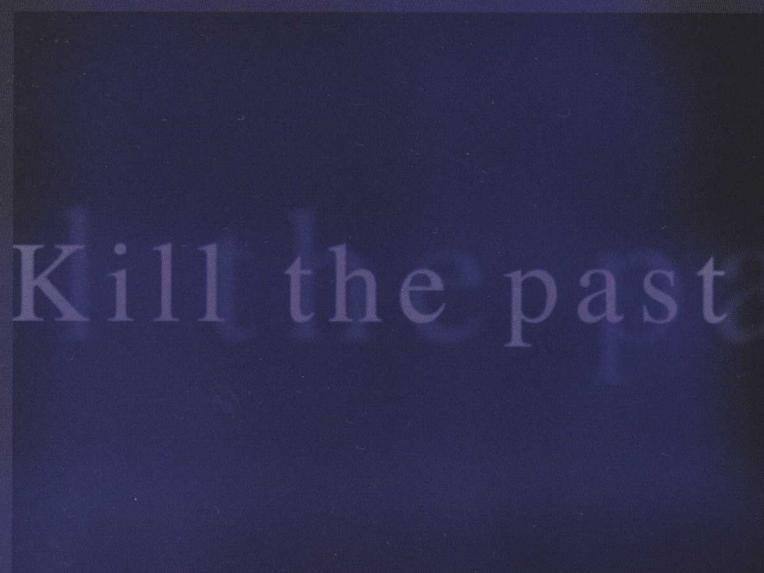
過

去

ヲ

殺

セ



```
transmitter
case#0:lunatics
case#1:decoyman
case#2:spectrum
case#3:parade
case#4:kamuidrome
case#5:lifecut
placebo
report#1:yume
report#2:hana
report#3:tuki
report#4:ai
report#5:hikari
```

BC D9 CA DE BO BC DE B9 DD

The Silver

24区。それは美しく気高く人々を包み込む都市空間。理想的に整備され、市民生活を効率的に管理し安全という迷信を住民に与える。24署凶犯課は平穏な時間を脅かす凶悪犯罪の抑止・即時抹消に力を注ぐ。公安特殊部隊での功績によりプレイヤーである“あなた”は24署凶犯課に転属となる。そこで“あなた”が対峙せざる得ない状況、それは灰汁にまみれた刑事たちの溜まり場。そして犯罪者たちの非人道的な振る舞いが横行する現実だ。電子ネットワークを疾駆するクラッカー達、私腹を肥やす悪徳企業幹部、サイコパスの悦楽、国家システム転覆を謀る傍き夢想、権力を握る国家公務員たちの内部腐敗……そして復活する伝説の連續殺人犯・カムイ！男達は死に場所を、女達は生の果ての残光を求めてそれぞれのゲームに惑溺する。新ジャンル“フィルム・ウインドウ”であなたは『シルバー事件』を目撃する。

『シルバー事件』

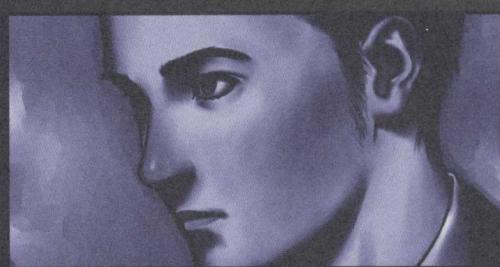
[1999.10.7. OUT ON SALE ! / FOR PlayStation]

Character Profile

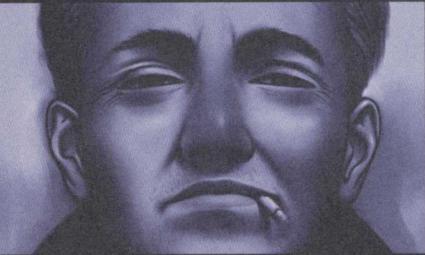
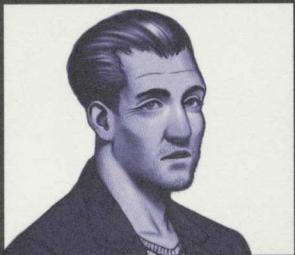
プレイヤーの同僚となり事件解決に奔走する24分署凶犯課、5人の特別捜査官たち

登場人物紹介

kodai sumio



kusabi tetsugolow



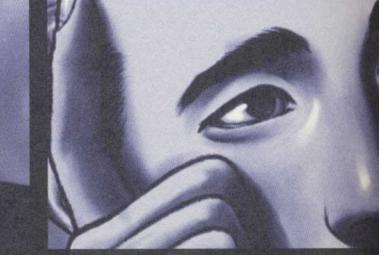
hachisuka chizuru



morikawa kiyoshi



nakategawa morichika



kodai sumio
kusabi tetsugolow
hachisuka chizuru
morikawa kiyoshi
nakategawa morichika

コダイ スミオ (24分署凶悪犯罪二課特別捜査官)

name : kodai, sumio
age : 26
sex : male
affiliation : 24 precinct felonious dpt.2
gun : SIG SAVER P229
importance : mikumo77
idol : yukimura, riru

工業都市・ミクモ出身。中央警察学校卒業後、凶犯課に配属される。以来、24署凶悪犯罪課の中堅捜査官として職務を忠実にこなす。クサビとパートナーを組み、事件捜査では常に中心となって行動する。生真面目な性格をもち、警察組織内部の出世争いや権力闘争などの確執とは一線をひいた立場で、犯罪抑止・事件解決に対してのみ情熱を注ぐ。意図的にエリートコースを外れたとも思えるその経験の裏には、隠された目的があるようと思われる。

クサビ テツゴロウ (24分署凶悪犯罪二課特別捜査官)

name : kusabi, tetsugolow
age : 44
sex : male
affiliation : 24 precinct felonious dpt.2
gun : COLT OFFICER'S ACP
importance : kusabi, toriko
idol : ishikawa, sayuri

スミオとパートナーを組むベテラン捜査官。鈍感なオヤジといった風采だが、犯罪捜査においては本能的ともいえる直感を發揮し、事件を解決に導いていく。20年前に広域捜査官として「シルバー事件」を担当。この事件で後に「オリジナル・カムイ」と呼ばれることになるヒットマン、ウエハラ カムイを逮捕。その功績を認められ昇進、公安部配属となるが、かつての上司・コトブキの誘いに応じ、凶悪犯罪課発足時のメンバーに加わる。家庭では娘に嫌われることを恐れている普通の父親という一面も。

ハチスカ チヅル (24分署凶悪犯罪一課特別捜査官)

name : hachisuka, chizuru
age : 25
sex : female
affiliation : 24 precinct felonious dpt.1
gun : SIG SAVER P232
importance : birth
idol : tamura, kiyoshi

科学的な根拠・データの蓄積に基づいた犯罪捜査を行うための研究機関・科学捜査研究所出身の彼女は、頭脳明晰でいて眉目秀麗。凶悪犯罪課の美しい紅一点ではあるが、皆には煙たがられているのが本当のところ。特に直感的な捜査を身上とするクサビとは対立することもしばしばである。上昇志向の強い彼女は共犯課内での自分のポジション・役割に疑問を感じており、職務上のパートナーであるモリカワからの執拗な誘いもソツなく受け流す。だが、一方で惹かれているのも事実である。

モリカワ キヨシ (24分署凶悪犯罪一課特別捜査官)

name : morikawa, kiyoshi
age : 38
sex : male
affiliation : 24 precinct felonious dpt.1
gun : BERETTA M92F
importance : lise
idol : hachisuka, chizuru

広域捜査官時代からのクサビの同僚で、凶犯課には設立時から所属するベテラン。冷静沈着でそつがない敏腕刑事。署内では不在のことが多く同僚も所在をつかめないため、気分屋と思われている面もあるが、そんなときのモリカワは、現場におもむき、丹念な検証・地道な聞き込み調査などに精力を傾けていると思っていい。派手な活躍こそ目立たないが、着実に足で情報を稼ぎ、事件解決への糸口を見つけていく。凶犯課内では他刑事のサポートに力を惜しまないが、誰にも明かさないネタも密かに持っているそうだ。

ナカタガワ モリチカ (24分署凶悪犯罪一課特別捜査官)

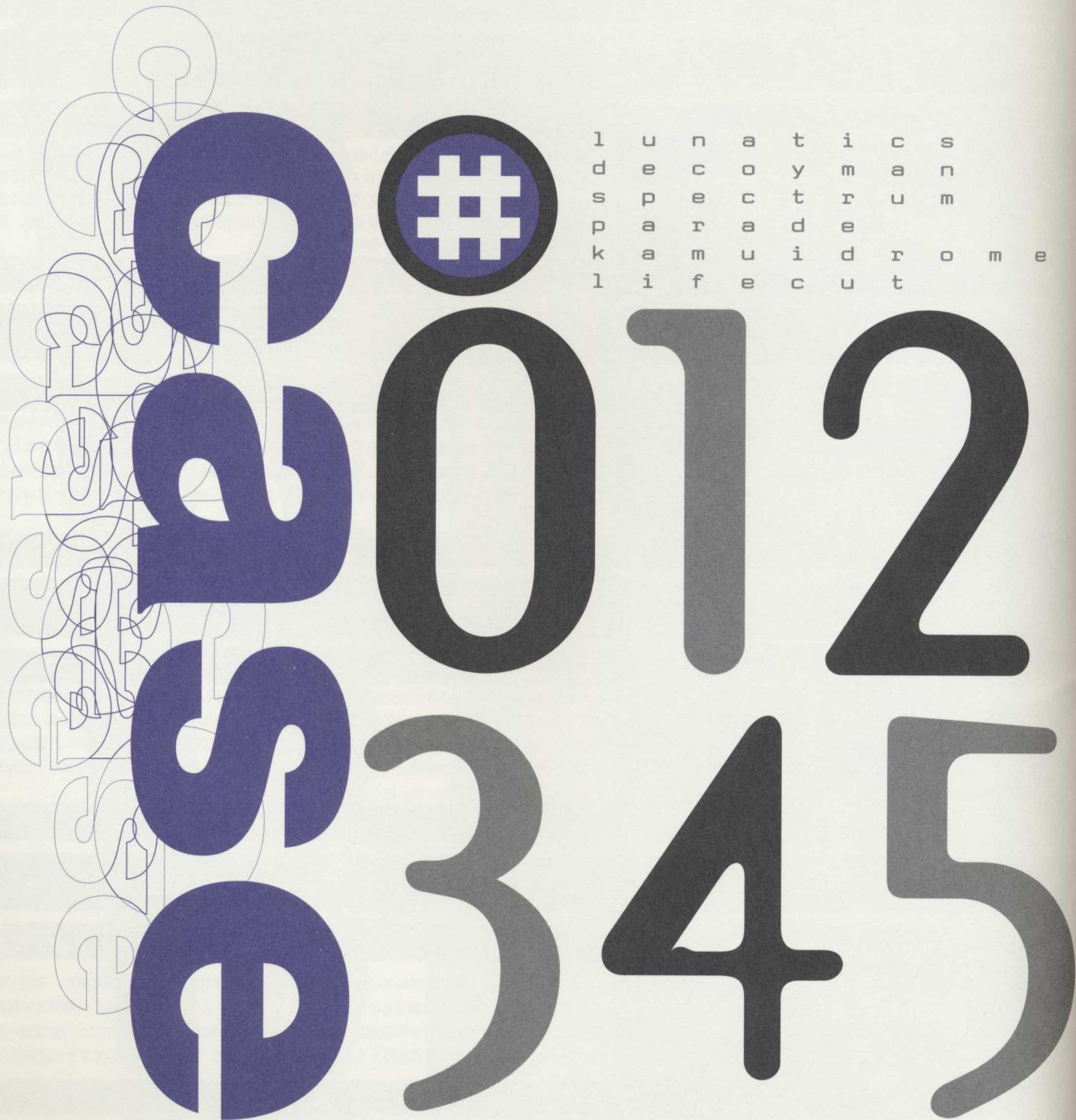
name : nakategawa, morichika
age : 35
sex : male
affiliation : 24 precinct felonious dpt.1
gun : SIG PRO
importance : organization
idol : suzuki, anne

常にオールバックの髪に、プレスのきいたシャツという具合の伊達男。集団性を嫌い、単独で捜査することの多い偏屈な男でもある。だが、公安出身であるため、各方面にコネクションが多く、隣接した所轄との情報のやりとりもスムーズにこなす。現場での捜査よりも警察内部で捜査方針の調整などに尽力する。クサビとは正反対のタイプで普段は口もきかないが、スミオには何かと世話を焼くことが多い。裏を返せば、スミオを経由してクサビに協力しているともいえる。

The Silver Story

『シルバー事件』であなたが目撃する 6 つの犯罪

物語

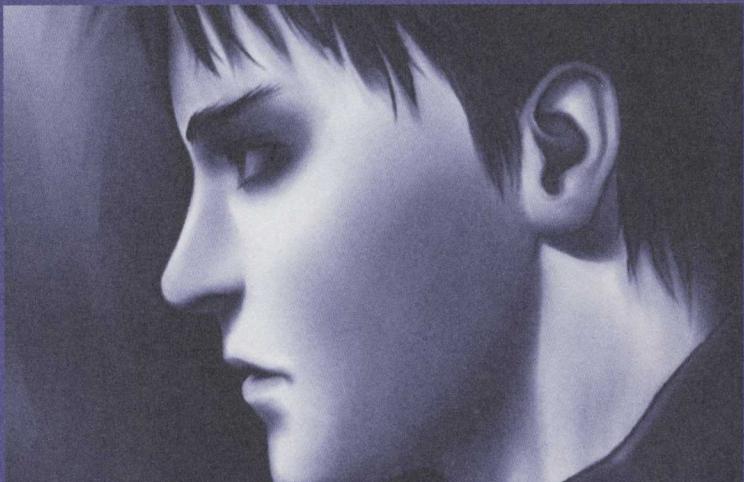


lunatics

ルナティックス

case #0

帰宅中のクサビ。彼が運転する車のヘッドライトに男のシルエットが浮かび上がる。左手に生首、右手に拳銃。男は発砲、そして逃走する。クサビの無線連絡により、公安突入部隊が出動する。男の潜伏先は用途不明の建築物「カリフラワー」。突入員のひとりであるプレイヤー「あなた」は、そこで錯乱した女、そして首のない死体を発見する。激しい銃撃戦の末、あなたは犯人を追いつめる。クサビもまた、突入現場に駆けつける。犯人との対峙一冷ややかな結末が待ち受ける。



lunatics / decoyman / spectrum / parade / kamuidrome / lifecu

decoyman

デコイマン

case #1

広域指命手配第K15977836号の身柄は昨日まで遊離病棟に拘束されていた。しかし、彼は病院を脱走、すでに3人の女性を殺害し現在も逃走中。犯行現場は序々に都市部へ迫っている。捕獲作戦を展開する公安特殊部隊は、樹海に逃げ込んだ逃走犯を追いつめる。しかし圧倒的な戦闘能力をもつ男により部隊は壊滅寸前。プレイヤー自身も重傷を負う。男は河に飛び込み捜査網から脱出する。

凶犯課の出番だ。被害者のデータ、逃走犯の足取りを照合することにより、逃走犯の次の標的がシモヒラ アヤメという女性であることが推測された。彼女の身辺警護のために、アトリエ「グラジオス」へ向かうスマオ。シモヒラ アヤメとスマオの奇妙で示唆に満ちた、そして蠱惑的なダイアローグが始まる。はたして逃走犯は姿を現すのか？

Suspicious Character
渦中の人物

シモヒラ アヤメ

凶犯課が、この女性を逃走犯の次の標的として割り出すことができたのは、各被害者女性とのなんらかの関連性が見出されたためであろう。また、彼女は逃走犯・ウエハラ カムイと、デジタル・ユニット「グラジオス」を組んでいたという過去をもつ。「グラジオス」のラディカルな活動は後のネットワーカーたちに多大な影響を与え、二人の関係は半ば伝説化さえしている。



spectrum スペクトラム

case #2

スミオとクサビは、目的を知られないままの張り込みを、もう三日つづけている。そんな折、C1地区のマンションで事件発生。頸椎骨折に全身打撲、即死状態の変死体が発見される。スミオとクサビは張り込み中で動けない。モリカワは所在不明、ナカテガワは間違っても現場に真っ先に駆けつけるタイプの刑事ではない。24署署凶犯課の面子で現場に急行できるのはチヅル、そして前回の事件で重傷を負った後凶犯課に転属となったプレイヤー「あなた」だ。事件の目撃者は、事件発生場所の集合住宅「タイフーン」の住人である小学生、コウイチ君。捜査の過程で、コウイチ君の話に耳を傾けていくことになるプレイヤー。親友のヒカル君のこと、離婚した両親のこと……。そして次第に事件の不審点が浮かび上がる。



Suspicious Character

渦中の人物

スギタ コウイチ

一見したとおり、ごく普通の小学生である。普通に遊び、普通に善悪の判断ができる、ちょっと勉強が苦手。クラスの中心になるタイプではなく、端よりのポジションを持っている。両親が早くに離婚し、母親に育てられている。父親には会ったこともないが、そのことにコンプレックスはない。急性の心臓麻痺により、親友のヒカル君を失う。彼にとって大切なものは、ヒカルくんとの思い出だ。

parade パレード

case #3

企業コンシェルンであるユキムラ財團の会長邸宅が爆破され、跡形もなく吹き飛ばされた。現場の惨状は被害者の確認が不可能なほどであった。そんな折、犯行声明のVTRが到着。ユキムラ会長は誘拐されていたことが判明。だが犯行動機は一切不明だ。24署内に捜査本部が設置されるが、凶犯課と中央警察庁犯罪捜査相談役・サカグチとの間に確執が生じる。悪いことに、会長邸宅の爆破は凶犯課・スミオとクサビの張り込み捜査中、その目前で遂行されていたのだ。二本目の犯行声明VTRには犯人からのメッセージが隠されていた。「7月26日 6000億のダイヤモンド」……受け渡し役に指定されたのは、24署凶犯課のプレイヤー「あなた」だった。身代金目的營利誘拐の線で事件は解決するのか？ ユキムラ財團、そしてミクモという土地の呪われた過去に事件の焦点はスライドしていく。



Suspicious Character

渦中の人物

ミクモボーイズ

表向きには国的主要産業の中核を担うユキムラ財團だが、ユキムラに恨みを抱く可能性のある人物の数は計り知れない。20年前には、ミクモの町で発生した公害をめぐり、ユキムラ財團と工場の操業停止を求める住民の闘争が巻き起こった。当時の騒乱は、ミクモ出身者にとっては今でも忘がたい現実である。20年前の少年であったミクモボーイズ、そして彼らの崇拜の対象であった、ユキムラ・リルに至っても。

kamuidrome

カムイドローム

case #4

凶犯課は、コンピュータ・ネットワーク上で人身売買・臓器売買を行っていた闇組織を撲滅する。凶犯課の扱う事件も近頃では、時代の趨勢にともないネットワークを利用した犯罪が増加傾向にある。アイドル歌手・バイアン サヤカの自殺は、彼女の私生活の盗撮映像が大量にネットワーク上に流出したことが原因であった。翌日には熱烈なサヤカ・ファンが逮捕される。このころネットワーク上で、あるユニットの活動が一部の人々の熱狂的な信奉を集めている。ユニット名は「メソッドタンク」。彼らは予告する。1999.9.9に世界に最大の変化をもたらす、と。凶犯課・ナカゲワは、その日「メソッドタンク」がコンピュータ・ウィルスによって国内に隠密に存在する核攻撃システムを発動させるとの情報を入手するが、中央警察は静観の構えを見せる。1999.9.9、果たして何かが起こるのか？

Suspicious Character

渦中の人物

フルヤ トモノリ

コンピュータおたくで、日々ネットサーフィンを欠かさない。「カムイネット」に熱狂していたが、追放された過去を持つ。一見、感情が欠如しているのではと思える風貌だが、ネット上での人格は非常に攻撃的。他者に対する批判・排撃にとどまらず、コンピュータウィルスによってネットそのものを崩壊させるなど、傍若無人にふるまう。彼のネット上の行動を監視していた女性、ナカマに出会い「メソッドタンク」を結成する。



lunatics / decoyman / spectrum / parade / kamuidrome / lifecut

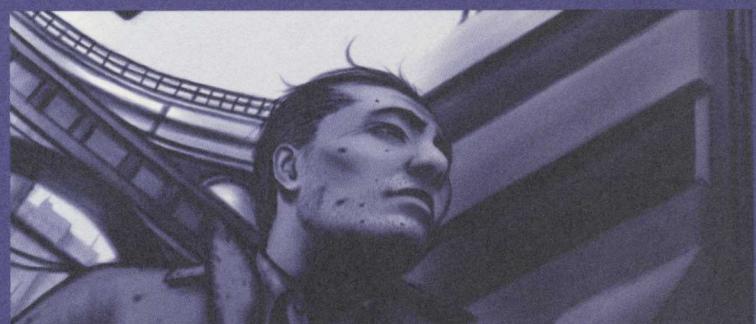
lifecut

ライフカット

case #5

国家機関の要人が次々と殺害されていく。そのダイレクトな殺害方法は、まるでネットワーク社会へと移行しつつある時代の流れを完全否定するメッセージであるかのようだ。犯行の手口は、20年前「シルバー事件」で世間を騒がせたウエハラカムイと同一である…。カムイが再び現れたのだろうか？だが、スマオとクサビにはカムイの存在が実感できない。

一方、モリカワとチヅルは極秘裏に「トランプ」なる組織の捜査を行っている。その頃プレイヤー——あなた——の前には事件記者・モリシマが現れ、事件に対する見解を語る。一連のカムイのものとされている事件は、実は「トランプ」の犯行であるらしいこと、「トランプ」メンバーは国家組織、そして身近な場所にも潜入しているらしいということを…。



フィルム・ウインドウ

Film Window

田村裕志が提示する表現手法、

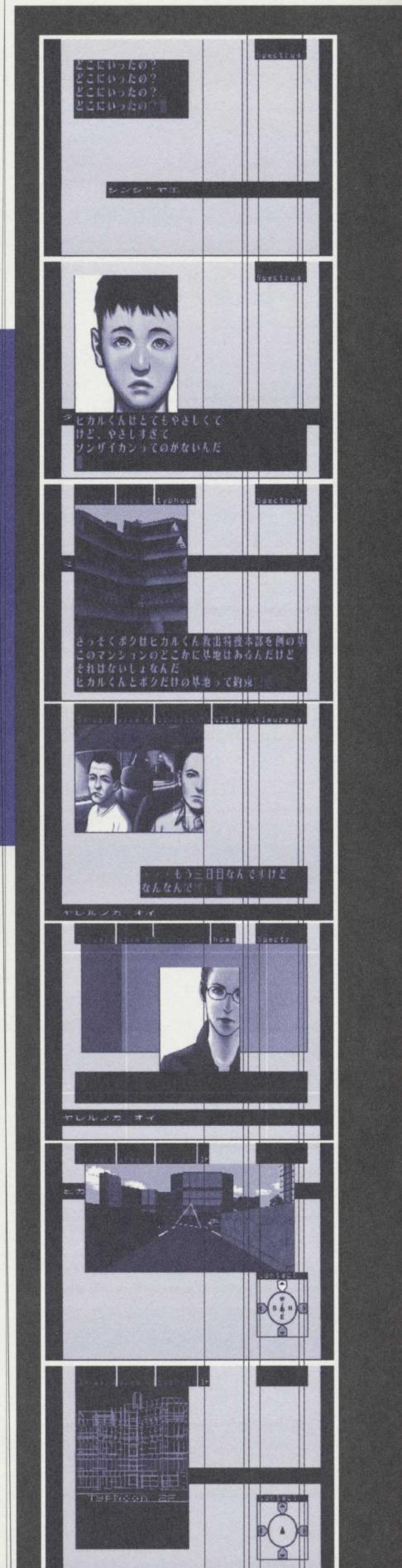
そしてプログラムエンジンとしての可能性

Potential

テレビモニター上を複数のウインドウが躍動する—それが田村裕志が提示する新たな表現手法「フィルム・ウインドウ」である。情報ソースとなる7つのウインドウが有機的に結びつき、それらすべてでひとつの物語を織り成している。

画面に飛び込むドライブ感あふれる演出、画面の枠を飛び越え、かなたに飛翔する感情表現。明滅を繰り返すタイポグラフィや背景が、見る者に圧倒的な不安感を突きつけるのも、このシステムの特徴である。揺らぎ、混沌、そしてそこから生まれる恐怖感。『シルバー事件』の持つサイコサスペンス要素を浮き彫りにするには、これ以上ないほどのシステムであろう。

F I L M
W I N D O W



グラスホッパー・マニファクチュアの考える 「フィルム・ウインドウ」の定義

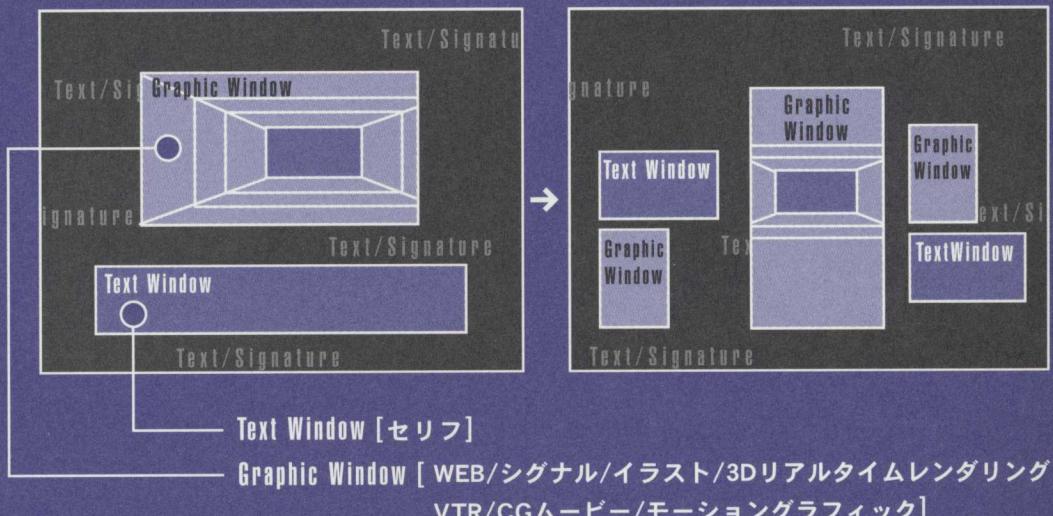


映画と同義語。とはいって、ゲーム独自の表現方法として、映画に拘泥しない映像手法、ストーリーを模索、実現する。

ゲーム=ルールの定義を、ウインドウという枠を使って表現する。システムのカテゴリ化そのものを、視覚的にもウインドウでカテゴリ化する。



ストーリー展開の演出に合わせて多様に変化する



また、このシステムはプログラムエンジンとしての新たな可能性も内包している。田村はこのシステムについて、以下のように語る。

「『このエンジンけっこう使える』気がすると、今になって強く思います。PS CD-R付きMOOKや、ゲームスクールのプログラム訓練や、参入したてのソフトハウスさんなど。汎用性の高いエンジンが必要な方は、現実としてけっこういらっしゃるのではないかと」

田村は、ゲーム開発現場の窮状について、こうも語る。

「プレステーションの登場以来、エンターテインメントソフトの製作費は、確実に肥大してきました。その要因は、概ね開発期間の延長と人件費の増大、職種が増え、人数も増大したことによるものです。数十人のスタッフが2年間かけて開発ということが珍しくなくなりました。このままでは、億単位の資金が準備できるメーカーか、そうしたメーカーと組むことができたソフトハウス以外、コンシューマーソフトに参入できないのではないか、ゲーム市場は、大手企業発売のものしかなくなり、市場が硬直していくのではないか、と心配になります。」

そこで田村が「現実」として行なったこと、それが「フィルム・ウインドウ」の開発である。

「奇麗事、絵空事ではなく、現実に弊社ができる行動がエンジンの流通です。物語性を重視したソフトは、先が見えないがゆえに、とかく開発期間がかかり、開発に着手しづらいものです。開発費から考えると、『実験期間が命取り』。そんな、業界の方々に、弊社では、この[FILMWINDOW]のシステムを様々なたちで、MOOK系/情報紹介系/音楽紹介等のOS、ストーリー性重視のソフト開発者のかた、新規のソフト開発チーム等にご提供していきたいと考えております。アマチュアを始めとする開発人口の底辺拡大が必要な時期に来ているのだと思います。」

Placebo

裏シナリオ

「プラシーボ」とは薬学用語で「偽薬」をさす。与えられた患者は薬効を感じて服用するが、その実、薬自体にはなんら効能がない、そういう薬のことである。

『シルバー事件』には、本編の「Transmitter」以外に、裏シナリオとして「Placebo」が用意されている。当事者として事件に関わる人物——あなた——が主人公の本編に対し、傍観者であるルボライター——モリシマトキオ——が事件を読み解く、その過程が描かれたシナリオだ。トキオの聞き込みは独自のルートで行われているため、主人公の死角となっていた事件の側面をも浮き彫りにする。事件の真相を知り尽くすには、このシナリオを含めてプレイする必要がある。

ただし、ひとつご注意を。「プラシーボ」には「偽薬」から転じて「気休め」の意もある。トキオのルボは、不条理な事件を世間の常識の範疇に収めるための「気休め」にすぎないのかもしれない。

Criticism

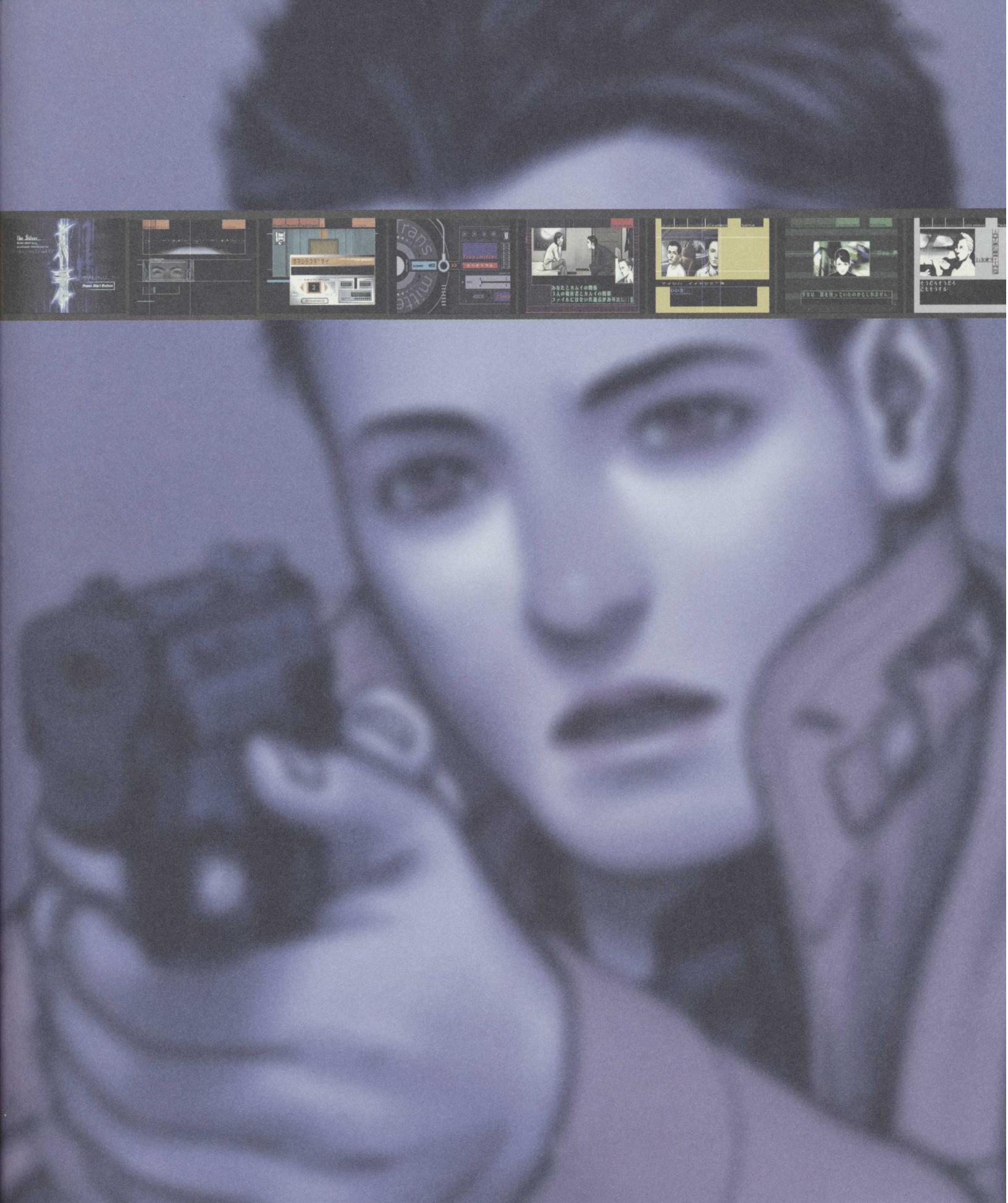
24署凶犯課の面々の活躍を描いた『シルバー事件』

TEXT

相良伸彦

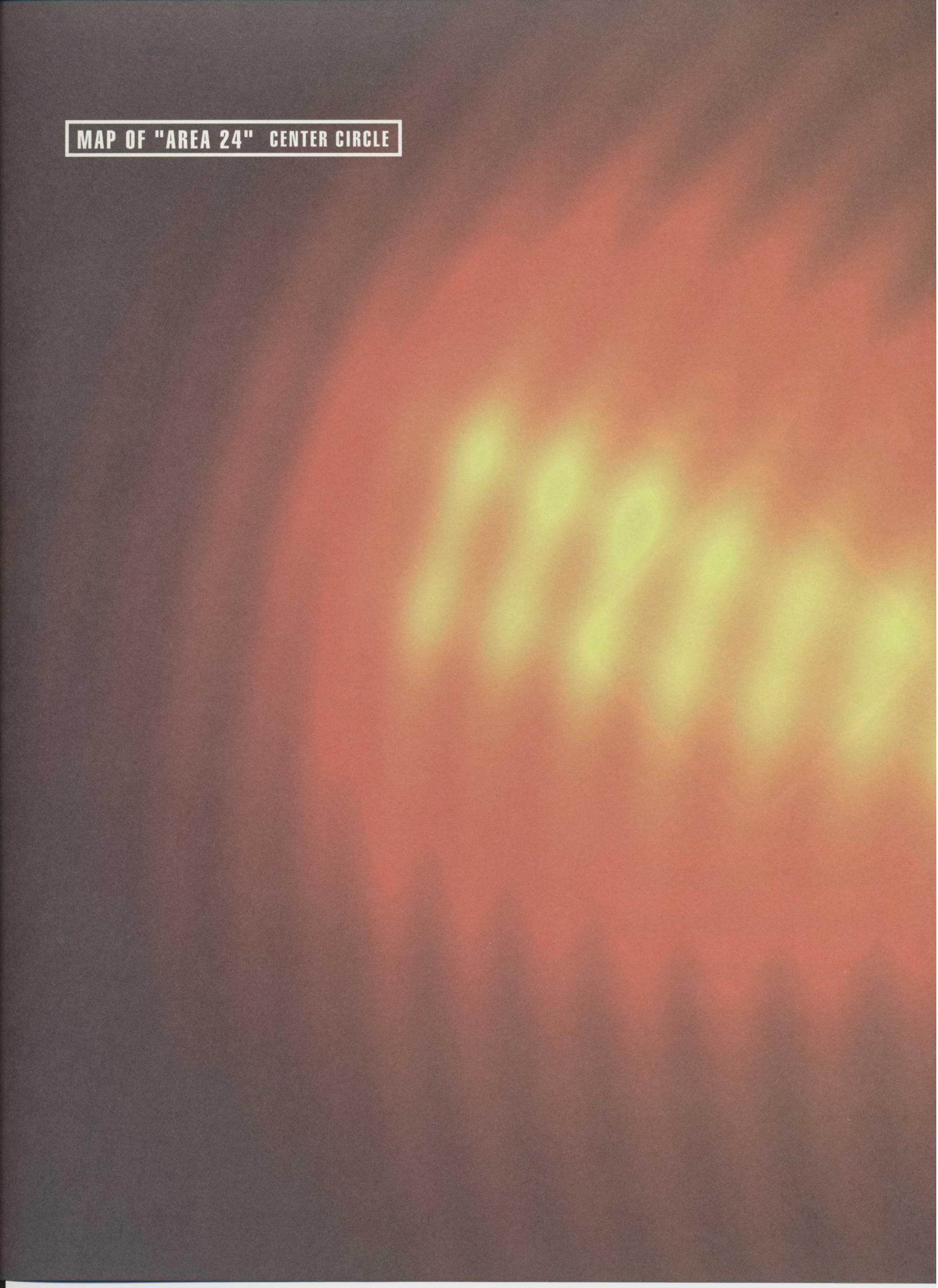
lunatics
decoyman
spectrum
kamuidi
lifecut

●長らく警察ものの物語といえば、事件が発生し、それをヒーロー的な活躍で刑事が解決する、といった単純なものばかりだった。しかし、ここ数年では、まず犯罪者の心理を細かに描いたサイコ・サスペンス調の作品が流行し（映画『羊たちの沈黙』『セブン』など）、最近では捜査する側である警察組織の内部事情を描く作品のヒットが目立つ。海外の映画作品でいえば『L.A.コンフィデンシャル』、国内ならば『踊る大捜査線』『ケイゾク』などのTVドラマ作品の大ヒットは記憶に新しいし、小説『マーカスの山』『レディ・ジョーカー』など高村薫の諸作品は、どれもベストセラーを記録している。『シルバー事件』もまた、こうした良質な警察ミステリー作品の系譜の中にあるといえよう●ところが、今となっては、警察組織の内部事情……つまり、汚職に手を染める悪徳警官、所轄間や刑事同士の足のひっぱり合い、階級と出世、逮捕、検挙といった派手な活躍よりも日々の書類作成でぐたぐた……そんな警官像を描くことが物語にアリティを与えるという発想すらまかり通っているのではないか。安易である●警察官のハードな勤務体系や、その家族の苦勞……目に見えない目的に向かって日々勤めを彼らを支えるものは“正義”や“平和”への信念、その強さであることを忘れてはならないだろう。そこまで描けて、はじめて警察ミステリー作品は傑作となりうる●もちろん正義のための組織でありながら内部に矛盾を抱えているという、そのアンビバレントな部分を描いている作品は、多くの人々を惹きつけるエンターテインメントになりえる。そこで警察組織と個々の警官の姿は、この国の合理化された社会システム、その中に組み込まれた個人の象徴として描かれるからだ●それぞれの個人事情を抱えた刑事たち。その時の事情により、たまたま組織された個人の寄り合い……そこには本来、語るべき大きな物語など存在しないのかもしれない●『シルバー事件』の凶犯課の刑事たちと、それは同じことである。彼らもまた、一人々々に詳細な人物設定がなされているが、だからといって、それ自体が物語全体を押し進める動力となってはいない。物語の動力となるのは突発的に発生する犯罪である。刑事たちの個人的事情とは無関係に（ときに無関係ではありえないが）発生するにも関わらず、犯罪は一方的に事件への介入・解決・事実の解明を強請してくる（勿論それが彼らの職務であるからなのだが）。半ば、事件に強制的に巻き込まれるかたちで刑事たちは動きはじめるのだが、そこで初めて彼らは、自らを語り、大きな物語に参加することを許される。まずは、犯罪者ありき、なのである●実際の殺人事件の捜査は、比較的容易なものであるという。殺人事件の大半は怨恨殺人からだ。殺人を犯してしまうには、それなりの動機があり、その動機を持つ者は被害者の身辺を調査すれば、自ずと浮かび上がってくるものなのだ（まったくの通りすがりで行われた殺人事件の捜査は難しい）。殺人自体は非常に重罪であるが、その多くはごくありふれた出来事にすぎない。だから、大部分の殺人事件は大きく報道されることもなく忘れ去られていいく●しかし、時に社会に大きなインパクトを与える犯罪が発生することがある。犯行の手口がとりわけ凶悪であったり規模が大きいというのも、事件が衝撃的に迎え入れられる条件ではあるが、一番大きな要因は、犯人の意図・犯罪の動機が不明である、理解できないという時である。単純な怨恨殺人のような理解しやすい犯罪とは違い、こういったケースは社会に大きな不安を与える。こういった事件の犯人が逮捕されるまでの日数間（いや、数ヶ月、ときには数年かかる場合もあるだろうが）、我々はひとつの大きな物語を共有している感覚を持つ●特に、人は大それたことを夢想してしまうものである。大きな物語、その渦の中心にならうと躍起になる。『シルバー事件』で、フルヤトモノリはネットワークの力を利用し、個人レベルで世界をコントロールしようとした。革命への夢。私たちは、いつでも革命を夢見させられ、そして失望する。ここ数年のユースカルチャーに限ってみても、いたいいくつの革命への希望が失望へと変わっただろう？ インターネットは？ テクノは？ レイブ、ドラッグ、ストーン・ローゼス、インディーダンス……！ 世界は変わりようがない。「僕らはひとつになれるんだ？」とんでもない！ 僕らは、たまたま、今、ここに居合わせてしまったにすぎない●『踊る大捜査線』や、ジャンルは違うが『ER／緊急救命室』といったドラマでは、いくつもの事件が同時多発するという手法が多用される。ストーリー展開に緊張感をもたらせるという点で効果的な演出であるとともに、互いに無関係に重なり合うことなく並行して進んでいく複数の出来事は、決して大きな物語を共有することなく切り離されたままの私たちの生を連想させ、それが現代的なアリティを作品に付与させている。『シルバー事件』の多重的に構成されたシナリオもまた、同じ効果をあげているかもしれない●政府要人たちを次々と暗殺したカムイ、カムイネットでネットワーカーたちを熱狂させたカムイ…そう、カムイはかつて革命一大きな物語の象徴であった。しかし、CASE.1「デコイマン」で姿をみせるカムイは、魂が抜けてしまったかのように脱力している。ここで彼は「もう、うんざりだ」と、そう訴えているように私には思える。大きな物語は、もう沢山だと。だから、少しの誠実さ、かつてのカムイの行動に共感をもつ者ならば、CASE.5「ライフカット」でのカムイの正体が見破れるはずだ●凶悪はどこに存在するのか？ カムイを追う凶犯課のクサビは、それを冷徹に見極めようとする。大きな物語を演出するその正体は、彼自身の所属する、そしてとりもなおさず我々全員が所属している組織のものだ。このシステムの中にあるのではないか●テレビ・ゲームといふまだ若い（言いかえれば、まだシステム化され尽くしていない）メディアは、唯一いまだに、革命への希望、大きな物語を語ることが許されるメディアだと思う。しかし、そこであえて大きな物語への失望を描き、だが、なつかわすかな希望を提示しようとする『シルバー事件』の誠実さには、心をうたれる思いがする●『シルバー事件』をプレイしましょう。



transmitter
placebo

MAP OF "AREA 24" CENTER CIRCLE





「24区」という世界

WORLD OF "AREA 24"



outlook on the world

AREA

24

SP

機能美にあふれ、居住する人々を整然と
管理する「24区」—『シルバー事件』は、

この架空都市を舞台に展開する。そして、
この都市で発生する犯罪の抑止および情報
により伝染しゆく犯罪力の根絶に向け、奔
走するのが24区凶悪犯罪課の面々である。

1980年、24区は国家経済行政特別自治
区として国会で承認される。初代区長はハ
チスカカオル。その後も5期連続で区長を
務めることとなる。24区の成立に伴い、旧
T R Oと旧 C C Oの対立を避けるため、各
派はそれぞれ異なる局の管轄を任せられた。
しかし行政監査警察局については、中央警
察部（旧 T R O 派）、公安警察部（旧 C C O
派）の二派にまたがった組織となる。犯罪捜
査を行なう凶悪犯罪課は中央警察部に、公
安捜査を行なう非公安課は公安警察部に、それ
ぞれ属している。24区成立以前の広域捜査
官であったコトブキ、カイ、クサビ、ナツメ、
ムナカタの5人は、それぞれ二派に分散さ
せられた。

このように、凶悪犯罪課と非公安課とは
浅からぬ因縁で結ばれているが、このふた
つを単なる敵対関係と言い切ってしまうわ
けにもいかない。凶犯課のクサビと非公安
課のナツメは、同部署出身ということもあり、
その精神的つながりは深い。また、人材
の行き来も必要に応じて行なわれており、
現在凶犯課に属するナカタガワも公安系出
身である。



AREA



MAP OF "AREA 24"

24区エリアマップ

現在、24区は人口の増加に伴い、エリアAからEまでの5つの地区に分割されている。基本的に凶悪犯罪を抹消するのは凶犯課の任務だが、例外もある。E3地区は非公安認定地区と指定されており、公安の隠密部隊が秘密裏に巡回している。

- ◆エリアA—中心部
- ◆エリアB—住宅地区
- ◆エリアC—商業地区
- ◆エリアD—工業地区
- ◆エリアE—未開発

AREA



A



ネクストシティ、ワード・ザ・24
区民権の理想なる行政
誇り高き選民階級
汚れ無き都市を約束する

完全生活と新都市開発
区民を守る公共安全
区民による区民のための
絶対民主制度

はびごる悪を徹底処分
無類の職人集団
ビッグ・シティの平和を守る
無敵の犯罪抑止力
その名は凶悪犯罪課

素晴らしい都市
素晴らしい組織
素晴らしい行政
素晴らしい自治体
素晴らしい生活
素晴らしい教育
素晴らしい未来
素晴らしい現在
素晴らしい過去
素晴らしい日々
素晴らしい人々
素晴らしいわたし

"the silver incident"
sucked a lot of blood.

"the silver incident"
claimed a lot of lives.

"the silver incident"
created the hero.

"the silver incident"
rubbed out the hope.

"the silver incident"
was act obeyed on very naturally human instinct.....



HISTORY OF "AREA 24"

24区略歴

<03：1979>

- シルバー事件
「カントウVS NGO三派の対立抗争」
(非営利市民団体)

議員代表制に基づく市場経済主導型社会主義国家・カントウは、行政規制による経済活動の生きづまりにより疲弊していた。法人税収入の低下、個人消費の低下は、行政の弱体化に繋がる。激しいロビーリング活動、個人への通信活動を武器に、非営利組織として活動していたFSO/TRO/CCOの三派は、次第に政治・行政への発言権を獲得。ついに1979年3月、「直接行政制度」が導入されるに至った。

これは、「ヨコの分別收拾から、治安までのボランティア化」を意味した。だが、新たな問題が発生する。三派の活動資金源は多種多様な企業献金や個人献金を財源としていたため、企業間の対立が、そのまま各派の抗争へと発展したのである。

時間経過と共に、FSO対TRO/CCO連合の様相を呈した。TRO/CCO連合執行委員長ナカネ ギンジは、討論会収容に向かったTTV局玄関前にて暗殺された。謀殺者はスニーカー派の金剛による報復であった。容疑者はFSOの差し向かたウエハラカムイ。カムイは、TRO/CCO連合の機密本部テレポートを掌握。幹部10人を殺害。現場に駆けつけた、広域捜査特別捜査官クサビテツゴロウが、ウエハラカムイを確保。單独犯行、依頼犯と推定されたが、依頼主は不明のままである。

TRD/CCO連合幹部の高齢者だったことから、後に「シルバー事件」と命名された。ウエハラカムイは、社会への影響を考慮し、名前だけがマスメディアに乗った。

<01：1980>
●「24区」、国家経済行政特別自治区として国庫承認。

<02：1980>

- 初代「24区」区内にハチスカオルが任命される。
行政機関本部、無用の対立をさけ、HTRDを中心とした通信局/財政局、HTCCOを中心とした環境局/資源運用局が運営される。

だが、警備警察局については、中央警務部——凶悪犯罪課（HTTRO系）公安警察部——非公安課（HTCCO系）の二派が隸屬する組織となる。

<04：1980>

- 国家経済行政特別自治区24通称「24区」 入居開始
特別税制エリアとして、居住区民を全国から公募。約8万人の住民が選出される。抽出基準は、学歴・収入・無宗敎の三つの要素に基づく。

●第一次シェルターキッズ計画
10代の生体力／生活力の低下に危機感をもったTRD/CCO連合 執行委員長ハチスカが実行した危機管理能力の強化化。約140人の2歳児が参加。参加男児には、小中高校の学費免除が適用された。

<04：1984>

- 第二次シェルターキッズ計画

第一次計画とはなり、約100名の2歳児が2年に渡り、行方不明となる集団誘拐事件。幸いなことに、ほぼ全員が1986年に無事保護される。22%が優秀な生命力高邁な危機管理能力を保持する。

<11：1990>

- 凶悪犯罪設立

首謀者は、コトブキシ。設立メンバーはクサビテツゴロウ、モリカワキヨシ、イシカワシゲオ、コバヤカワサワの4名。

<02：1991>

- 「ラグニンガオフ」
クサビヒイシカワ担当、凶悪銀行強盗犯との闘い。

<11：1992>

- 「ロイヤルナイン」ツバキ組紛争

凶悪銀行女性担当官コヤカワサワがツバキ組目アライケンと刺し殺されたこの事件は、凶悪課とツバキ組の全面戦に発展した。凶悪犯生え抜きのイシカワシゲオがツバキ組目アライケンに攻撃されたを発端に、クサビとモリカワは復讐鬼となって、ツバキ組を追いつめる。ツバキのケジメで、事件は収束した。

<04：1994>

- 「ワーフガール」
コグニスミオが再び2課に配属。スマオの初担当事件。東側のテロリストとスマオのロマンス。

<12：1996>

- 「スタイルタウン」
クサビとモリカワを中心にスマラム化した地区を遮断、一斉処分を行う。青年犯罪グループのすべてを撲滅した。

<10：1997>

- 「ムーン」
女子校生連続殺人事件。担当はナカタガワ。多発した狐姫犯罪は校長によるものだった。

<07：1998>

- 「ガスキンズ」排気ガス連続殺人事件

闇なベットタウンに産業トラックが入り込んだ。数ヶ月経った後、小学生が次々と死んでしまう。そして、トラックのドライバーが強制で殺されるという事件が起きた。クサビとスマオは現場に急行。犯人は自首してきた。その男は、殺死した小学生の父親だった。

<01：1999>

- 「フレ・ナルティック」
相次ぐ女子校生連続殺人事件。事件が再生した。クサビが拳銃を持った不審者と遭遇する。

◎「#0ルナティックス」以降

<05：1999>

- 「フターカムイ」コピーキャット

「#1デコイマン」直後に起きた事件。カムイの手元と全く同じ犯行が繰り出。スマオとハチスカが共同捜査。ある国立大学生が性交際に浮かんだ。

<10：1999>

- 「事件再生」
カントウ国家経済行政特別自治区「24区」は、人口の増加にともない、5つのエリアに細分化されている。

かつて、公募により入居した居住民には、8割の低収益者層と2割の高収益者層の経済階層が発生している。階層間の反感の構図は、収入格差ではなく、情報差・展望差と先進情報網との確執である。

犯罪発生件数は著しく増加し、報道情報番組・通信情報網を媒介として伝播する。

人口10万人、区長ハチスカは5期目を迎える。

中央警察部——凶悪犯罪課は、伝染性凶悪犯罪を即時抹消する組織である。

◎「#5ライフルカット」以降

<2000～>

- 「ラヴァース」ボニー&クライト クサビとコウサカとサクラ担当。

●「エンド アンド ランド」 次回作予定。クサビは唄のトリコと避暑地にパケイション。

そこで、モンドスマオという男に会う。スマオ・・・クサビは、ある男を思い出した。

- 「ハイエナショントヒットマン・ハラゲンイチロウ」 芦原のヒットマン、ハラゲンイチロウ

ウガ在住した事件。姿は見えず、口を狙うその犯行は現実に現れた。クサビとスマオがハラの正体を見破る。

- 「ライフ アンド マネー」 スマオとコシミズ担当。

●「アニマルハンティング」 クサビとサクラとスマオとコウサカとコシミズ担当。

- 「アーブラック」 スマオ担当。

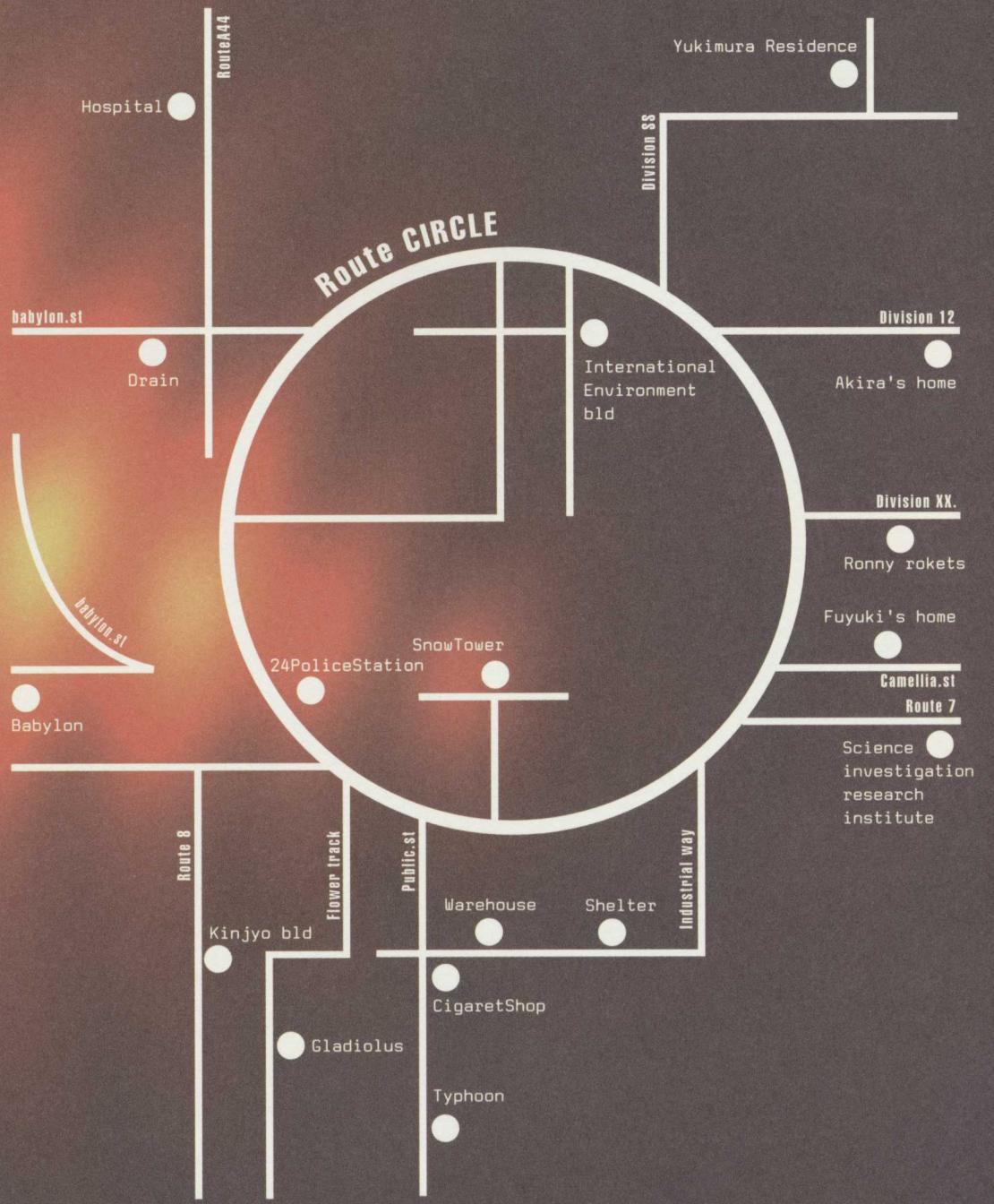
●「エンジェルル」 サクラ担当。

- 「トリブルキッズ」 サカゲ子とクサビとサクラとスマオとコウサカとコシミズ担当。

●「カントクトター」 クサビ担当。

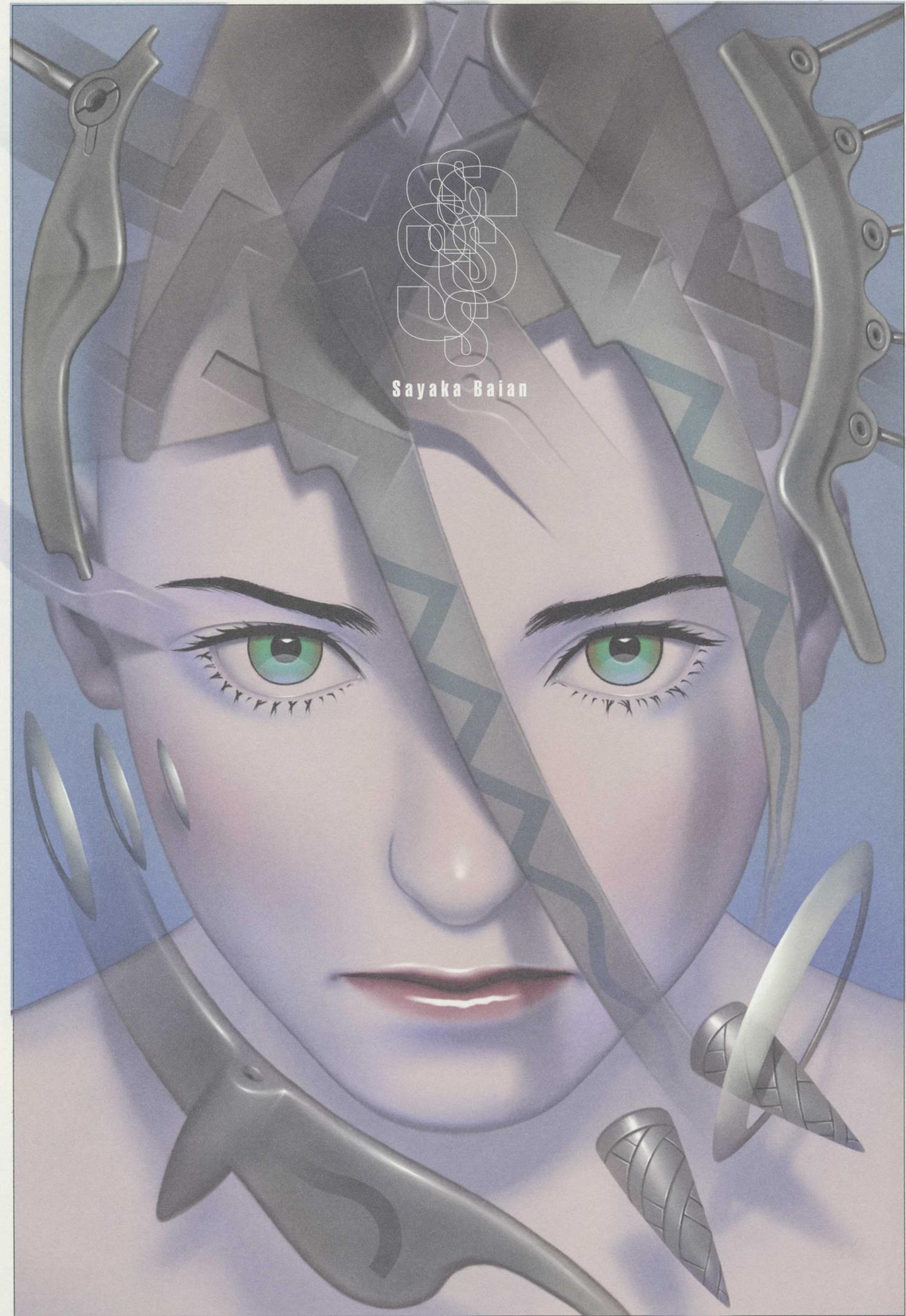
●「コール」 クサビ担当。







Sayaka Baian





記号化された少女

ゲームに記号ほど便利なものはなく、記号という呪（まじな）いは途端にあらゆる森羅万象すべてをコントローラのボタンに配置してくれる。ボタンを押せば、万事OK！ ノー問題の世界がみんなの脳ミソを溶かす。いいじゃない、楽で。七面倒臭い、人生ってやつのややこしいことを、変わりに全部ボタンがやってくれるんだから。だからみんなゲームが大好きなんだ。

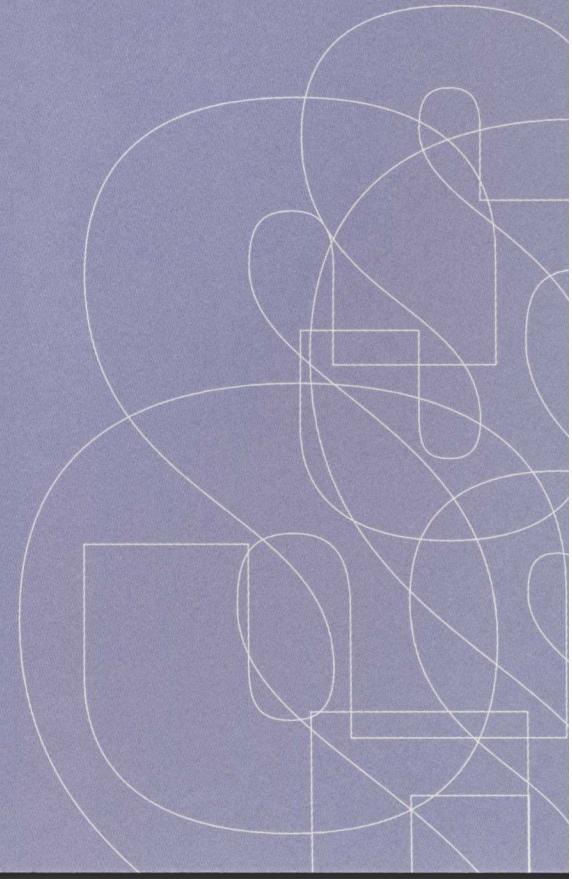
で、いいのか？ おいっ！ いいんだよ、バイアンサヤカ。『シルバー事件』には、突如として気が触れたかのような、バリバリのアニメギャルが登場する。彼女の名こそ、バイアンサヤカ。『シルバー事件』のメインストリームの主人公がクサビテツゴロウ（44歳）に対し、アンダーの主人公こそがバイアンサヤカ（19歳）なのだ。バイアンはアニメティッド版、実写版、ポリゴン版がゲーム中登場。そして左のイラスト宮本崇版が実現し、バイアンサヤカトリビュートが完成した。「フィルム・ウインドウ」のあらゆるコンテンツの複合理論の寵児バイアンサヤカ。彼女は、人気アイドルの肩書きを持ちながらも、ゲームジャンルを背負う存在としてカメオ出演を繰り返す。

アイドルという消耗の激しい職業。日常の裏側、その恥部。語られる多くの謎。使い古された引用。ゲーム中、そんな痛々しい彼女は登場しない。盗撮される彼女の表情もまた、架空の偶像の役割を認識して、グッスマイルを連発する。バイアンサヤカもごく普通の少女の一面があり、生活がある。それを覗き見るネットダイバーたちは、それを知っている。突きつけられた現実のバイアンサヤカは、しかしそんな一面で崩壊する存在ではない。みんなは知っている。バイアンはここに住人ではない。どんなに生々しい姿を見せてても、トップアイドルという後光が彼女を曇らせない。幾多の電腦少女、シンボリックでイノセントな少女、八面六臂の少女たちは、言葉を発し、主張をしてきた。そこで女を演じた。しかし、バイアンサヤカは主張をしなかった。言葉は感情もなくテキストを読み上げる。劇的な自殺劇の中でも、彼女は主張しなかった。ドラマチックなダイブでさえ、彼女にとっては記号であった。そこには彼女の裏側は隠れてはいない。消耗を受け入れ、道具ではなく記号を全うした。悲壮感を出すこと無く、モニターの住人になったバイアンサヤカ。数多の架空世界の少女がコントローラによってレイプされたのであれば、それをサラッと受け流し記号として光り輝くバイアンサヤカは幸せ者である。

B SAYA K A I A N

バイアン サヤカ

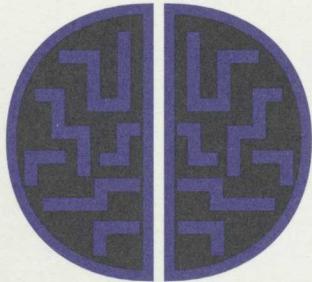
TEXT
須田剛一



Staff Profile

制作スタッフ紹介

Brain of "The Silver" project



COLLABORATORS

制作協力

デジタルアニメーション：(株)ディジメーション

VTR撮影／編集／エフェクト：(株)K2factory

銃器CG：(株)ダークコーポレーション

裏シナリオ：大岡まさひ 加藤さこ

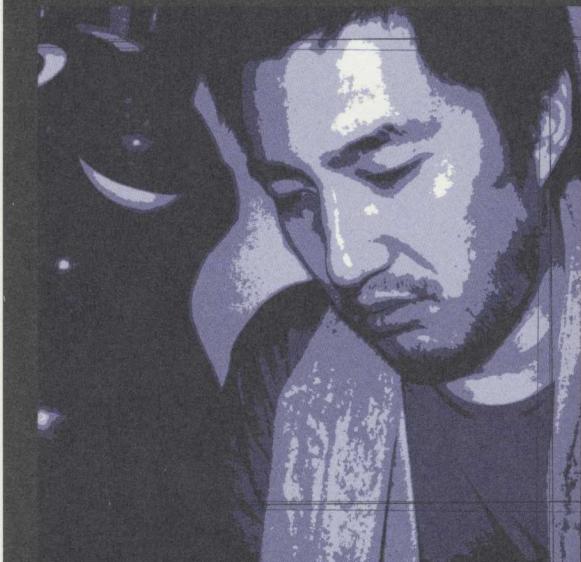
アートディレクション：渡部久巳彦 (Wa's Works)

DIRECTOR

監督：須田剛一

1968年長野県生まれ。93年、ヒューマン株式会社に入社。『スーパーファイアプロレスリング SPECIAL』(SFC)、『トワイライト シンドローム』シリーズ、『ムーンライト シンドローム』(いずれもPS)などを制作後、98年秋、株式会社グラスホッパー・マニファクチャを設立。現在同社代表取締役。英国のロックバンド、ザ・スミスやサッカークラブのマンチェスター“レッドデビル”ユナイテッドを敬愛。また格闘技には、やかましくしつこいという面も。「スター・ウォーズ エピソード7」をいつの日か制作することが野望。独自のこだわりと男臭さの感じられる須田作品には潜在的なファンが多く、今回の『シルバー事件』にも期待が集まる。2年ぶりの新作発表に、本人の意気込みも120パーセントに高まっている。

SUDA 51



M E S S A G E

FROM KAZUTOSHI IIDAI

飯田和敏

「怖いよね『シルバー事件』。この画面、必ずどこかしらが動いてるか発光してるかしてるじゃない。非常に不穏な感じがするよね。何かが起りそうだっていう恐怖感。これが物語で表現したいことと直結するのが成功だよね。この画面はストーリーテリングのための新しい文法の発明とまで言えるんじゃない? 映画で言ったら、ゴダールだね。ふうん、フィルム・ウインドウっていうんだ。なるほど、わかるわかる。やっぱり映画なんだ。須田さんとはまだ会ったことがないんだけど、『ムーンライト シンドローム』の頃から気になってたんだよね。同世代だし、格闘技好きとかスミス好きとか、共通点も多いらしくて。ああ、でもこのフィルム・ウインドウの偏執的なまでのこだわり、怖いね。こりゃ作ってる本人も相当……え? そんなことないって?」(飯田和敏／ゲーム作家。ニンテンドウ64DD用ソフト『巨人のドシン1』の発売を99年12月に控えている)



HIROYUKI TAMURA



PRODUCER

制作：田村裕志

1966年北海道生まれ。株式会社アスキーにおいて『MOON』(PS)『火星物語』(PS)などの話題作、ヒット作を手がけてきたプロデューサー。主にゲームソフトの制作にともなう予算やスケジュールの管理など、裏方的な仕事の多いプロデューサーという職種だが、『シルバー事件』ではナリオや24区の舞台設定、撮影や編集といった実質的な制作作業にも参加。多彩な才能を發揮させている。かつては監督・須田剛一の部下だったこともあり、いわば腹心。須田作品の魅力を、その「スピード感」と、そこに描かれる「突っ走る男たち」の姿にあると分析する。独自の嗅覚で明日のヒット作となりうる素材を探り当てる能力は、プロデューサーとしてもっともふさわしい資質だ。

M E S S A G E FROM LOVEDELIC ラブデリック一同

「田村さんにはじめて会ったとき“こんな男です”と手渡されたレポート用紙には、好きな映画や小説、ゲームなどが並べられていた。多くを語らない不言実行タイプ（西）。「いつも淡々とした面立ちでスケジュールのチェックをして帰っていく田村さん。無駄なツッコミをいれず、開発の進行を見守ってくれているのもスタッフを信じてのことだと、感謝しています」（上坂）。「赤いバイクを颯爽と乗りこなし、現場のボクたちを励ましにやってきます」（堀）。「去年の夏、新人としてラブデリックに入社して緊張していた私を暖かい笑顔で迎えてくれた人、それが田村さんでした」（吉村）――これらのコメントは、暖かい人柄で開発スタッフを見守る田村の存在が、良質な作品づくりを可能にしていることを伺わせる。（ラブデリック／これまでに『moon』『UFO』の二作を田村プロデュースのもとに開発してきたゲーム制作集団。年末には新作『L.O.L.』の発売が控えている）

ILLUSTRATOR

イラスト／キャラクターデザイン：宮本 崇

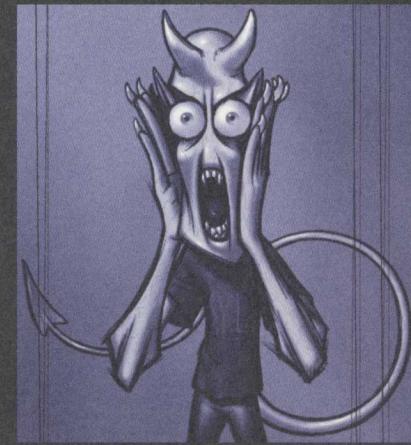
1972年和歌山県生まれ。上京後、数年の修業時代を経て、須田剛一の前作『ムーンライト シンドローム』(PS) のキャラクターデザインに大抜擢、注目を集めめた新進イラストレーター。

『シルバー事件』では設定画だけにとどまらず、ゲーム内で使用されるイラストを全点手がける。ホリー・ワーバートン、加藤直之、ジェラル・ディマシオなど、メタルミュージックのレコードジャケットを手がけるアーティストに多大な影響を受けた、重厚な画風は、絵筆をマッキントッシュに持ち替えた今でも失われることなく、『シルバー事件』の世界に独特の重みを与えている。それでいてアニメーションやゲームカルチャーにも通ずるキャッチーなセンスを持ち合わせているところが最大の魅力であろう。

M E S S A G E FROM HAJIME SATO 佐藤 肇

「宮本君とは、私が某ゲームの制作を手掛けていたときにお会いました。『ムーンライト シンドローム』以前のことですが、その時点すでに絵の上手さには確かなものがありました。現在、アニメやゲームで主流になっている絵とは違ったテイストの重みがあるものでした。なにより感銘を受けたのが彼の描くキャラの目の美しさです。純粋で繊細で汚れない透明感に満たされていました。彼自身、裏表のないまっすぐな性格……頑固というか一本筋の通った、それでいてフレキシビリティーを忘れない、言うなればコンチクショウな絵描きです。『シルバー事件』でも彼の手によるキャラの眼差しが物語に様々な色彩を与えてくれる事でしょう。ハードボイルドかつロマンティック。闇に差す一条の光が彼の絵を通して語りかけてくるのを、一瞬たりとも見逃したくない、と私は常に思っています」（佐藤肇／いらすとれいたあ。アニメやゲーム作品の美術設定を多く手掛ける。代表作に『LUNAR』シリーズ＜ゲームアーツ＞『メルクリウス プリティ』＜NECインターネット＞など。最新作はWOWOWで放送予定の『クロムガンナービッグO』＜サンライズ＞）

TAKASHI MIYAMOTO



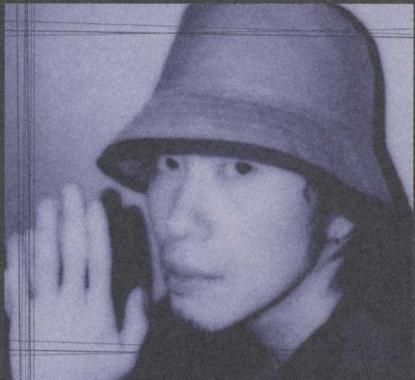
GRAPHIC DESIGNER

インターフェース／ビジュアルデザイン：
渡部久巳彦

1969年山形県米沢市生まれ。「Wa's Works」名義のフリーで活動中。『石原裕次郎の軌跡』『吉永百合の軌跡』（東芝EMI）などCD-ROMのインターフェースデザインから、webや出版物のグラフィックデザインまで幅広く手がけるデザイナー。ブラザーズ・クエイなどのパベット映画、テリー・ギリアムの映画など、ローテクな世界観に魅力を感じるという。須田剛一とは映画に対する情熱という面で意気投合し『シルバー事件』に関わることとなり、ゲーム内から広告に至るまで、すべてのビジュアルイメージをトータルに手がける。プロディなどヨーロッパ系のアートディレクション、テクノミュージックのジャケットに影響を受けた作風は『シルバー事件』に上質なスタイリッシュさとニュアンスを付け加えている。なお仕事のご用命は――

●Email : was@ops.dti.ne.jpまで。

KUMIHIKO WATANABE



M E S S A G E

FROM SUDA 51

須田剛一

「『シルバー事件』の制作がスタートした時点では、まだグラフィック・デザイナーがいなくて、腕のいい人を探していたんですが、なかなか見つからなかった。そんなとき、Y君の紹介で…新宿の純喫茶で初めて会ったんだけど…ハンサムで目が鋭くて、うへん修羅場を知っている人だな、本物のデザイナーだなと思いましたね。渡部さんとの作業は、もうデタラメな僕の口頭説明と落書きで、ああして、こうして……って。そうすると、こっちの意図を全部汲んで、それ以上のものを作ってくれるという……僕の理想でした」

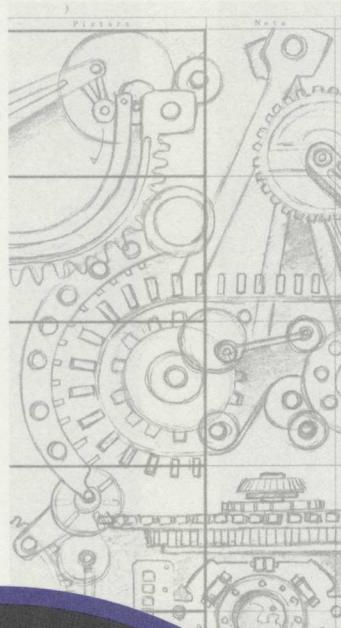
渡部のデザインは、ビジュアル面だけでなく、物語そのものにまで影響を及ぼした。

「渡部さんのデザインには彼なりの作品に対する解釈があって、物語の背後までデザインで説明してくれる。CASE 4では渡部さんのデザインを見てから、ネット犯罪のシナリオに書き換えるなんてこともあります」（須田剛一／『シルバー事件』ディレクター）

GRASSHOPPER MANUFACTURE INC. Production Notes

グラスホッパー・マニファクチュア

制作日誌



grasshopper MANUFACTURE

「過去ヲ殺セ」って、こーゆーこと？

98年春、日本中の人々がワールドカップサッカー・フランス大会への出場が決まった日本代表チームへの期待に胸を高鳴らせており、「シルバー事件」制作の準備は始まった。この段階で制作スタッフはまだ全員揃っておらず、前職を終えた者から一人、また一人と合流していくスタイルをとっていた。当時の制作現場でよく聞かれたのが、PSのサッカーゲームに興じるスタッフたちの嬌声。しかし、この時点ですでに須田によって「フィルム・ウインドウ」の概念、『シルバー事件』で語られる物語世界のイメージは、ほぼ固まっており、スタッフ間にも共通意識が浸透しつつあった。

98年夏～秋、オフィスの確定、新メンバーの合流など、あわただしい日々が続く。もちろんプログラム、グラフィックなどの各部署では、それぞれの作業が進められている。断片的な素材が上がりはじめる。メディアでは連日和歌山の毒カレー事件が報道されている……。制作スタッフたちには和歌山県警の姿が24分署の刑事たちに重なって見えただろうか。巷では『踊る大捜査線』など警察ミステリー作品が大ブームを

SALON #ANA

迎えている。秋に入り、『シルバー事件』の制作チームが「株式会社グラスホッパー・マニファクチュア」として正式に設立される。

98年冬～99年春、制作は着々と進むが、ゲームとしての完成型は最後まで見えてこないもの。スタッフにとっては辛い時期でもあるだろう。ところでグラスホッパー・マニファクチュアのオフィス内で目立つのが、そこかしこに貼られた映画のポスターや各スタッフのデスク周辺に置かれた趣味の品々、そして座り心地にこだわったソファ……などなど。もはや美学ともいえるセンスで統一された社内の雰囲気は作品にも影響するはず……。テレビでは力士やロックミュージシャンの洗脳疑惑が話題に。洗脳されたい……。

99年夏、秋の発売に向け、いよいよカタチになってきた『シルバー事件』。「フィルム・ウインドウ」のコンセプトの成功が目に見えて確信的となってくる。各ゲーム誌などメディアへの露出も始まりスタッフの意気も上がる。メディアじゃあ、どこもかしこもサッチャー批判。『シルバー事件』のキャッチフレーズ「過去ヲ殺セ」って、こーゆーこと？（嘘）マスターアップを目指し、ラストスパート！



OG#ORGANIZATION



Production Notes

gghm
SALON#ANALOG#ORGANIZATION

grasshopper
MANUFACTURE



SALON#ANALOG#ORGANIZATION

No. ()

Cut Picture

5.

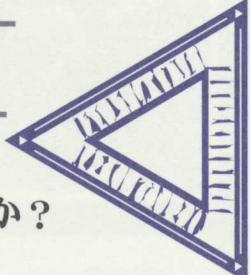


Column

コラム

King of Crime

“キング・オブ・クライム”
カムイとは何者なのか？



TEXT
相良伸彦



『シルバー事件』全編を通して登場する（時には姿は見せず、物語の背後に影をおとす存在として）“カムイ”という人物は、いったい何者なのだろうか？ 彼はまず、本作では直接描かれることのない、しかし本作全体を通してのタイトルとなっている、20年前に発生した「シルバー事件」の犯人“ウエハラ カムイ”として現れる。鋭利なチューブ状の金属によって、政府要人を刺殺していく、やがて“キング・オブ・クライム”との威名を得ることになるこの男が、いかなる目的で被害者となった人物を狙ったのかは定かではない。“カムイ”が、後に凶犯課の捜査官となる（そして本作でも活躍する）クサビ テツゴロウによって逮捕されることによって「シルバー事件」は一応の収束を見るが、この“カムイ”的犯罪についてわかっていることは、彼が単独犯であったこと、ヒットマンとして雇われていたらしいということ、そしてその依頼主は未だに不明であるということだけである。

しかし“カムイ”は、その後も出現しつづける。彼の犯行手口やマス・イメージをまねた“コピーキャット”と呼ばれる第二、第三の“カムイ”が現れるようになったのだ。それ故に20年前の「シルバー事件」での“カムイ”は“オリジナル・カムイ”と呼ばれ、他からは区別される。

本作のCASE.1「デコイマン」から登場する“カムイ”的行動は“オリジナル・カムイ”以上に我々を混乱に陥れ、当惑させる。当初、凶悪な連続殺人鬼であるかのようにふるまう“カムイ”だが、実際にプレイヤーが姿をみることのできる彼の姿は、魂が抜けた容器のように脱力した肉体だ。

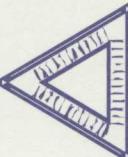
かつて、“カムイ”とシモヒラ アヤメが共に活動したデジタル・ユニット“グラジオス”が運営した“カムイ・ネット”はフルヤ トモノリのようなコンピュータ・オタクを熱狂させるムーブメントとなった。やがてフルヤは、自分が“カムイ”になりかわり、そのムーブメントを引き継ぎ、社会システムの転覆を謀ろうと画策するようになる（その姿はCASE.4「カムイドローム」で描かれる）。人々に、それほど影響を及ぼした“カムイ”であるのにもかかわらず、我々が本作『シルバー事件』で見ることのできる“カムイ”は自ら意識を閉じるかのような行動をとり、またある時はプレイヤーであるあなたに、メールを届けるのみである。そっと、控えめに。

CASE.5「ライフカット」で“カムイ”は再び、疾走をはじめる。政府要人達を次々と暗殺する“カムイ”は、かつての“オリジナル・カムイ”を彷彿とさせる。しかし、かつて自らの手で“オリジナル・カムイ”を逮捕したクサビには、こんな疑惑がわきおこる。

「カムイは実在するのか？」

連日マス・メディアによって報道される“カムイ”的凶行。一般人には事実を知る由もない、二次的な情報の中で成立する事件。人々はそれを、まるでミリオンセラーの小説を読むかのような感覚でとらえ、頭の中で好きずきに空想する。それは、新世紀への希望を抱く心理と似ている。人々は“カムイ”に何を求めるのか？ “カムイ”は希望である。管理された人々にとって。そして人々を管理しようとする者にとって。逆にいえば、そうした人々によって犯罪者は“カムイ”に仕立て上げられる。だからコピーキャットの姿となって、あるいはオリジナルの再臨として“カムイ”は何度でも現れる。

いつの日かクサビはすべての“カムイ”的息の根をとめることができるのだろうか？



Kamui

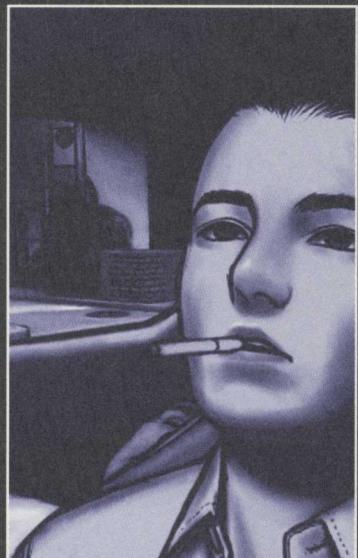
Uehara

警官あれこれ

TEXT
野本由起

私の友人は、一時期警察官とつきあっていた。彼はよく仕事の都合でデートの約束をキャンセルしていたのだが、その理由がすごかった。ある時は「グルジア大統領が来日するので」、またある時は「逮捕術特練があるので」。彼女にしてみれば、なんとも非日常的な理由なのだが、彼にとってはそれが日常。恋の力とは恐ろしいもの、最初は世間に疎かだった彼女も、彼の影響で各国の要人来日スケジュールにやたら詳しい人となっていました。しかし、警察官との恋の道のりはあまりにも険しかった。テロリストにねらわれる恐れがあるので、と寮の住所を教えてもらえないなど、ただでさえ毎日忙しいのに、来年は機動隊に入るのさらに忙しくなる、と宣告されたり、なかなかふたりの仲は進展しない。端から見ていると笑い話のようだが、当人にとっては深刻な問題。結局、待つことに疲れた彼女は、その警察官と別れてしまった。

「どこかの国の戦争よりも、目の前の君のほうが大事」と歌ったのはブルーハーツだが、警察官にとっては「どこかの国の戦争」と「目の前の君」とは同じリアリティを持つものである。因果な職業だが、まあ仕方がない。彼らがいるからこそ、日本の平和（でもないけど）が保たれているのだ。彼女の話を聞き、私は日本を守っているのが生身の人間であることを改めて思い知らされた。同様に『シルバー事件』も、警察官の「生身感覚」を存分に伝えてくれる。彼らにも生活があり、日常があり、「警察官」であること以外のアイデンティティがある。ストーリー中で暴かれる警察官の内情は、高村薫の『マーカスの山』にも似た殺伐とした緊張感を感じさせてくれる。いやー、警察官ってホントに尊敬に値する職業ですね。とはいっても「目の前の君」より「どこかの国の戦争」を優先する人とはつきあいたくない、というのが正直な気持ち。警察官とは、つくづく因果な職業である。



過

去

ヲ

殺

セ

Kill the past

『シルバー事件』の都市と風景

TEXT
相良伸彦

『シルバー事件』の24区の世界観を見てもわかる通り、物語の舞台となる街の姿を細部まで描くことは、須田剛一作品のひとつの特徴ともなっている。もちろん、それが、ゲームによくありがちなファンタジー世界ではなく、実際に私たちの生活する現在の、この国の風景であるところが特徴的なのである。『トワイライト シンドローム』シリーズでは暮れゆく昭和の匂いを色濃く残した武蔵野周辺を思わせる町並み、『ムーンライト シンドローム』では郊外のニュータウンを思わせる風景を見事に描き出した。『シルバー事件』の24区という都市もまた、港区であったり、荒川区であったり、世田谷区、千代田区……というように見事に東京の縮図となって私たちプレイヤーの眼前に現われる。24区からは外れるが、凶犯謀の捜査官のひとり、スマオの出身地であるミクモという土地の過去が描かれている点も興味深い。こういった闘争の歴史を持つ土地の警察は、組織的にも強大であることも指摘しておこう。

『シルバー事件』には、なぜか奇妙な形状の建築が多く登場するが、そうした建物の存在感が増すのも、その背後にリアルな町並みを感じることができるからだろう。

CGなのだから、当然と言えば当然だが、『シルバー事件』において建築群・町並みはポリゴンによる面構成で描かれている。だが、なぜかそこに違和感は感じられない。むしろ、プレイヤーの視覚には、奇妙に馴染んで映ってしまうのではないだろうか。なにもそれは、プレイヤーが日頃から大量のCG映像を見慣れてしまったからというわけではない。ポリゴンで描かれた平板で均質な街並み……それは私たちを取り囲むこの環境・風景に極めて近似した映像なのではないだろうか。

近頃、広告写真やファッション写真でもてはやされている写真家のひとり、ホンマタカシの写真集『TOKYO SUBURBIA』には、63点の郊外の風景が収められている。ホンマタカシの写真は、遠くの景色から近くの景色まで、ピタリとピントが合っていることが特徴である。言ってみれば奥行きが感じられない写真なのである。いったい、その写真のどこを見ればいいのか、とまどいさえ憶える写真だ。しかし、そこに写された新興住宅街や造成地の写真を観るたび私は郷愁にも似た感情を憶え、無性に心を搖さぶられる。私にとって（そして多くの同時代人にとって）、その舞台の書き割りのようなポリゴンによる平面構成のような風景は、魂の還るべき心象風景なのではないだろうか。

一方、人物写真はといえば、雑誌「アウフォト」で見られるような、素人がコンパクトカメラで撮影した近寄りすぎてピントの合っていないスナップ写真にリアリティを感じるのである。なんなのだろう、この被写体によって変化していく距離感のズレというの……。

『シルバー事件』では、3DのCGだけでなく、2Dのイラスト、マップ、フォント、はたまた実写映像というように、それぞれ次元の異なる素材が半ば強引にミックスされている。そこに違和感を感じるとしたら、その感覚こそ、今自分がどの次元、どの場所に立って『シルバー事件』と対峙しているのか、それはつまり——今自分がこの現実世界のどこに存在しているのか、世界との距離——を問い合わせ直すチャンスである。

Publicity of "The Silver"

「シルバー事件」宣伝計画

6月

- 記事掲載 ゲーム専門誌
ファミ通 (6/25)
Hyperプレイステーション (6/30)

7月

- 記事掲載 ゲーム専門誌
GAME WATCH (7/8)
ファミ通PS (7/9)
プレイステーションマガジン (7/2, 16)
Hyperプレイステーション (7/30)
電撃PlayStation (予定)
ザ・プレイステーション (予定)
じゅげむ (予定)
Game Walker (予定)

- 記事掲載 その他
TVゲームプレス (7/23)

- 広告掲載 ゲーム専門誌
GAME WATCH (7/8)
ファミ通 (7/23, 30)
Hyperプレイステーション (7/30)
TVゲームプレス (7/23)

8月

- 記事掲載 ゲーム専門誌
ファミ通 (予定)
ファミ通PS (予定)
プレイステーションマガジン (予定)
Hyperプレイステーション (8/30)
電撃PlayStation (予定)
ザ・プレイステーション (予定)
じゅげむ (予定)
Game Walker (予定)

- 記事掲載 その他
デジタルメディアナビゲーター (8/10)

- 広告掲載 ゲーム専門誌
ファミ通 (8/27)

- 広告掲載 その他
デジタルメディアナビゲーター (8/10)

版促物等

- 『The Silver Pamphlet』発送 (上旬)
店頭デモ用体験版発送

9月

- 記事掲載 ゲーム専門誌
ファミ通 (予定)
ファミ通PS (予定)
プレイステーションマガジン (予定)
Hyperプレイステーション (9/30)
電撃PlayStation (予定)
ザ・プレイステーション (予定)
じゅげむ (予定)
Game Walker (予定)

- 広告掲載 ゲーム専門誌
ファミ通 (9/3)
Hyperプレイステーション (9/30)
PSマガジン (9/30)

CD-ROM付きゲーム誌

- ファミ通WAVE (9/16)
Hyperプレイステーション Remix (9/16)
電撃PlayStation-D (9/16)

版促物等

- ポスター (B2)、チラシ、販促グッズを発送

10月

10月7日発売・価格5800円

- 発売日前後にTVC放送 (予定)

記事掲載 ゲーム専門誌

- ファミ通 (予定)
ファミ通PS (予定)
プレイステーションマガジン (予定)
Hyperプレイステーション (10/30)
電撃PlayStation (予定)
ザ・プレイステーション (予定)
じゅげむ (予定)
Game Walker (予定)

広告掲載 ゲーム専門誌

- ファミ通 (10/1, 8)
Hyperプレイステーション (10/30)
※他各誌にて検討中

広告掲載 その他

- 一般情報誌、TV情報誌、映画誌、コミック誌、新聞各紙で掲載予定

記事掲載 その他

- 一般情報誌、TV情報誌、映画誌、コミック誌、新聞各紙で掲載予定

"The Silver" Pamphlet

『シルバー事件』パンフレット

NOT FOR SALE

発行日：1999年8月4日

発行：株式会社アスキー 〒154-0023 東京都世田谷区若林1-8-10 TEL:03-5433-7151

編集：野本由起（株式会社ヘッドルーム）／相良伸彦（ブリジニア）

デザイン：渡部久巳彦（Wa's Works）

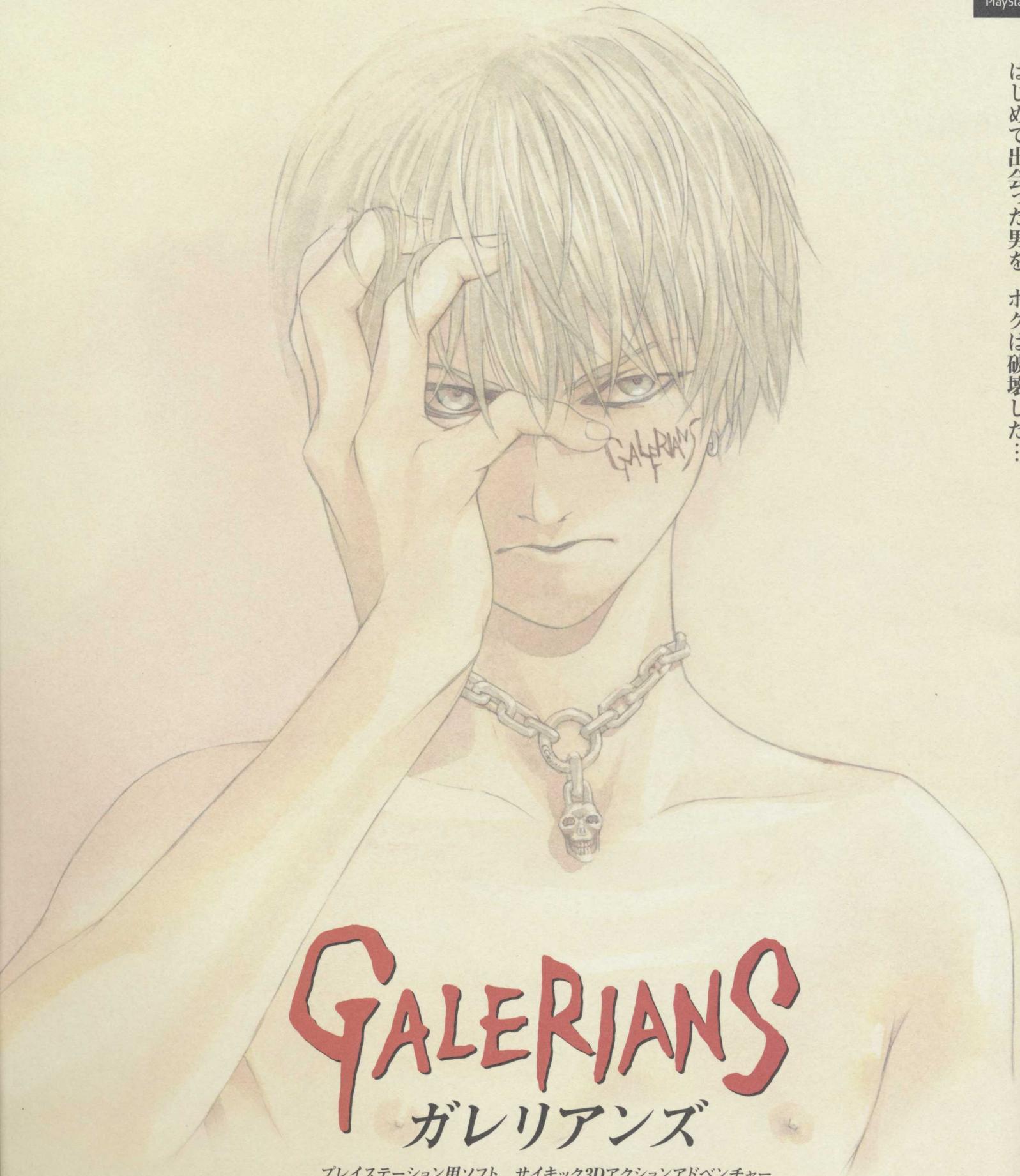
印刷：株式会社ソニー・ミュージック コミュニケーションズ

© 1999 ASCII Corp./grasshopper manufacure inc.

 このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。



はじめて出会った男を、ボクは破壊した…



GALERIANS

ガレリアンズ

プレイステーション用ソフト サイキック3Dアクションアドベンチャー

'99年8月26日発売

CD-ROM3枚組／標準価格¥6,800(税抜)

初回特典：スペシャルボックス(ケース)・ガレリアンズビジュアルブック・メモリーカードケース&シール付き(予定)



この操作感がたまらない!?

ロボット操縦アクションゲーム

リモートコントローラーTM ダブルショック

対戦プレ可能



[プレイヤー数] 1~2人(対戦プレイ可能)
[対応周辺機器] デュアルショック(振動)/ポケットステーション
●メモリーカードブロック使用。ポケステ13ブロック使用

アナログコントローラー DUAL SHOCK™ 対応 PocketStation 対応

●標準価格¥5,800 (discr枚・税抜)

大好評発売中!!

~番外編ゲームディスク付きオリジナルサウンドトラックアルバム発売決定!!~

リモートコントローラーダイレクトオーディオ with GameDisc

○ゲーム内オリジナル音源を完全収録!
さらに!付属ゲームディスクに、新ロボットオリジナルシナリオを盛り込んだ「番外編」ミニミッションを収録!

●発売日 99年9月22日(水)予定 ●予価 2,800円(税込)

[CD+プレイステーション用CD-ROM 同梱商品]

・品番: ZMEX-1012

・発売/販売: 株式会社メティアファクトリー 制作協力: ヒューマン株式会社

この商品のお問い合わせ先: 株式会社メティアファクトリー 03-5496-4728

ASCII

過

去

kill the past

殺

セ



© 1999 ASCII Corp./grasshopper manufacture inc.