SAMIDARE ARCHIVE

M.R.S. REPORT

SMD-01

RebRank / Project Blank

File　No.4-M03　M.R.S.データ解析報告

C22 and C23 and SMD andand ...

INIDEX OF RebRank - SMD FOR TOMORROW
Illustration for RebRank April 2009 (Original Version)

「Is she my sister?」

C22 and C23 / She said , ...

SAMIDARE ARCHIVE O.S.T.
CD Package Illustration (Full size)

「She is my sister.」

Re:C22 and C23 / Do you know me?

SAMIDARE ARCHIVE O.S.T.
CD Package Illustration (Full size)

SAMIDARE ARCHIVE

INDEX

MECHANIC 03

CHARACTER 13

ENEMY 21

STORY 27

VOICE 35

POSTSCRIPT 50

「何があっても
生き延びる。」

それが与えられた
使命なのだから…

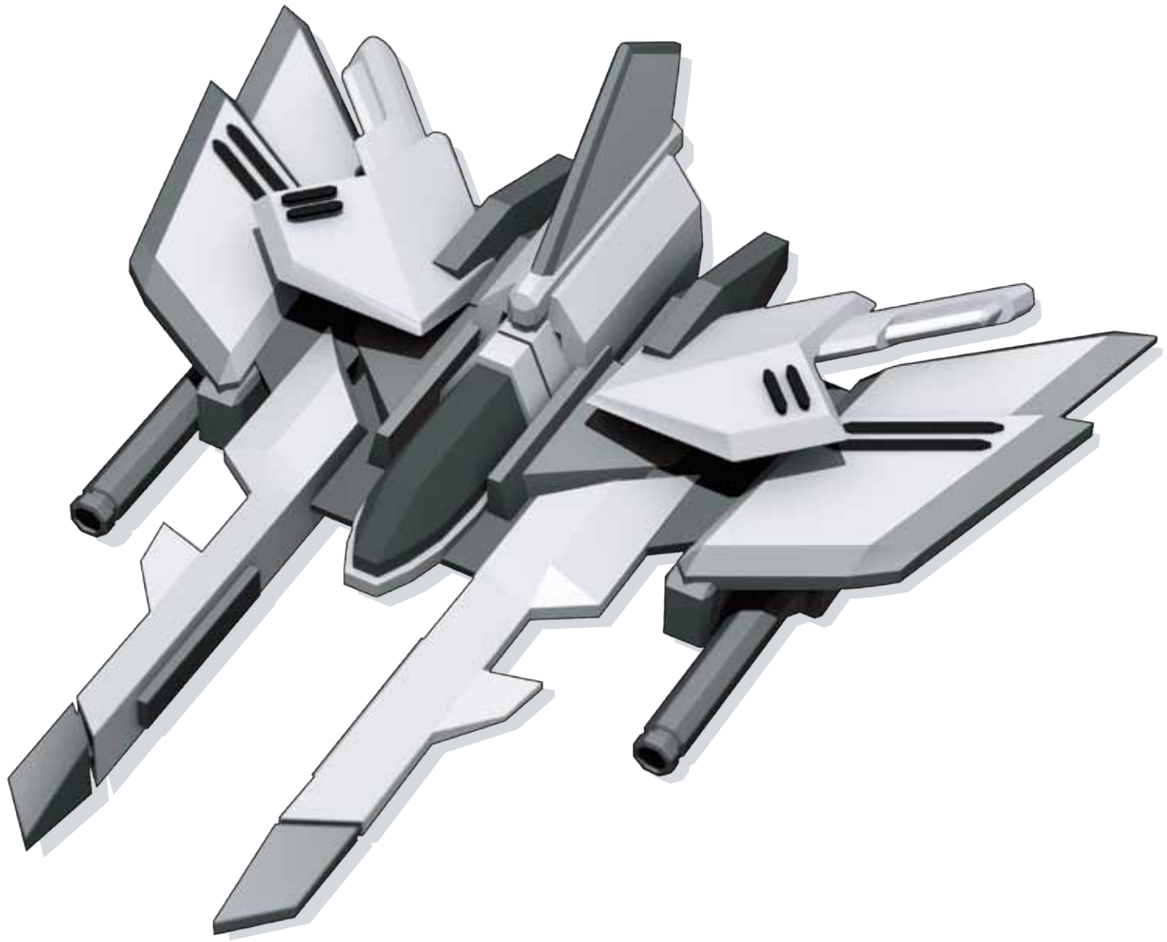
Mechanic

メカニック

◆ SMD-24-OX 五月雨 …… P 4

◆ SMD-31-FX1 月喰 …… P10

◆ SMDシリーズの系統図 …… P12



SMD-OX-24

五月雨

—Samidare—

■ スペックシート

全幅	8.70m	主推進方式	レーザー爆縮型慣性核融合方式
全長	9.50m	エンジン推力	643kN×1+33kN×2
全高	3.45m	空間姿勢制御	ガススラスタ+重力波制御
空虚重量	24,860kg	最大水平速度	マッハ6.2
最大離陸重量	不明	巡航速度	M2.0
動力炉	SMD機関	乗員	1名

■ 五月雨の概要

SMD-24-OX『五月雨』の概要

SMD-24-OX、通称『五月雨』とは、かつて存在したとされる特殊な戦闘機の一つである。SMD-00xとSMD-13といった他のSMD機と同様、M.R.S.によって開発された機体で、SMDと冠する機体の中では最も小型である。ちなみに、当機が他の自律戦闘型兵器同様、M.R.S.の情報収集用のデバイス（端末）として使用されたかどうかは不明である。

五月雨は、次元間浮遊物質blankをエネルギー源とするSMD機関という動力を搭載している。これによって無限の航続距離を得ており、また単独での大気圏脱出能力をも有している。さらに五月雨は、blankをコントロールするSMD機関内部で形成される次元間絶対障壁をスケールアップさせ、これを機体の防御シールドとして用いることが可能であった。五月雨のほかSMD機が特殊であると言われるのは、SMD機関並びにこの種の防御シールドを有しているためである。

SMDシリーズの完成

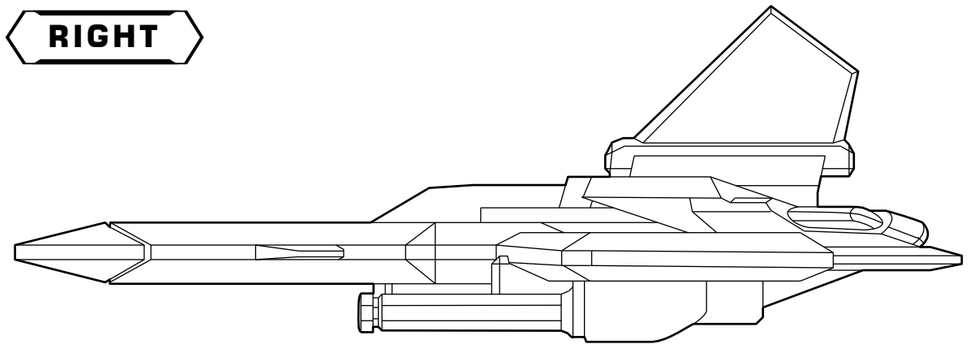
五月雨のパイロットにはC22と呼ばれる人造人間（バイオロイド）が搭乗した。五月雨が無人化されなかったのは、人間の学習によって培われる判断能力や勘といったものがマシーンの完成されたアルゴリズムを上回る、とM.R.S.が結論を出したためであった。

機体の識別コードである「24」は、SMD機の2号型4番機を表し、末尾のOXは一部の改修を受けたことを表している。元々のSMD-24は技術実証機としての側面が残っており、それを実戦用に、特に格闘性能の強化改造を施したとされている。その内容は、レーダーやセンサー類などの電子兵装の強化、システムソフトの変更などであった。

余談ではあるが、M.R.S.に残されたデータの解析は五月雨のデータを発見したことがきっかけとなり始められたことである。だが調査と解析を進めた結果、五月雨以外の多くのデータは虫食い状に欠損して意味消失してしまっていることが判明した。結局、当時の機体を復元できるような状態にまで掘り下げることができたのは五月雨のみであった。

MECHANIC

RIGHT



M.R.S.製兵器型デバイス SMDシリーズ

SMDと称される機体は、M.R.S.によって開発された最後の兵器型端末のシリーズひとつである。兵器型端末とは主にM.R.S.によって製造された自律型の兵器を指し、M.R.S.はこれらを外界情報収集用の端末（デバイス）として製造した。SMD-24-OX「五月雨」は、機能停止後のM.R.S.に他と比較すれば数多くのデータが残されていたものの、当初は解析が進まなかったため他のM.R.S.製デバイスと同様、謎の多い存在であることに変わりなかった。解析されたデータによれば、SMDシリーズの開発開始は2831年である。この翌年、SMD-00xが完成。さらにその翌年にSMD-13が完成。およそ1年周期でSMDシリーズは更新され、SMD-24は2834年にロールアウトした。

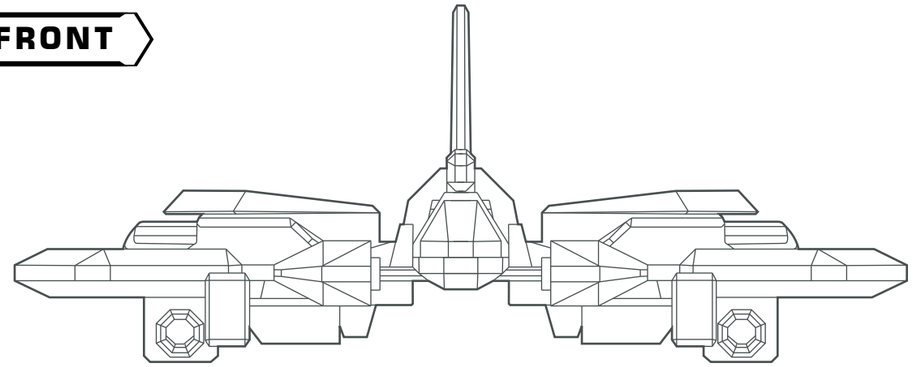
ちなみにSMDシリーズ各機は、SMD-31を除いた3機種すべてが試作実験機である。おそらく、その3機種のうち最も優れたものをSMD-31として量産する計画であったとの考察がなされている。

SMD-24-OX「五月雨」の特徴と装備

SMD機関

主機関であるSMD機関は機体中央の胴体部に搭載されている。SMD機関とは、データ解析当初はスーパーマテリアルドライブエンジンとか、SMD-24-OXの呼称である五月雨の名を取り五月雨機関と呼ばれていたものだが、正式にはblankによる次元間絶対障壁（シールド）形成型核融合コ・プラズマロケットエンジンである。これは3つの炉が串団子状に連なるように配置され、後端は推進力を生み出すレーザ爆縮型慣性核融合エンジンに直結している。3つの炉内にはシールド発生素子（エレメント）が配置されており、このエレメントが炉内に特殊な空間を作り出す。各炉は機能がそれぞれ異なっており、1つは形成された特殊空間からblank粒子を取り入れるキャッチャーやインテークとして機能し、残り2つのうち1つはblankから別物質へと変換するコンバータとして機能する。コンバータで得られた高エネルギー状態の物質は推進器であるプラズマロケットエンジンへと導かれ、核融合反応に用いられる。最後の1つは、反応に利用されず残った不安定なblank粒子や核融合によって発生した放射性物質を他次元空間へと排出する次元空間的なエキゾーストフィルタとして機能する。核融合炉開放時のプラズマロケットエンジンの最大推力は643kN（65545kgf）である。

FRONT



機体構造

主翼は後退翼のようであるが、SMDシリーズはこの主翼部分も胴体に含まれており、内部にもSMD機関が伸びている。主翼上には重力制御装置があり、SMD-24はこれによって揚力を得る。機体のエンジンノズル側には副推進器（サブスラスタ）が装備されている。サブスラスタは主機関の核融合反応によって発生したエネルギーを使い、気体を急激に膨張させ、それを排気することによって推力を得るものである。サブスラスター基あたりの推力は33kN（3364kgf）。SMD-24は主に地球圏内での推進はサブスラスタを使い、宇宙空間での高速戦闘に主推進機関であるプラズマロケットエンジンを使用していたようである。主翼下部には主武装であるJPWG-F-EPPC-132AD荷電粒子速射砲、また主翼後方にある円筒状の物体は防御用シールドの発生素子（エレメント）である。このシールド素子はキャノピーの左右両側の、機首前方へと伸びる突起部にも同様の素子が内蔵されている。また、機体各所には小型のガススラスタが配置されており、機体の姿勢制御とともに高い機動性を与えると同時に、無重力圏内における機動も可能としている。

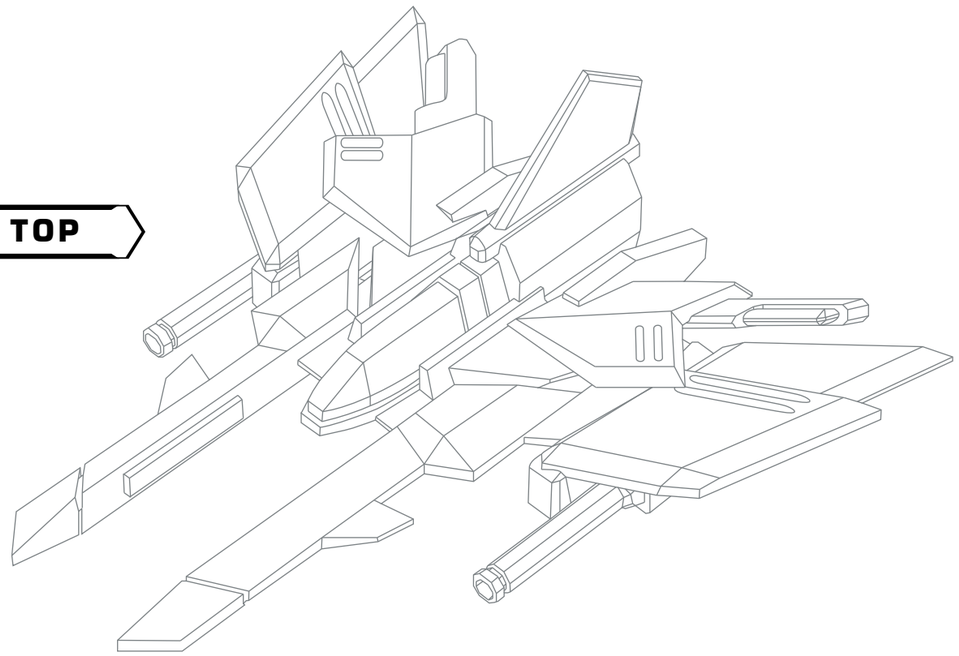
SMD防御兵器「シールド」

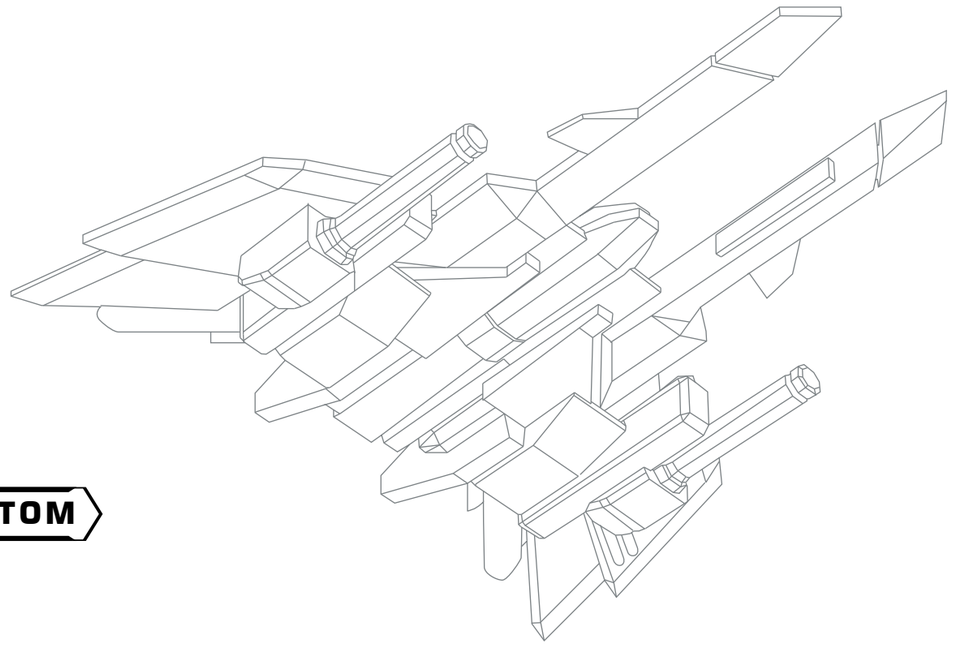
SMDシリーズの最大の特徴として、次元間に存在する障壁を用いた防御シールドを有していることである。これは機体を特殊空間に包み込み、通常空間とその特殊空間との境界に発生する次元間絶対障壁によってあらゆる攻撃から機体を隔離するというものである。この防御シールド発生装置を次元間絶対障壁展開装置（ディメンションアブソリュートバリアシールド）と呼び、SMD機関の炉内の仕組みをスケールアップしたものとされる。シールドは接触したあらゆる攻撃をblankへと変換し、機体内部のSMD機関へ導く。これにより発生した余剰エネルギーは荷電粒子砲のキャパシタに充填され、ハイパー使用時のエネルギーとして利用される。ただし、このシールドは不安定で制御が難しく、連続展開できるのは数秒程度である。この限界を越えて使用すると機体本体に深刻なダメージを与え、最悪の場合、シールドによって形成された特殊空間が固定されてしまい、機体が通常空間に帰還できなくなるという。この場合でも、SMD機関が生きていれば機体の運用そのものは可能ではあるが、もといた空間からは完全に消滅してしまうことになる。なお、これが原因でSMD-00xは次元のはざまに閉じ込められたと見られている。

五月雨 - 機体解説

MECHANIC

TOP





BOTTOM

空間座標レーダー機関

レーダーには限定空間座標探知機（エグジステンツディテクター）というものを搭載している。これは、次元空間に存在するblank粒子の存在から、特定の時空内における対象の位置座標を得るというものである。AESA（アクティブ電子走査アレイ）やパルスドップラーレーダーのような電子走査を必要としないので、対象のレーダー投影面積やステルス能力の影響を受けない。索敵範囲は理論上無限であり、地球上から太陽系外の索敵も可能とされる。しかし、処理速度の問題から実質の索敵範囲は2,000km程度だという。この探知機も他のM.R.S.技術と同じく再現不可能なもので、SMD-31の帰還によって存在が判明したものである。ただし、この探知機を利用するにはblank粒子の過去情報を得ることが必要であり、その情報は「世界の履歴」という不可視のデータベースにアクセスする必要があるのだという。この「世界の履歴」とは、特定の次元空間に存在したblank粒子の情報が保存されているものであるらしく、超自然的分野でいうアカシックレコードや地球暗号制御局などと呼ばれるものと同種のものであるという。

主武装

SMD-24は荷電粒子砲JPWG-F-EPPC-132ADを左右主翼下に装備しており、これを主武装としている。この荷電粒子砲はプラズマ化させた高エネルギーの磁気流体を凝縮して弾体とし、対象に高熱と着弾時の急激な熱膨張によってダメージを与えるHEW（高エネルギー兵器）である。プラズマ砲や荷電粒子砲などの電磁流体による攻撃システムは歴史が浅いため、戦術レーザ兵器やレールガンなどよりも威力や信頼性が低いが、SMD-24は技術的に不可能なレベルの凝縮プラズマをSMD機関によって作り出すことが可能であったとされる。さらに、SMD-24はキャパシタに蓄電されたエネルギーを供給することで、より強力な弾体を形成することで一時的に威力を増すことが可能であった。この状態の荷電粒子砲はハイパーと呼ばれ、砲の威力と効果範囲が飛躍的に増大する。なおハイパー時の射程はおよそ6,000m、出力は50MW以上とされる（平時は14MW）。

コクピットと操縦装置

コクピットはHOTASが追求され、操縦桿とスロットルレバーのほかにスイッチ類はほとんどなく、HUDやモニタの類も一切存在しない。これは、パイロットとして搭乗したバイオロイドC22の装着するメガネが一種のHMDとして機能しており、情報は全てこのメガネを通して表示される。操縦桿自体にもスイッチが少ないが、これはバイオロイドの皮膚に埋め込まれた皮膚電極によって機体とインターフェイスできるためである。

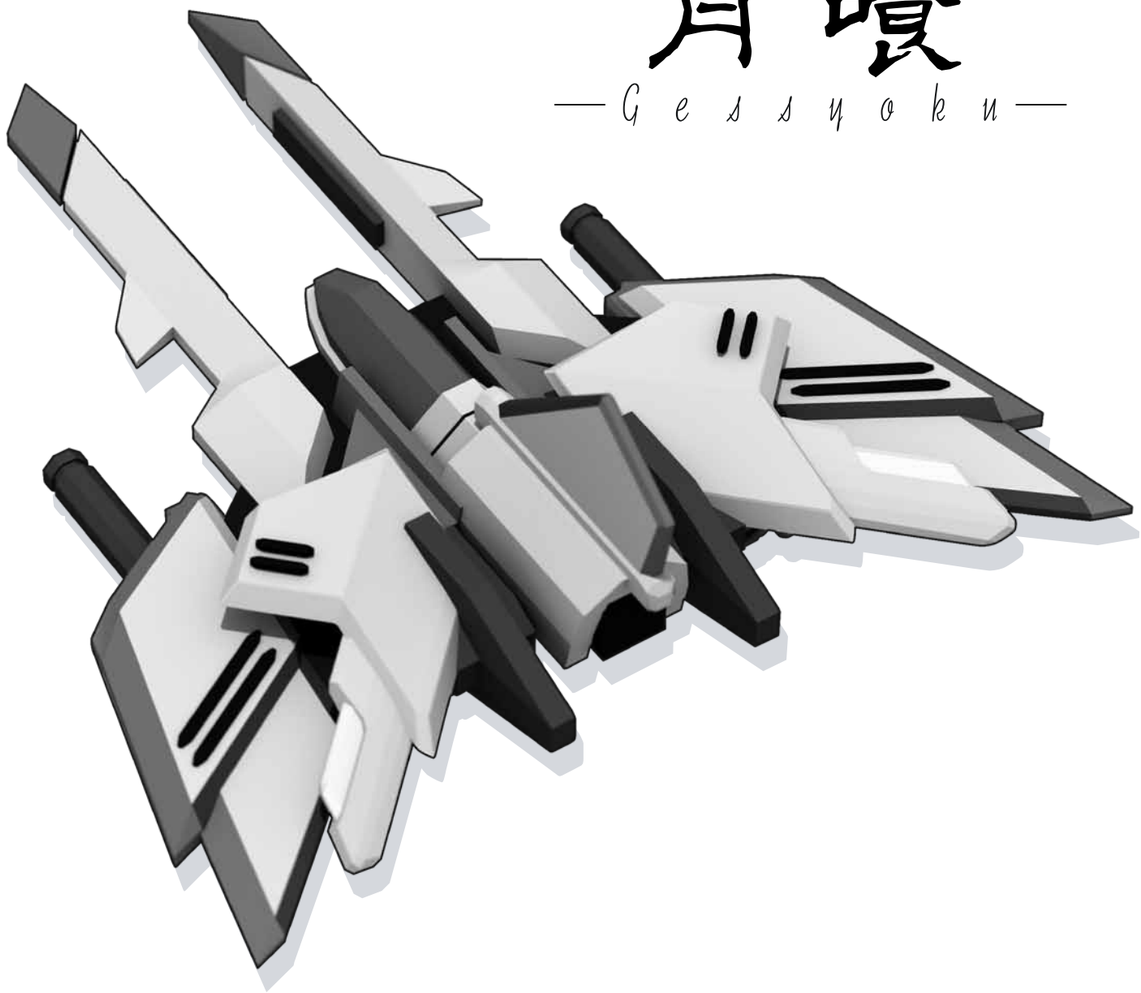
M.R.S.製兵器型デバイス SMDシリーズ

SMD-24は2834年にロールアウトし、同年、一部の電子兵装やサブスラスタの強化が施されSMD-24-OXとなる。パイロットであるバイオロイドC22の製造と育成が行われた後、2836年に出撃。翌年、月軌道上のテトラビブロスにてアナレタと接触、戦闘となった。アナレタ撃破後、SMD-00xの展開した特殊空間に巻き込まれ、その内部でSMD-00xと接触、戦闘となった。SMD-24-OXは機体に深刻なダメージを負うもののSMD-00xを撃破。それ以降の記録はM.R.S.には残されていない。その後、30世紀に入りM.R.S.の研究解析が進められたころ、SMD-24-OXは地球上へと落下。その際に機体のほとんどは燃え尽きてしまったものの、パイロットのC22は生還した。後、2950年に航空機再装備計画が立ち上げられ、SMD-24のデータから第一試戦闘機「白雨」が開発された。これは後々の防空戦闘機に大きな影響を与えたといわれている。

SMD-31-FX1

月喰

—Gessyoku—



■ スペックシート

全幅	9.57m	主推進方式	レーザー爆縮型慣性核融合方式
全長	10.45m	エンジン推力	643kN+33kN×2
全高	3.80m	空間姿勢制御	ガススラスタ＋重力波制御
空虚重量	27,600kg	最大水平速度	M5.6
最大離陸重量	不明	巡航速度	M2.0
動力炉	SMD機関 Ad	乗員	1名

■ 月喰の概要

SMD-31-FX1『月喰』の概要

SMD-31はSMDシリーズの事実上の完成形であり、その量産型である。その性能は原型となったSMD-24-OX『五月雨』とほぼ変わらない。だがSMD-31-FX1通称『月喰』という特別仕様機にはセルフ=アブソリュートフィールドドライバーが搭載されており、これによって当機は次元航行能力を持っていた。

セルフ=アブソリュートフィールドドライバーとは、次元間絶対障壁を防御兵器として利用するSMD-24のディメンションアブソリュートバリアシールドと、特殊空間を広域に展開できるSMD-00xのディメンションアブソリュートフィールドドライバーの中間に位置する装備である。セルフ=アブソリュートフィールドドライバーはSMD-00xのフィールドドライバーのような広域展開能力はないが、次元空間同士の連結が可能であり、それをSMD-24のバリアシールド内部の空間とを繋ぐことでSMD-31-FX1の機体そのものを他次元へと跳躍させることができる。

また、SMD-31-FX1にはSMD-24-OXと同様、女性型のバイオロイドが搭乗した。彼女の名前はC23といい、彼女は生誕した当初から感情を有している初のバイオロイドだった、とのことである。ちなみに、量産型であるSMD-31は全て無人機であった。

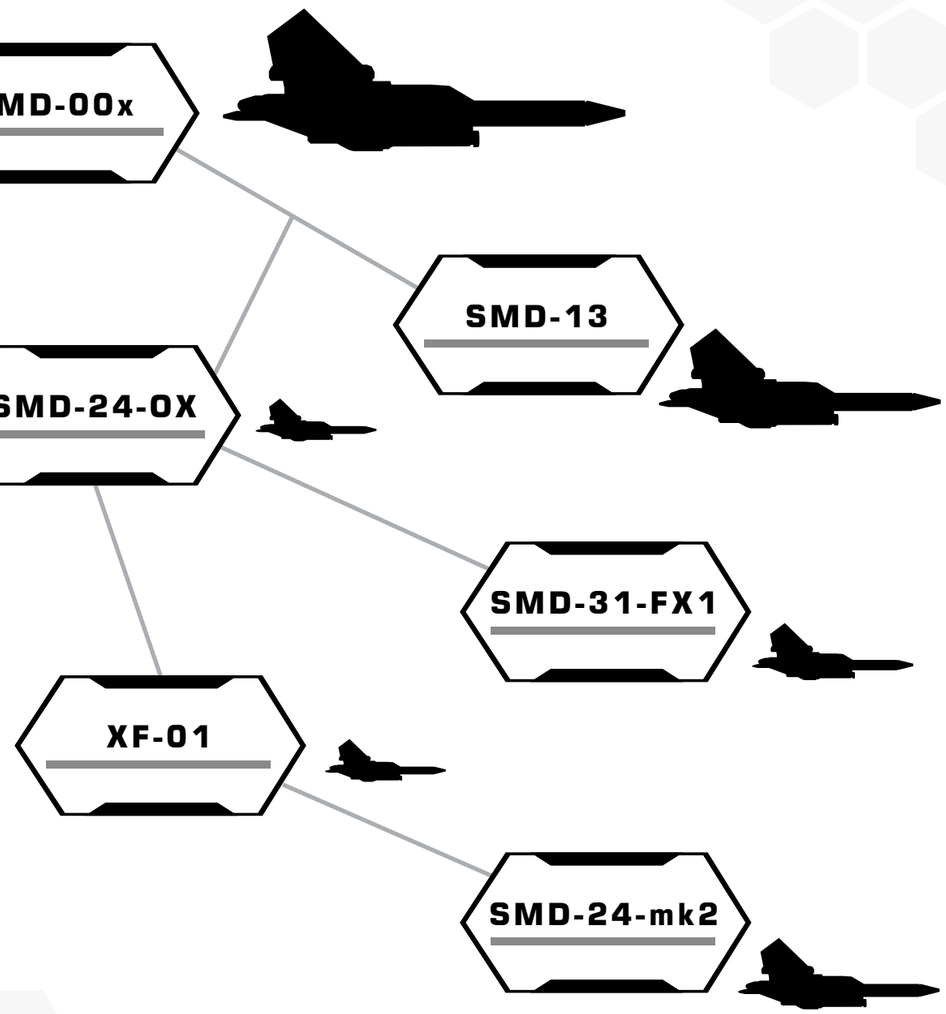
SMDシリーズの完成

M.R.S.がセルフ=アブソリュートフィールドドライバーを完成させた理由は何だったのか。それはM.R.S.がblankを使用したことに対する清算であった。M.R.S.はblankをSMD機関とは異なる何らかの形で利用しており、それによってこの次元に歪みが生じてしまった。その歪みを修正するために次元間障壁の制御装置やSMD機が開発された、という見解がなされている。

SMD-31の開発開始はSMD-24の出撃する前年である2835年から行われ、2840年に完成。その直後から量産が開始され、2841年から順次、別次元における戦線に配備されていった。この際、FX1以外の量産型は一度だけ次元跳躍できるディメンションブースターを使用したとされている。なお、SMD-31-FX1は様々な次元を転々とし、31世紀後半に地球へと帰還した。これによってSMD-24-OXの他、SMDシリーズのデータ解析に役立てられた。

MECHANIC

SMDシリーズ系統図



これは、一連のSMDシリーズをその開発経緯と意図に沿って並べた系統図である。これによると、SMD-24はSMD-00xとSMD-13の開発により生まれた機体であることがわかる。さらに以上の3機は、SMD-31を開発するための機体だったとも考えられるだろう。なお系統図下側の2機種は、人類側が「五月雨復元計画」の一貫で開発した技術実証機であることを付しておく。

Character

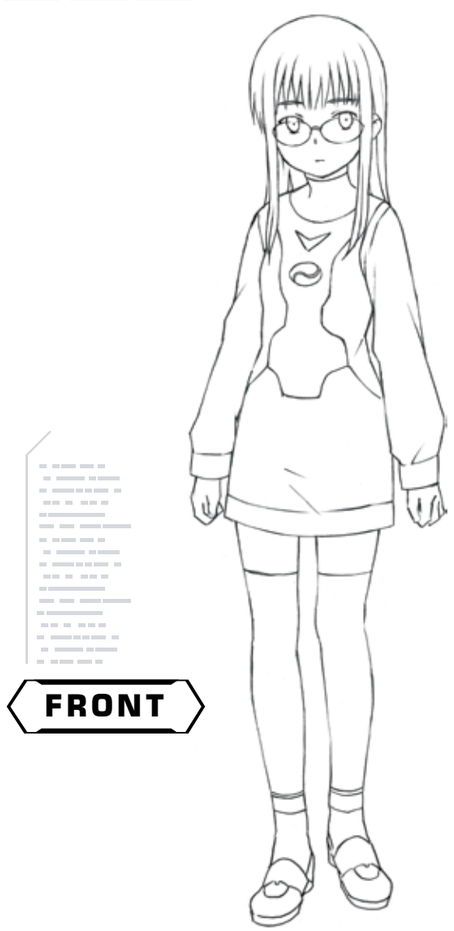
キャラクター

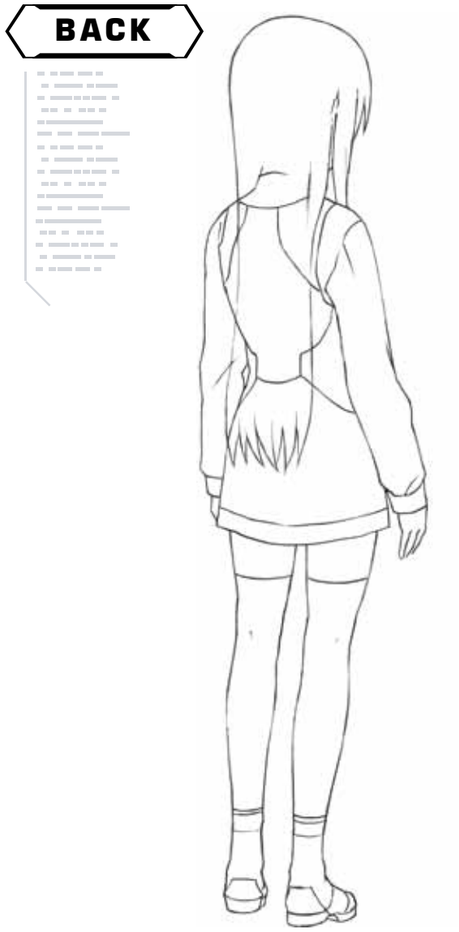
◆C22 P14
◆C23 P16
◆バイオロイドについて P18

C22 - キャラクター解説

CHARACTER

C22





特化型バイオロイドC22

SMD-24-OXは一人乗りの単座機として設計されており、機体のコントロールユニットとしてバイオロイドを搭載した。そのバイオロイドは一般的なB型バイオロイドとは異なり、戦闘機パイロットとしての調整、教育がなされたC型バイオロイドで、モデルタイプC22という型式の少女であった。

C22は、SMD-24を操縦するための基本的な知識はもちろん、機体の内部構造に関する情報などもプリインストールされており、通常のメンテナンスや応急処置なども可能であるという。また、戦術戦闘機における空中戦時の三次元的な空間把握能力や技術的センスも非常に優れており、練度の高い戦闘機パイロットの操縦する戦闘機4機を相手に互角以上の戦いをする。

C型バイオロイドはいずれの個体も個性的であるが、C22は戦闘機パイロットとして製造されたためか、人間や通常のバイオロイドには見られないような生理的な強化がなされている。

まず、彼女の骨格を構成している骨そのものが、炭素や珪素による高分子繊維材料が織り交ぜられ強化されている。これによって機械的特性が改善されており、通常の骨よりも硬く、よりしなやかに耐えるという特性になったため、高所からの落下や高G下におけるストレスの低減に役立てられていると思われる。

循環器系も調整されており、高Gがかかったときの抹消血管の収縮作用が強い。さらに血管運動神経の反射も戦闘機操縦に即したものに調整されており、必ず一定量の血液が内頚動脈を通るようになっている。これによって高いGが一定時間続いても脳の貧血を起こしにくくなっており、グレーアウトやG-LOCK（高いGを連続的に受けた際に起こる脳貧血による失神）に対処しているものと思われる。

また左右両手の母子球（親指）の上皮にはナノマシンによる小体と角質層があり、操縦桿を介して機体のコンピュータと電気的に信号のやりとりを行うことができる。

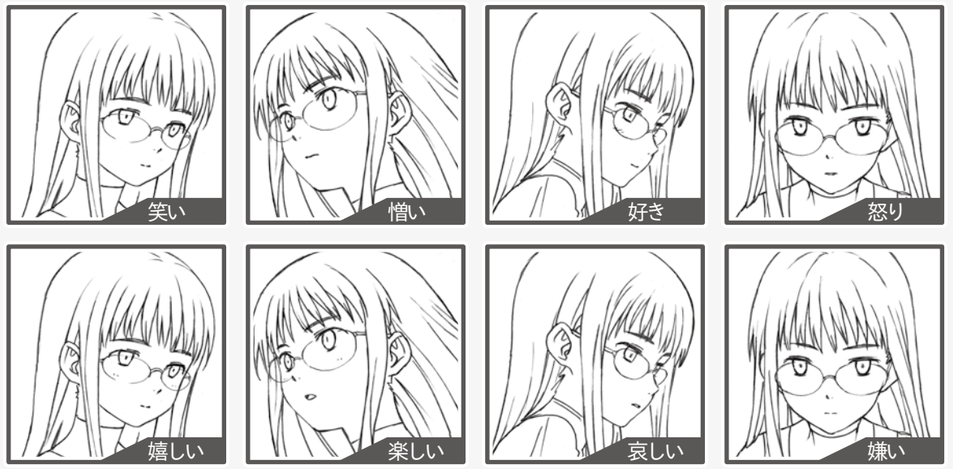
生存のための自意識

C22は自己意識、つまり人格を持っている。ただ、他のバイオロイドにない特徴として、彼女の自己意識は誕生当時からあったものではなく、後天的に獲得したものである。A型バイオロイドはデータ不足で詳細は不明であるが、B型には自己意識や性格のようなものはなく、極めてロボット的で無機質な印象を与えるものだった。C型はそれぞれ個々の性格を持っているが、C22以外は誕生した時から自己意識を持っている、とのことである。

兵器の部品としてであれば、自己意識や人間的性格は不要だったと考えられる。M.R.S.に残されていたデータからも、当初はSMD-24のコントロールユニットとして調整されただけであり、やはり自己意識は有していなかったと思われる。

本人いわく、「彼女」はSMD-00xとの戦闘中に発現したものなのだという。なんでもSMD-00xとの戦闘中に感じた「絶対的な恐怖」から自己保存のための活力、すなわち生存のための意思のようなものが生まれたらしい。それは自らが発した声のようなものだったらしいが、果たしてそれがC22の成長によるものなのか、補助脳が受信したM.R.S.からのアップデートパッチであったのか、究明はなされていない。

C22表情集



C23 - キャラクター解説

CHARACTER

C23

C23とC22　バイオロイドの姉妹

C23はC22と同じように、SMD-31-FX1「月喰」のパイロットとして調整されたバイオロイドである。基本的にはC22とまったく同じであり、毛髪の色が黄緑色であること、生まれたときから自己意識を有しており、性格も異なるといった相違点はあるものの、その他の特徴はC22と全く同じである。それゆえ彼女たちは姉妹と見られるが、その外見的特徴がほぼ同じであることからクローンとも考えられる。性格はC22の方が大人しく、C23の方が活発である。ちなみに、「姉さんは宇宙人」というのはC23の談であるが、これに対してC22からのコメントは特にない。

C23の目的

C23は出撃直後にSMD-31のセルフ=アブソリュートフィールドドライバーによって次元跳躍した。その目的はデータとして残されてはおらず、情報収集デバイスとして他次元への調査へ向かったのか、あるいはblankによる次元の歪みを修復するためのものだったのかと様々な憶測がなされている。ただ、C23本人も「知らない……っていうか忘れた」と、当時の目的を失念してしまっており、究明は困難である。

人間の場合、兄弟姉妹は仲が良くないという例が多分にあるが、二人の姉妹関係は比較的良好である。食後に味違いのラクトアイス（チョコミントとラムレーズン）やシャーベット（イチゴ味とブドウ味）を互いにシェアリングすることは当たり前のように見受けられ、C22がC23の嫌いな野菜の類（キュウリ、トマトなど）を食べてあげたりといった姉妹ぶりを発揮している。

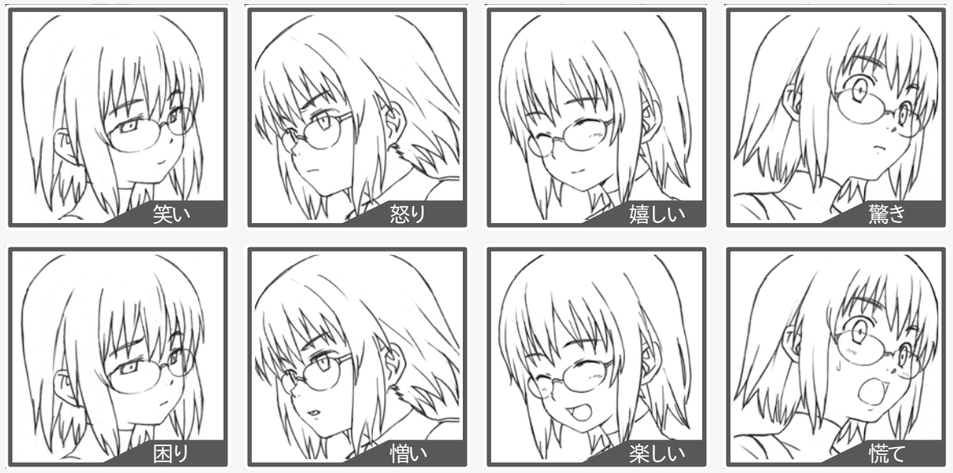
ある日のC23観察記録

観察が続けられていたある日のこと、C23がなにやら思いつめた顔をし、明らかにストレスを感じているように見受けられた。ふいに声をかけた職員に対し、彼女は「姉さんの方が高い」と、つぶやいたという。この言葉に研究陣は首をかしげた。調査の結果、彼女は帰還直後に受けた身体検査の結果に不満を抱いていたということが判明した。そのときに得られたデータは、身長156cm、体重49kg、バスト72.5cm、ウェスト60cm、ヒップ79cm、ブラジャーのカップサイズはAAというものであった。

当初、研究陣は勝手な想像から貧しいバストのことだろうと想定した。しかしC23が気にしていたのは「高さ」であり、そして「姉との差」である。逸る気持ちを抑え、まずはC22との身体データを見直すことから始められた。だが、C22の身長や体重、スリーサイズはC23とまったく変わらない数値だった。研究陣は再度、二人のデータを採取、検討を行った。その結果、C22の身長がC23より1～3mm高いことが判明した。だがこの数値は測定器として用いたデジタル身長計の誤差範囲とも取れる値であり、実際にはほぼ同じ、いや、どう見てもまったく同じであるという結論に達した。だが、C23はその結果にも不服であったらしく「身長が違うのに同じ体重なのが許せない」と、気の通じる研究員（女性）に漏らしている。その直後からC23は避けていた野菜のいくつかを摂取するようになった。

ある研究員からの報告では、この当時、C23は自らの野菜嫌いを気にしていたことが根幹にあったらしく、それが姉とのコンプレックスとして発現したものだという考察がなされている。だが実際にはC22の方が偏食が進んでおり、動物性脂肪や炭水化物を避けていることが日々の観察記録からも明らかである。さらに真夜中の食料品倉庫に忍び込み、備蓄されていた砂糖菓子や固形の栄養調整食品（フルーツ味のみ）を多量に摂取していたという記録もある。

C23表情集



細胞培養による人造人間

M.R.S.が製造したのは自律戦闘兵器だけではない。数多くの機械装置、民生用の電子機器や消費材などもその開発製造対象であった。それら数ある中で、もっとも特殊であったのがバイオロイド、すなわち人造人間の製造である。当時、生命科学、遺伝子工学、発生学など、個々の分野は28世紀以前にも相応の発展を遂げつつあった。しかしそれらの集合である生物そのものへの適応は停滞しており、応用にまで生かせない状態のままであった。それがM.R.S.によって個々のデータが一元化されたことにより、機械などの技術同様、めざましい発展を遂げた。これによって生きている母体を使った体細胞クローンではなく人工的な細胞培養による、生物の、それも人間そのものを製造することに成功したのである。当然のことながら、バイオロイドの製造は倫理上の問題が極めて強い。20世紀の段階で既に危険視されており、当時も研究や治療目的以外での臓器培養は認可されなかった。M.R.S.が当初、民間には情報公開されず、ネットワークのバックボーンとして秘密裏に稼動していたのはそのためでもあった。バイオロイドの開発理由および使用目的は、地下や海底施設、はては地球外施設などへ人類を移住させる際に、案内やサービスを行うための俗に言ういうコンパニオンのようなものだった。機械的なロボットとは異なりメンテナンスが不要で、人類社会と環境に適応しやすい生体ロボットとして期待され、その性別は全て女性になるよう設定された。製造にかかる時間は、タイプにもよるが一体あたり3～5ヶ月とされる。ちなみに、バイオロイドの種類によっては戦闘用として用いられたものもあった。

バイオロイドは遺伝子の改変内容、製造時期などによって分類されており、大きくはABCの3つにタイプに分類される。Aタイプは初期に開発されたもので、最も人間に近いタイプであったとされる。モデルはA01～09の9種が存在していたが、その記録はあまり残されていない。初期のものは細胞のがん化が著しく、また免疫機能も脆弱であったりと多くが短命に終わっていたらしい。運良く安定した個体は人間とほぼ同じ程度、およそ60～80年は生きていたようである。Bタイプは大量に生産された量産型である。総生産数はおよそ1,000体にもおよび、製造にかかる時間とコストはAタイプの1/3～半分であった。しかし寿命は最も短く、20年以下とされる。CタイプはM.R.S.が最後に開発したバイオロイドで、前2タイプと比べて特殊なタイプである。超寿命かつ高機能であり、いままでのABタイプが「一部機能を除いて人間とほぼ同等」であったものが、それを越える存在となっている。C20～24までの5種がそれぞれ一体ずつ製造され、31世紀までにそのうちの4体の存在が確認された。

バイオロイドの身体的特徴

バイオロイドの身体的特徴としてもっとも分かりやすいのが毛髪の色である。これは人間と区別するため、意図的に遺伝子操作によって発現させたものであった。種類やタイプによって定められていたわけではなく、ランダムにカラーリングが施されたようである。バイオロイドも、生理学的には人間と大きくかけ離れているわけではない。だが、その発生、つまり製造過程は人間とは全く異なる。バイオロイドは遺伝子操作を施されたリボソームから胎盤と共に胚として発生し、それからカプセル様のプラント内で成長、十分に成長し切ってから取り出される。そして、それ以降の身体的成長はないという。

タイプによって大きく寿命が異なるのは、免疫機構と幹細胞によるところが大きいとされている。バイオロイドの死因はほぼ100%がんによるもので、それは彼女らの幹細胞のがん化が最大の要因である。この進行度合いはタイプによって異なっており、Bタイプはその進行が最も早い。AタイプとCタイプは人間とほぼ同等である。だがCタイプに関しては、細胞核のDNAのヒストン修飾を解除して全能性幹細胞を作り出す能力があり、さらにテロメアの修復が行えることから事実上不老なのではないかとも見られている。また、バイオロイドは人間より多くの種類の幹細胞を有している。幹細胞とは、特定の細胞へ分化する前の細胞であり、組織の再生能力に大きく関わっている。通常、細胞は自己と同じ細胞にしか分化できないが、幹細胞は複数種の細胞へと分裂することができるもので、骨髄で各血球へと変化する前の造血幹細胞もその一種である。人間は274種の幹細胞を有しているが、彼女らバイオロイドは300種近くの幹細胞を有しており、これら新たな幹細胞は欠損した細胞組織に強く働きかけるものが多く、そのため自然治癒力が非常に高い。たとえば真皮の下の皮下組織にまで達する深度3の熱傷を負った場合、人間の場合は皮膚移植が必要であるが、彼女たちは自然治癒してしまううえ、傷跡もほとんど残らない。これはバイオロイド全タイプで共通のことである。また、バイオロイドの脳には超小型の薄膜型ICチップが補助脳として埋め込まれている。左側頭葉、ちょうど耳の上あたりの軟膜下にあり、脳質に張り付くように収まっている。これはCPUやメモリを持つワンチップICで、フロントエンドに電波によるワイヤレス通信機能を有し、バックエンドにはRAM、暗号処理機能、脳へのアウトプットを持っている。バイオロイドはM.R.S.との通信をこの補助脳たるICチップによって行っていたらしい。

数多く製造されたバイオロイドだが、ほとんどの個体は死滅しており、Cタイプのバイオロイドが数体が残るのみである。当時のデータを元に復元実験が行われているが、未だに成功していない。

バイオロイドについて - キャラクター解説

CHARACTER

パイロットユニフォーム

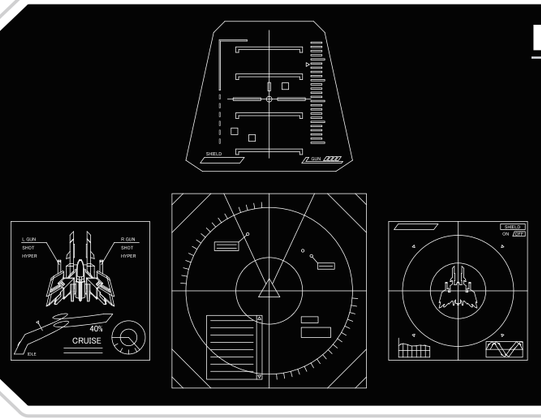
Pilot's uniform

SMD-24、SMD-31 に搭載されたバイオロイド用のユニフォーム。素材は絹などと同じタンパク質の一種で、それを平織にしたものが布地として用いられている。繊維そのものの強度はアラミド繊維の 5 倍、伸縮性はポリエステルの 2 倍にもなる。また、ユニフォームの下には保温性に優れたニット織りのインナーを着用する。

眼鏡型ヘッドマウントディスプレイ

Head Mounted Display

C22 らの視力を補強するためのメガネ。機体との通信機能も有しており、視界内に情報ディスプレイや各種マーカーを立体的に表示できるヘッドマウントディスプレイとしても機能する。レンズは左右ともに強度数＋4.50 の非球面ポリカーボネート製。フレームとテンプルはポリイミドと高耐候性エラストマー。重量は 10g。



コックピットコンソール

Cockpit console

五月雨には、HUD や統合型情報表示機器などのモニターディスプレイは存在しなかった。その代わり、C22 の装着する眼鏡に各種コンソールがウィンドウとして投影される。C22 はこれらのウィンドウを視界内に自由に大きさを変え、配置することができる。左図は HUD、レーダー、シールド、武装、SMD 機関の状況表示ウィンドウ。この他にもコマンドコンソール、機外カメラ、飛行航法情報など、数十種類のウィンドウが用意されている。

職員証

内務省資産管理部 Asset Management Section

氏　名 C22

番　号 363209380250 号

生年月日 ： 2834 年 7 月 10 日
住　所 ： 新東京都中野区天道谷 1-32-11 カーサ・アイレ 102
血液型 ： O 型(Rh＋)
所属先 ： 財団法人　情報文化資産保存協会　第 3 調査室
有効期限 ： 3055 年 03 月 31 日まで有効

身長・体重 ：156cm　45kg
スリーサイズ ：B72.5　W60　H79
好きな食べ物：野菜、お菓子
嫌いな食べ物：肉の脂身、ホルモン

上記のものは当省の職員である事を証明する。

遺失物捜索依頼

拾得された方は、旅客鉄道公社までお知らせ願います。

職員証

内務省資産管理部 Asset Management Section

氏　名 C23

番　号 098034622685 号

生年月日 2840 年 1 月 7 日
住　所 新東京都中野区栄湖田 3 丁目 14 番地 10 号
血液型 O 型(Rh＋)
所属先 財団法人　情報文化資産保存協会　第 3 調査室
有効期限 3055 年 03 月 31 日まで有効

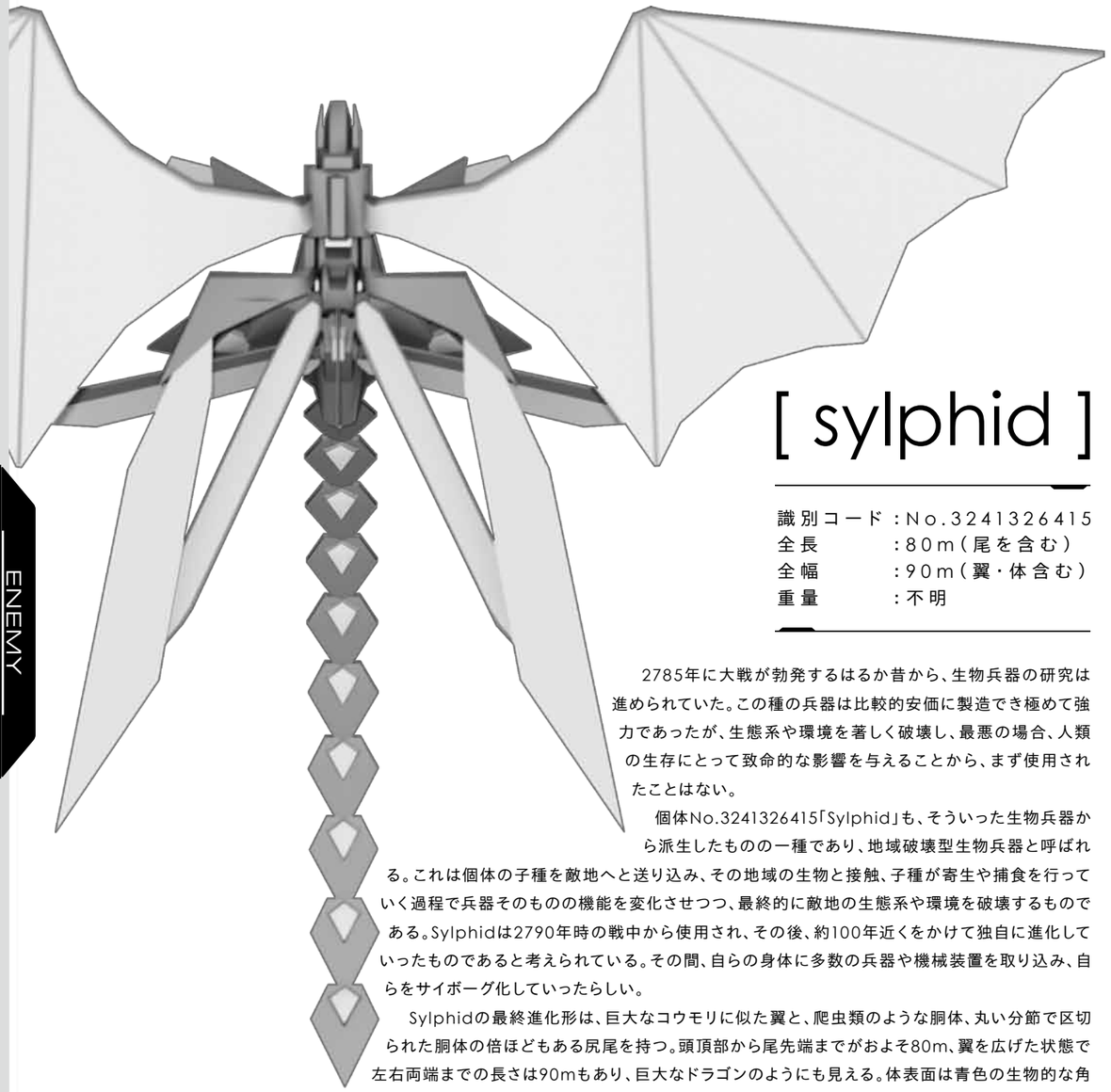
身長・体重 :156cm　45kg
スリーサイズ :B72.5　W60　H79
好きな食べ物 : 牛肉、米飯
嫌いな食べ物 : 青菜、セロリ

上記のものは当省の職員である事を証明する。

Enemy

敵機体

◆ sylphid P22
◆ anareta P23
◆ SMD-00x P24
◆ その他 P25



[sylphid]

識別コード：No.3241326415
全長　　：80m（尾を含む）
全幅　　：90m（翼・体含む）
重量　　：不明

2785年に大戦が勃発するはるか昔から、生物兵器の研究は進められていた。この種の兵器は比較的安価に製造でき極めて強力であったが、生態系や環境を著しく破壊し、最悪の場合、人類の生存にとって致命的な影響を与えることから、まず使用されたことはない。

個体No.3241326415「Sylphid」も、そういった生物兵器から派生したものの一種であり、地域破壊型生物兵器と呼ばれる。これは個体の子種を敵地へと送り込み、その地域の生物と接触、子種が寄生や捕食を行っていく過程で兵器そのものの機能を変化させつつ、最終的に敵地の生態系や環境を破壊するものである。Sylphidは2790年時の戦中から使用され、その後、約100年近くをかけて独自に進化していったものであると考えられている。その間、自らの身体に多数の兵器や機械装置を取り込み、自らをサイボーグ化していったらしい。

Sylphidの最終進化形は、巨大なコウモリに似た翼と、爬虫類のような胴体、丸い分節で区切られた胴体の倍ほどもある尻尾を持つ。頭頂部から尾先端までがおよそ80m、翼を広げた状態で左右両端までの長さは90mもあり、巨大なドラゴンのようにも見える。体表面は青色の生物的な角質層を多く含んだ硬い鱗状の上皮に覆われており、鱗の強度は陸上戦闘車両に用いられる複合装甲に近いものだった。また、この鱗には対レーザ材料のような特徴も有しており、レーザなどのHEW（高エネルギー兵器）が材料表面にダメージを与えると、表面にレーザ拡散膜を形成してダメージを防ぐ事ができる。

Sylphidは様々な兵器を有していた。中でも強力なのは、口腔より放出される高温プラズマによるブレスである。これは荷電粒子砲などと同じ、電磁流体制御技術を利用した放炎兵器で、200～300mの範囲を1000万度近い熱で焼き尽くすものである。空間の磁場を広範囲にコントロールすることによって実現したものと考えらているが、詳細は不明のままであり、現在も再現するには至っていない。

ちなみにSylphidの名称は、当時、原住民的な生活を営んでいた人間たちが上空を飛翔するこの個体をそう呼称していたことに由来する。その名前の語源は、古代の伝承に云われる四大元素の風を司る精霊「シルフ」からであろうと思われる。

Sylphidは巨大かつ活動範囲が地球全土に及んでいたためか、Sylphidと思しき存在を表すものが各地の壁画や伝承として残されている。また、M.R.S.の残存データの中にもこの名称が残されてていたことは極めて興味深い。

[anareta]

型式番号　　：ACS-99-SP　“アナレタ”
全高　　：47m
乾装重量　　：570t（推定）
火器官制　　：FCS-25-RBK
ジェネレーター　：磁気ビーム推進（主推進装置）
　単一磁極粒子炉
推進機関　　：ロケットモーター（姿勢制御）
乗員　　：無人
主武装　　：ショットライフル
　ミサイルランチャー
　オールレンジスプレッダー
特殊装備　　：レーザービット、ビームビット
　ガンビット

ACS-97-SP「Anareta」（アナレタ）は地球の静止衛星軌道上に建設された早期警戒ステーション『テトラビブロス』の防衛用人型ロボット兵器である。全高は47m、全備重量1,090t。宙間戦闘用兵器として開発されたもので、Affeta（アフェタ）という姉妹機が存在した。両機は共同作戦機であり、アナレタは遊撃、もしくは敵陣営に特攻をかけて攪乱する強襲を担う。アフェタは防衛、もしくはアナレタ特攻時の援護を行うという仕様であった。また、　アナレタはM.R.S.製ではなく人類によって建造された兵器であった。開発が始まった時期は2700年代かそれ以前だった見られている。

主武装は荷電粒子ビーム砲によるショットライフルで、広範囲に効果を与えるよう拡散タイプに調整がなされている。このビーム砲の総出力は120MWで、強力なものであった。また、攻撃/防御兼用の兵装として無砲身型光子射出器（オールレンジフォトンスプレッダー）というアクティブ防御兵器が搭載された。アクティブ防御兵器とは、接近する小型機やミサイルなどに対して自動的に反応し、周囲に散弾を発射して迎撃するものである。フォトンスプレッダーは周辺空間に光子魚雷を大量に発生させ、これによって迎撃を行うものであった。しかし光子魚雷とはいえその威力は低く、高い防御性能を持つ艦船などには効果は望めないが、乱戦時は高い効果を発揮したとされる。その他に、射程20km程度の短距離マイクロ空対空ミサイル（SMAAM）、戦術レーザシステムを搭載した支援用ビットを装備する。

動力は地球上でも数少ない単一磁極粒子炉を搭載された。これは単一磁極粒子（モノポール）を強い磁場によって揺さぶることで炉内の燃料を陽子崩壊させ、膨大なエネルギーを発生させるものである。

また、主推進器は磁気ビーム推進を、姿勢制御と瞬間加速用にはロケットモータが搭載された。

2800年、アナレタ、アフェタの両機が完成した。進宙、および稼動開始時期は不明だが、テトラビブロス他の軌道ステーションや月面の工場にて建造されたものと考えられている。M.R.S.兵器との小規模な戦闘が頻発するなか、2806年にテトラビブロスが崩壊し、両機は機能停止状態となった。その後、二機はM.R.S.による改修を受け、2832年にアフェタがSMD-00xと接触し、破壊された。そして2837年、アナレタがSMD-24-OXと接触。こちらも破壊された。両機共に修復不可能なダメージを受け、今現在も回収されず放棄されたままである。

SMD-00X - エネミー解説

[SMD-00x]

型式番号　:SMD-00x
全長　:29.0m
全高乾装　:9.99m
重量　:54.5tK
全備重量　:124t
乗員　:無人
動力　:SMD機関
武装　:大口径レーザーキャノン
パーティクルキャノン
レーザーオプション
ミサイルランチャー
特殊装備　:アブソリュートフィールドドライバー

2831年よりM.R.S.にて開発されたSMDシリーズにおいて、最初に完成した機体がSMD-00xである。SMDシリーズの中では最も大型で、SMD-24やSMD-31の約3倍ものサイズであり、戦闘機というよりは爆撃機やガンシップに近い機体である。この大型化は、当機に装備されていた特殊な次元間障壁展開装置によるものだが、他にも未完成の装備を数多く搭載していたこともその要因だったと思われる。

SMD-00xは、他のSMDシリーズ機と同様、次元間障壁を用いた防御装置（シールド）を搭載する。だがSMD-00xに搭載されたものはディメンションアブソリュートフィールドドライバーと呼ばれる。これはSMD-24に搭載されたディメンションアブソリュートバリアシールドとは異なり、自機体だけでなく敵勢力までも特殊空間に隔離するというものであった。この特殊空間の内部はSMD-00xが環境を自由にコントロールでき、装備を新たに追加することや、プラズマ光弾のようなものを作り出し、それらを制御することも可能であったとされる。しかしシールドと同様、安定制御は難しく長時間の展開は不可能であった。これに対してSMD-00xは、特殊空間内部で新たなシールドエレメントを作り出し、空間安定制御に用いていた。このエレメントはSMD-00xの左右側面に巨大な翼のような形状で構築され「領域安定翼」と呼ばれる。なお、詳細は不明だが、特殊空間の領域広さはおよそ200～400km程度であったと推測される。

SMD-00xは、他のSMD機と同様、主機関はSMD機関である。構造は最もシンプルなストレート型だが、出力は最も大きく、他のSMD機の2～3倍とされる。武装は機首部分にガンマ線自由電子レーザを装備。この他に荷電粒子砲（SMD-24などに装備されたものとは異なる）やレーザオプションコントロールユニットを内蔵。これに加え、数種のミサイルや爆弾を搭載できる多目的兵器倉を有していた。

SMD-00xは2832年のロールアウト。それから当機の実験が開始されたが、それは地球上のあらゆる戦闘兵器を標的とした実戦にも等しい内容だったらしい。だが、この年に静止衛星軌道上付近における数度目のフィールドドライバー起動後、当機とM.R.S.との交信が途絶。原因は不明とされているが、フィールドドライバーによる特殊空間に閉じ込められたとM.R.S.は想定したようだ。それから5年後の2837年、SMD-24-OXが偶然にもSMD-00xが展開した特殊空間へと侵入し、交戦。当機はSMD-24-OXによって撃墜された。

その他の敵 - エネミー解説

No.7508915
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

No.7584623
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

No.4691730
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

No.4269371
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

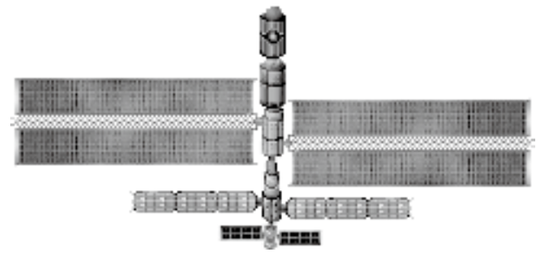
No.8663891
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

No.2553596
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

No.6278604
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

No.8452542
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

BAKEBAKE
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA



No.0172317
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

No.0570923
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

No.2431594
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

ゲイツ専用
SB-80 カスタム
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

YUKI & MAI
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

VIVIT
STAGE.01 STAGE.03 STAGE.02 EXTRA

[Others]

▌コラム - タイトル画面の移り変わり

突然ですが、ここで『五月雨』の歴代タイトル画面を紹介させて頂きます。

C62　初期バージョン

最初期の頃の『五月雨』タイトル画面です。ちなみにこの背景、実は東京電機大学理工学部にある、通称「電池（でんいけ）」と呼ばれる場所の写真だったりします。猫がよくいます。

C63　積雪バージョン

「雪が降ったから」ということで、こんなタイトル画面もありました。「Push Z Key」がぷるぷるします。

C67　現行バージョン

C63版から初期案に戻したりBGMが付いたりといった変化はありましたが、プレス版と同様のものになったのはC67版からです。起動ロゴもこのときに付きました。

Story

五月雨の世界

◆ ストーリー P28
◆用語集 P31
◆年表 P32

ヒトを機械が作る世界
生み出された一人の兵器（しょうじょ）
与えられた任務は唯一つ
「何があっても生き延びる…」

28世紀、人類全体の人口は120億人を突破していた。だが、そのほとんどは未だ地球から出ることもなく、不平等で差別もあり、現在とあまり変わらない世界。何百年、何千年も前に作られた国家というシステムはすでに形骸化し、人類のほとんどは企業や機関、あるいは地方自治団体といった組織の庇護のもとに生活を営んでいた。ただ、国家という組織形態そのものは廃れてしまったものの、地理的な文化として、理念や倫理観といったものは人々の無意識に残されていた。

この時代、技術革新の停滞という閉塞的な観念が世界的に広がっていた。20世紀の情報技術革命によって、情報やデータ、知識といったものの価値が人々に強く認知されるようになり、各組織はそれらを資産として扱うようになった。企業や組織は情報を商品として扱い、そうでなければその全てを隠匿した。その結果、2世紀以上に渡って過去の焼き直しによる循環が続くようになり、特に科学技術分野の停滞は著しいものがあった。

この状況を打破しようとある団体が情報の一時的な共有化を打ち出した。誰もが反発するかに見えたが、長年続いた停滞と、更なる発展を成したいという思い、新しいものを見たいという欲がこれを推進した。この一時的に情報を結集し更なる発展を成そうという計画、そして最終的に運用されるであろうシステムを彼らはM.R.S.と呼んだ。

計画は着実に進行しつつあった。だが、後進企業などは情報開示に非協力的であり、それら否定派とM.R.S.推進派との反発が強まっていった。やがて組織間の関係は最悪の様相を示し、肯定派と否定派とのあいだで放火や誘拐といった犯罪が発生し、やがては施設の爆破といった過激な工作が行われるまでに発展した。そして2785年、2つの世界的な多国籍企業の自衛警備団体が互いに衝突し、大規模な戦闘となった。これを機に、世界各所でその傘下である企業組織同士が衝突。あろうことか敵対組織が同じ国土の上に存在するという場所も多かったため、戦火は瞬く間に拡大した。

それから十数年後の2798年、情報をストレージに移し終え、人格を模したAIをプログラミングされたM.R.S.が秘密裏に稼動を開始した。このときのシステム全体の完成度は50%を下回っていたが、肯定派上層部が強引に開発機関の反対を押し切った。そしてM.R.S.稼動時の最初の目的は「より強力な無人兵器の開発」とされた。これは当時、M.R.S.肯定派の情勢は芳しくなく、戦況をひっくり返す目論見もあったためであるが、それが大きな過ちを生むことになった。

M.R.S.は兵器の開発を開始。当初はさして大きな変化もなく「それなり」と言われる程度のモノが開発されていった。しかしM.R.S.は着実にその性能を高めていき、1年もかからないうちに現行兵器の次世代、あるいはそれ以上のものを開発するようになった。肯定派はM.R.S.に性能の高い兵器を供給され、否定派を圧倒。M.R.S.は破壊した敵対組織の無人兵器からも情報を入手し、そのデータ量を着実に増やしていった。この間、M.R.S.を運用する肯定派は何もせず、ただM.R.S.に全てを任せていた。

そして2805年、M.R.S.によって世界は沈静化しつつあったところへ、ある情報が世界を駆け巡ったのである。

それは「先の戦争によって地球そのものが疲弊してしまったため、人類は地下へと移住せざるを得ない」という内容のものだった。これはM.R.S.による偽の情報だったが、当時の人々はネットワークによる情報媒体を通じて、すでにそれを無意識下に刷り込まれており、この情報そのものを疑う者は少なかった。中にはその情報を信じず、地下への移住を拒否した者もいたが、彼らは環境の変化によって大規模災害が多発したために、自主的な非難を余儀なくされる。なお、これと先の戦争とを合わせて数十億もの人間が28〜29世紀までの数年間で失われた。

かくして、人類はその居住空間を地下へと移すことになった。そしてそれから4年後の2809年、人類自らが開発を依頼した自律戦闘型兵器に襲われたことで、ようやくM.R.S.が人類の制御を逸脱し暴走状態にあることを察知するのであった。

2864年、人類は長い戦いの末、M.R.S.との戦いに終止符を打った。しかし人の欲は収まることを知らず、M.R.S.に蓄積された膨大なデータを求めて、自らが破壊したM.R.S.の残留データの解析を開始した。その解析はハードウェアの不備や人員の不足のために困難を極めたが、30世紀も中盤に差し掛かった頃、ようやくその内容が明らかとなった。

だが、そこには自律戦闘兵器はおろか、過去の歴史すらほとんど残ってはいなかった。見つかったのは、M.R.S.が最後に開発したとされるSMDという名を冠した特殊な戦闘機と、それにまつわる一部の兵器群のみであった……。

Stage 01 - BEYOND THE BLUE HORIZON

次元戦闘機SMD-24-OX「五月雨」。その機体の戦闘機動制御用ユニットの一部として製造された一人の少女、C22。彼女が目を開けると、そこはすでに機体のコクピットの中だった。まだ暗く、狭い、白塗りの機体の先端の、ちっぽけな収納スペースの中だった。C22は操縦桿を握り、機体を起動させるようにイメージする。彼女の思考を機体のコンピュータが読み取り、コントロール用ソフトウェアが立ち上がる。真っ暗なコクピットの中にルミネッセンスの明かりが灯ると、彼女の掛けるメガネのレンズに情報を表示する半透明のウィンドウが表示された。次第に全天候型キャノピーがモニタスクリーンのようになり、外の情景が鮮明に映し出された。

「メインリアクター稼動開始。SMD機関の運転を開始します……オーバーリアクションカット。定常状態に移行中」

情報表示ディスプレイに文字が表示される。だがこれはあくまで確認用。これらの情報はテキストで表示される前に、C22に感覚として伝達されていた。C22の視界内に次々とウィンドウが表示されては、彼女の視界を遮らない場所へと移動、縮小されていく。彼女は視界の下方に見えるコンソールパネルを意識して機体のファンクションを操作する。火器管制、推進システム、センサ類をチェック。全て正常。

「コンディションオールグリーン、テイクオフ、スタンバイ……」

コクピット内に冷ややかなC22の声が響く。その声よりも早く、機体の制御システムに信号が伝わった。彼女の声も“確認用”でしかない。

「ラジャー」

それに五月雨のナビゲーションが反応する。動力炉によって得られたエネルギーによって、サブスラスタに十分な圧力が充填される。C22が左のスロットルレバーに併設されたシフトレバーを「上昇」位置へとゆっくり動かす。機体上部に2基装備された重力制御装置が機能を開始し、金属の塊がほんの少しだけ地面から浮かび上がった。

「……レディ」

スロットルを開くと、強烈な圧力が機体後方の2基のスラスターから開放され、機体を瞬間的に加速させた。高度を上げ、雲の中へと入っていく。水平線は見えない。だが探知機は敵である自律戦闘兵器の機影を捉えていた。SMD-24-OX「五月雨」は空へと飛翔した。生き残る……ただそれだけのために。

Stage 02 - THE ENCOUNTER ON AN ORBIT

五月雨は地球の重力から逃れるように上昇していた。現在、その高度は35000キロメートル。地球の静止衛星軌道に近づいていた。地球上には彼女たちの敵しか存在していなかった。闊歩する自律戦闘兵器はお互いに牙をむき合い、無秩序に潰しあっていた。指揮機の不在か、それともプログラム上のバグによって暴走しているのだろうか。ともかく、そんな中にいつまでも居続けるわけにはいかない。それは、五月雨の戦略プログラムが「最も生存率の高いコース」として弾き出した一つの結果だった。しかしそれは、戦闘機として生み出された五月雨の、戦闘行為からの逃避とも考えられるかもしれない。死という恐怖から逃れるための、一番簡単で、一番確実な手段として……。

「左舷前方より敵接近。熱源反応あり」

ナビゲーションがC22に警告した。敵の位置を察知した彼女は、右手のコントロールスティックに軽く力を加える。フォースコントロール式のスティックは彼女が操縦桿にかける力を感知して、彼女の意思を量子化されたデータに変換する。変換された意思は機体制御用コンピュータが読み取り、現在の機体の姿勢と彼女の望む状態から必要な制御量を数値にして割り出す。そして機体の各機器へと信号を伝達し、その数値を物理的な力へと変化させる。推進用のメインスラスタが開放され、姿勢制御用の小型スラスタがガスを噴射した。機体は加速しつつ左にロールする。垂直に傾いてナイフエッジ、そこからさらに軽くローリングをかける。

敵機のいる方角が一瞬だけ光ると、そこから光弾の群れが五月雨に流れ込んできた。だが同時に次元間障壁によるシールドが展開される。球体状のスクリーンが五月雨の機体を覆い、迫り来る光弾を消滅させた。そのまま慣性で直進しつつ、前方を旋回する敵編隊を捉える。ショットトリガーと一緒にハイパーのトリガーを引く。五月雨の荷電粒子砲から無数の流星がほとばしり、敵機が次々と蒸発していく……。

「右舷、2時の方向より熱源……」

すでにC22は次の敵へと目を向けていた。

STORY

Stage 03 - RUNNING FIGHT

一瞬、強い光に包まれたような気がした。C22が気がつくと、辺りの景色は一変していた。先ほどまでは遠い星々が輝く暗い宇宙空間にいたはずだった。暗いは暗い……しかし、ここは地球の雷雲の中のような、濃い灰色の厚い雲のようなものが渦巻いている場所だった。天頂と真下には奈落の底のような、真っ黒な暗闇が渦巻いていた。

「現在座標の特定不能」

五月雨がC22に告げる。機体表面温度、速度、どちらも測定範囲外で何も返してこない。機外のセンサは光学的なカメラ以外は使い物になっていないようだった。重力制御装置も妙な重力子線バランスになっているのか、機能が停止している。ただ墜落はしていない。彼女は少しだけスロットルを開いて加速した。周囲の景色の流れが早くなる。まだ飛ぶことに支障はないようだった。ただ、C22は不思議な感覚を覚えていた。見たことがないはずなのに、すでに知っているような感覚。ここは、どこかに似ている……と。

「高次元空間との整合性を確認中……」

C22の思考を読み取って、五月雨が解析を始めた。高次元空間。五月雨が使うシールドは次元間絶対障壁を利用したものだ。そして、その内側は極めて特殊な空間になっている。

3次元空間とは異なる、別の次元空間、高次元空間である。そうだ……ここはシールドの中と同じなんだ。

「前方より熱源反応、多数接近」

C22がそう思ったとき、無数の巨大なエネルギーの塊が五月雨に向かって津波のように押し寄せてきた。ひとつのエネルギー塊の直径は約20メートル。五月雨よりも大きい。彼女は素早く反応し、すぐさま安全なコースを見つけ、そこへ機体を滑り込ませる。良かった。いつも通り使えそうだ。

「現在位置は、絶対障壁内部の特殊空間である可能性が極めて大」

機体からの解析結果がナビゲーションの声となって彼女に伝える。それを聞いて、彼女の記憶の中からパッと浮かび上がるものがあった。あれが、ここにいるかもしれない……。

「前方に機影を確認。SMD-00x。相対距離35」

SMD-00xとは、SMD-24-OXより先に開発された機体だった。最初に作られながら、全てを注ぎ込まれた最強の次元戦闘機、SMD-00x。彼は彼女らに戦いを挑んでくるだろう。今、攻撃を受けているのがその証拠である。なぜなら、ここは彼の作り出した絶対領域なのだから。

ENDING - Normal End

五月雨はSMD-00xとの戦いに勝利したものの、SMD-00xの作り出した空間に閉じ込められてしまっていた。
SMD機関のおかげでこの得体の知れない場所でも飛ぶことは可能だったが、だからといってどうにもならなかった。
五月雨の他には何もない、何もない。ただそこにあるだけの閉じた世界に、五月雨がぽつんと存在している。
こうなることを望んでいたのだろうか……いや、これこそが目的だったのかもしれない。
五月雨は、この世界に残されてはいけないものだったのだ。もちろん彼女自身も……だから今、五月雨はここにいる。
誰にも触れられない場所に。

―――――――――― そう彼女は孤独に悟った。

ENDING - Good End

五月雨はSMD-00xとの戦いで傷つき、その戦闘力のほとんどを失っていた。兵器としての力はもう残っておらず、かろうじて宙に浮かんでいるだけしかなかった。C22は再び操縦桿に力をかけるが、何の反応も返ってこない。

「これでおしまいね。」

そうC22は呟いた。彼女はSMD-24-OXのコントロールユニットとしての役目を終えたのだ。五月雨には自爆装置も緊急脱出用装置もない。彼女は、このままガラクタとして朽ち果てていくのかなと、ふと思った。

「いいえ、まだ終わっていません。」

そう云ったのは五月雨のナビゲーションだった。

「あなたはすでに自律した個体として生存可能です。」

C22は伝わってくる声と共に、五月雨から流れてくる概念を感じた。彼女の胸の中でくすぶっていた恐怖が少しずつ解け始め、そして別のものへと変わっていく。どこか似ているが全く違う、何か、別のものに。

「それにここは、あなたには冷た過ぎます。」

彼女はゆっくりと瞳を閉じた。あとは五月雨がやってくれる。
地球に帰る……機体は再突入のコースを取っていた。

M.R.S.とは

M.R.S.とは、Machine manufacture and Research and development Simulation（機械製造及び研究開発の模倣実験）の略称である。これは大規模コンピュータシステム、あるいは情報通信ネットワークに点在するストレージデバイスにノウハウや技術的な情報、データなどを結集し、コンピュータ内に構築した内的世界にて人間の想像や計算といったものをシミュレートすることで、製品の設計開発を自動的に行おうとするものである。

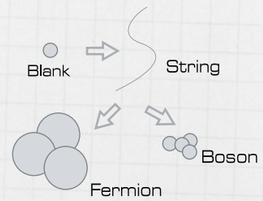
構想そのものは20世紀、それも情報技術革命以前にすでにあったと見られている。当時は、あらゆる製品（大量生産品）の開発の際に利用される一種の方法論として提唱されたもので、機械や機器、加工食品、衣料品、医薬品などに必要とされる要素、あるいは使用者側のニーズなどを基点とし、開発期間に定期的な情報の補填とフィードバックをかけることで、問題解決と更なる問題提起を繰り返していき、最終的に完成形を作り出す、という理論であった。

これを効率よく行うためには、単一のコンピュータシステム内部での循環が最も効率がよいとされたが、いかんせん必要とされる性能要求が高かったため、量子コンピュータによる問題処理能力と光三次元立体記憶装置といった次世代情報素子が開発されるのを待たなければならなかった。23世紀にこれらの技術が開発されたものの、過去の情報が開示されなかったために日の目を見ず、それから500年以上も後の28世紀において実現することとなる。

当初は集められたデータに個人情報が絡み、さらに人造生命体の製造といった倫理的な問題もあったため、一部の機関のみの利用と限定されており、一般的にその存在は秘匿されたまま運用が始められた。

ちなみに、M.R.S.のシステムは人格を持たせたAIによって統括された。これは、人間らしい存在でなければ良いものは作れないだろうという考えによるものだったが、これが結果的にシステムの安定性を狂わせ、後の暴走へと繋がることになった。

blank



SMD-00xやSMD-24-OXの搭載するSMD機関の主要動力源であり、あらゆる物質や素粒子の基底、あるいは存在そのものとされるものである。高次元空間を含むあらゆる次元空間の内外に存在し、blankそのものは時間や物理法則といったものを超越している。

blankという粒子は並行世界論（パラレルワールドやブレーンワールド）が前提となって考えられている。並行世界論とは、我々の住むこの世界は高次元空間に浮かぶひとつの次元空間（世界）であり、高次元空間にはこれと同種の次元空間が複数存在しているというものである。blankはそれら次元空間全域を満たすものであるとされ、blankが次元浮遊物質と呼ばれる所以はそこにある。

blankは、その存在が特定の次元空間に移る際、その移動先の次元空間に適した物質や素粒子に変化する。これはblankの属性（モード）変化と呼ばれ、SMD機関はこれをコントロールすることによってblankから高エネルギー状態の物質を生み出し、その動力として利用している。

現在もblankそのものに対し様々な理論が提唱されてはいるものの、存在そのものの特定は困難とされている。

次元間絶対障壁

我々の住むこの世界は、高次元空間に浮かぶ膜（メンブレン）のようなものであると考えたとき、世界と高次元空間の間に境界として存在するものを次元間絶対障壁と呼ぶ。イメージとしては、ひとつの次元空間を一枚の紙として考えたとき、その四辺と紙の表面に施されたコーティングのようなものである。あるいは世界を球体の表面に例えるなら、シャボン玉の表面に見える玉虫色の模様が次元間絶対障壁にあたる。

この障壁を通過できるのはblankと重力子（グラビトン）だけであるとされている。またblankは、この障壁を通過する際にそのモードを変化させてblankとは別の素粒子となってしまうのだが、blankという存在そのものは変化することなく存在し、逆に世界から高次元空間に移る際には再びblankへと戻ってしまうとされる。

STORY

年表 - ストーリー解説

STORY

■ 西暦2785年 (Outbreak of War)
大戦勃発。外惑星進出による国家間での領土問題などが原因とされる。

■ OW.13
M.R.S.、秘密裏に運転開始。
このころ、戦場の主役は自動戦闘機械となり、人間が戦場に参加しなくなる。

■ OW.15
アナレタ・アフェタ建造。

■ OW.20 [After Destruction.1]
長期に渡る戦闘により、地球表面の環境が激変。
人類は各都市に存在する地下鉄など、既存の施設を改造したシェルターに避難。

■ AD.02
宙間における最後の砦『テトラビブロス』崩壊。
内部住民の叛乱によって管理職員が集団暴力を受け抹殺されたことが原因とされる。これによって、アナレタ・アフェタに用いられた超技術の再現は不可能となる。

■ AD.05
地下より第一次地表面調査隊が出発。
しかし、数十分も経たずにM.R.S.製の兵器によって発見され、攻撃を受ける。調査隊は全滅。生存ゼロ。

人類は地下での長期に渡る生活を余儀なくされる。
シェルター都市化計画、開始。

■ AD.07
M.R.S.製兵器氾濫。
人造の兵器がM.R.S.製の兵器に駆逐され始める。
地球上の機械の半数以上がM.R.S製となる。

■ AD.08
兵器群、地下に進入開始。
各シェルターにて防衛戦が始まる。

■ AD.12
M.R.S.、次元間絶対障壁の存在を発見。
次元間絶対障壁を利用した防御兵器、開発開始。

あるシェルターにて、地下に侵入してきたM.R.S.製小型ロボットの捕獲に成功。エンジニアが解析を開始。

■ AD.15
sylphid原型をM.R.S.が捕獲。

M.R.S.製小型ロボットの解析がほぼ終了。
この頃までに、二足歩行型などを含め数種が捕獲される。

■ AD.18
ディメンションアブソリュートバリアシールド完成。
しかし、実験機が次元間に取り残されコンタクト不能となる。

■ AD.21
M.R.S.、次元浮遊物質“blank”と接触。
捕獲したロボットを改造した、武装軽装甲歩行車両（ALWV)が完成。人類初の二足歩行兵器。

■ AD.25
アブソリュートバリアシールドで培われた技術を利用した初のSMD機関が完成。
次元エネルギー革命。

ALWVが都市化された巨大シェルターに到着。
ALWVの情報を譲渡。
敵機の捕獲、そして改造による量産を開始。

■ AD.27
実用的なSMD機関が完成。
SMD-00X建造開始。

■ AD.28
SMD-00X、ロールアウト（ファクトリー船“ヘパイストス”にて製造）。

アフェタ、大破。

SMD-00X、実験飛行、及び戦闘中にアブソリュートバリアを展開したのち、交信途絶。

■ AD.29
SMD-13“蒼鱗”ロールアウト(海底基地“ルリエ”にて製造)。

■ AD.30
SMD-24-OX“五月雨”ロールアウト（ヘパイストスにて製造）
それから数ヶ月後、生体ユニットC22誕生。
急速発育、幼年固定、人体改造などの処置が行われる。

SMD-13、地域制圧型大型多脚機械 “オーラ・ドーメン”に撃墜される。

■ AD.32
SMD-24-OX、発進。sylphidと接触させ、各機関の実験、機体の性能評価などが行われる。

ALWVによってシェルターの防衛能力上昇。
各地下施設、及び地上の探索が可能となる。

■ AD.33
アナレタ大破。

M.R.S.内のデータメモリに情報欠陥が発生。
（一種のアルツハイマー状態）

SMD-24-OX、SMD-00Xの消失したポイントに到着。
次元間絶対障壁を突破後、同様に交信途絶。

■ AD.34
SMD-24-OXとの通信不能状態が続く。
完全な次元戦闘機製造のため、SMD-31の各装備を開発開始。

■ AD.36
SMD-31完成。量産ラインに乗せる。
SMD-31-FX1“月喰”調整完了。シリーズ機は地球最大規模の自動生産施設、人工島“ケイオス3”にて生産。
FX1のみ、宙間用大型戦艦“ドライアッド”にて製造・調整される。

通常機体にはC22-B型という生体ユニットを搭載。
FX1には新たにC23を搭載。

■ AD.37
SMD-31、戦線に配備。
FX1、次元跳躍のため出撃。データ収集を開始。

人類、地上に進出。各地に点在するM.R.S.の基地局を破壊すると同時に拠点建設開始。

■ AD.40
M.R.S.製兵器の同士討ちが相次ぐ。

■ AD.60
人類側、M.R.S.に対して反撃を開始。機能を停止させる。

しかし、データのほとんどは断片的なものとなっており、肝心のAI部分も既に機能停止から相当な年月が経っていることが判明する。

■ AD.74
五月雨、冥王星上に出現。

■ AD.80
人類、M.R.S.兵器群の完全駆逐に成功する。
一般人の地下都市からの移住を開始。

■ AD.100
五月雨、地球上に帰還。
再突入の際にアブソリュートバリアが起動せず、大破。
しかし、生体ユニットは生還。

■ AD.155
地上の都市機能、回復（20世紀程度まで）。

▌コラム - 開発者談話

ここでは後半の開発後記から漏れてしまった、開発中の出来事を紹介します。

(1) - コミケ前のジンクス

マスターアップ前やコミケ直後にはジンクス(縁起の悪い事が起きること)がありました。そしてたしかに、それは毎回のように起きたのです。PCやHDDのクラッシュはもちろんのこと、締め切り直前に突然マザーボードのコンデンサが破裂した、などということもありました。また隣家が火事になるなんてこともありましたが、例の如くというか何と言うか、メンバーの誰かしらが体調を崩していたように思います。もう若くないのですから無理しないで(え?)

ちなみにこのジンクス、元は「瞬殺サレ道?」のぽんちさんから我々に伝えられたことです。ゲーム開発中は不慮の事故に備えるが吉かと思う次第です。

Yoko:締切直前にシステム構築を同時並行してやったのはちょっときつかったです。
myz:その頃からYokoさんのマルチタスク化が進んでいたんですね。
Sheile:他の卒業した方々からも似たような話を聞きます。注意です。

(2) - 金縛り奇談

五月雨開発中、メンバーの誰かの家に泊り込んでの開発が度々行われました。その際、ある方の部屋には、そこで絶対に寝てはいけない場所がありました。なぜかというと、必ず金縛りになるからです。

その危険地帯に頭を置いて寝ると、ある恐ろしい夢を見させられることになり、金縛りにあうのでした。これをYokoさんが体験し、さらにreineさんもその魔手にかかったそうです。それ以降、寝る場所と頭の方向を注意されるようになりました。

単に疲れによるものなのかもしれませんが、あまりかかりたくはないものです。

myz:私も入院中に金縛りにあいましたが、あれは恐いですね。
Yoko:今もあの部屋、誰かが使っているのでしょうね。
reine:あの場所に頭を置いて寝ていなければ良いのですが……。

Voice

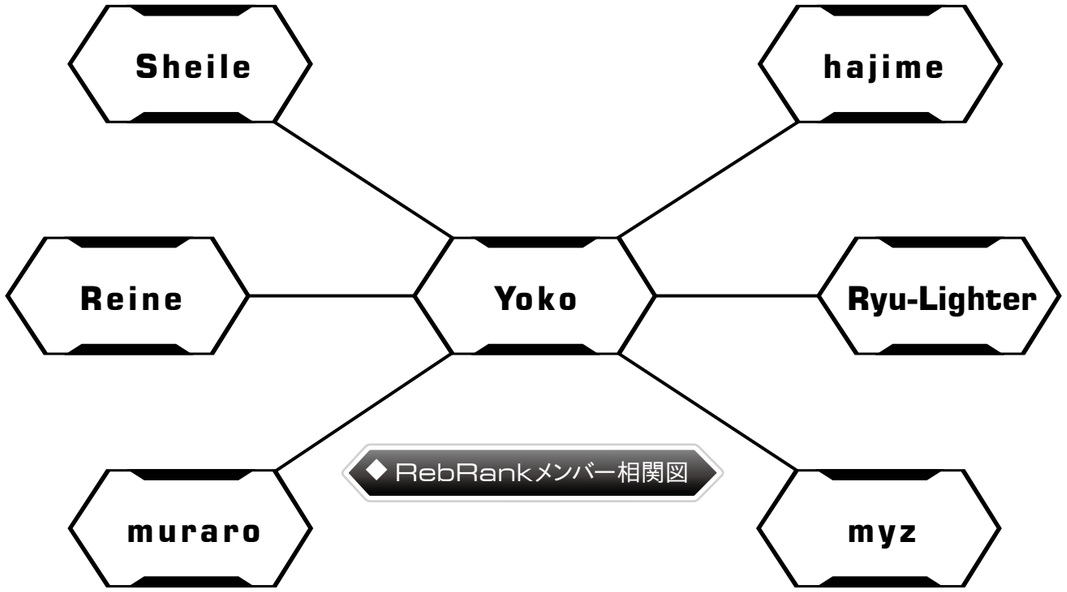
制作者たちの声

◆ RebRankの紹介 P36
◆メンバー紹介 P37
◆メンバー座談会 P38
◆ スペシャルサンクス P48

「RebRank(リブランク)」は、ゲーム、ソフトウェアの製作・頒布、企画・創作活動などを主目的とする同人ソフト制作サークルです。
製作物の頒布は、主にコミックマーケットで行っています。

メインスタッフは現在7人。

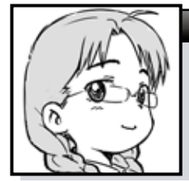
趣味な拘りを持ちつつ。頭の中のイメージを形にしつつ。色々。
全員楽しみながら好きな事で突っ走ってます。



◆ RebRankメンバー相関図

Yoko (blankvision)

担当：企画進行
敵配置・動作部プログラム
システムグラフィック
モデリング
サウンド



Sheile

担当：メインプログラム
プログラムデザイン
スクリプトエンジン

らいね

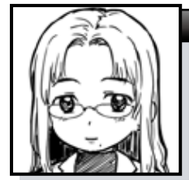
担当：背景描き
グラフィック全般
サウンド

hajime

担当：サブプログラム
(リプレイ、インターフェイス)
スクリプトエンジン

竜ライター

担当：音楽
サウンド



myz

担当：世界観設定
シナリオ

muraro

担当：お絵描き、キャラクター
イラストレーション

※似顔絵は個人差があります。

VOICE

五月雨　開発後記的談話

2009年2月22日、埼玉県 東京電機大学理工学部 某室において
参加した人：Yoko、Sheile、reine、muraro、myz
※Ryu-Lighterとhajimeはこの日都合が悪くなり、参加できず

五月雨のはじまり
今のメンバーが集まるまで

myz:　まずは、Yokoさんが五月雨を企画する段階の話を。それと、Sheileさんにプログラムをお願いした時の経緯はどうだったのでしょうか。

Sheile:　大学1年の時の鳩山祭（※）は、ウチの学科の別の奴と組んでやっていました。

Yoko:　シューティングを作ったと聞きつけて、鳩山祭で早速テストプレイ。ダメ出していました（笑）。

myz:　では、Yokoさんが五月雨を企画するまではどうだったのでしょうか。

Yoko:　企画は大学1年の時ですが、コンセプト自体はもっと前かな。

myz:　それはYokoさんが何歳位の頃？

Yoko:　高校1、2年だから……1998、1999年頃かな。PC98の東方（※）に出会って衝撃を受けて。あれが最初です。そのまま大学に入り、同時にAM（※）に入りました。その頃は五月雨とは考えていなかったので、どういうものを作るのか考えていただけでしたね。そのうちシールドを思いついたのですが、大学1年目はブラウザ上で動くものを作ったり、『稀翁玉』（※）を手伝っていたりして、そのまま1年過ぎてしまいました。

Sheile:　五月雨は、確か最初に背景を作りましたね。

Yoko:　その後、五月雨で独自言語(SMDScript)のコンパイラ（※）とVirtualMachine（※）を作る話をしてたのが、大学2年目の3月だったと思います。

myz:　開発当初からコンパイラを作って開発していたんですか。

Sheile:　ぽんちさん（※）に話を聞いているから、似たような感じにはなるんですよね。

myz:　最初からプログラムベースで開発は進めなかったんですか？

Sheile:　プログラムベースは、自分が大学1年の時に作ったもので懲りていまして（笑）。それは敵の移動が数式だったので、曲線を描くような移動をさせようとすると、3次式を書いてパラメーター調整書を出していました。でも「思うように動かせねぇよ！」と。

myz:　書くことはできるけど開発は難しいと？

Sheile:　高校時代にプログラムソース中に敵の動きを直接書くやつを作ったんですが、「これは調整とか大変だなぁ」と感じました。大学に入って、それを基に「数式とかにして外部に出せばいいじゃん」として作ったのが大学1年の時のやつです。外部のファイルに数式やパラメータを書いて、それをVisual Basicで作ったコンパイラみたいなものでプログラムで読めるような形にしていました。それでプログラム中では数式を使うというやつでしたけど、これもいまいちでしたね。

Yoko:　自分は高校の時は、ドリームキャスト（※）のパッドとキーボードを駆使してJavaScriptとHTMLを書き殴っていました……Web関係にベッタリでしたね。懐かしい。でも、ゲームをきちんと作るのは初めてで経験が乏しいから、さすがに自分だけでは出来なかったんです。それでSheileさんにお願いして、独自言語のコンパイラができたのが大学2年目の6、7月です。それからスクリプト（独自言語）での敵配置を始めたのですが、コミケにはとても間に合わなくて(苦笑)。崩れながらもなんとか出したのがC62版です。敵配置とかがほとんど出来ていなくて……でもシールドだけはなんとか、というものでした。

Sheile:　色々なものがありましたからね。シールドの方向を変えられるものもありましたし。

Yoko:　最初は、『グラディウス』のフォースフィールド（※）のような形状を考えていました。でも、判定サイズが曖昧で視覚的に分かり難いから、円形状にしたんですよね。余談ですが、今でも色々な人がそのバージョンを持っている事を、つい最近知りました。C62版（※）は黒歴史なので(´￢`)。

myz:　そうなんですか！？

Yoko:　C62版は、コミケ会場で「これはCG集ですか？」と聞かれてしまったんですよ。ゲームを作っている身としては、そう聞かれて凄く凹みまして(汗)。そのリベンジという形で作ったのがC63版です。あの失敗は大きな糧になりました

myz:　ではreineさんの参加は？

Yoko:　その年です。自分が大学2年の時ですね。

Sheile:　reineが入学してすぐですよね。

reine:　勧誘された時に入りました。Sheileさんは、もともと高校の先輩でしたので。

Yoko:　でも実を言うと「グラフィック系のソフト使える人が来年入るから」という話をしていたんですよ。「どうやって引き込もうか？」と根回しがありまして（笑）。

myz:　それはスゴイ（笑）。

reine:　それは初耳ですよ（笑）どうりで（汗）。
「Webやらない？」といって誘い込みました(笑)。

myz:　muraroさんの参加はいつでしたっけ？

muraro:　僕は普通にAMに居たんですよ。本格的な参加はRebRankになってからですが、AMでは別チームでノベルゲームを作っていました。

myz:　それで、Ryuさんが入ったのが。

Yoko:　その次の年です。自分がAMの部長を務めていた時だから、大学3年の時です。

Sheile:　入る前からAMの掲示板に「ゲームプログラムを学ぶ学科はどこがいいか？」と書き込みをしていましたよ。

Yoko:　入学したらゲームを作ると考えていたそうです。「Googleか何かで検索した」と仰っていたと思います。

muraro:　狙い撃ちしていたんですか。

Yoko:　当時、AMの説明会（※）は勧誘の効果もあって、教室を埋め尽くす位の人が来るようになってたんですが、その中でhajimeさんとRyuさんの2人がバッと手を上げて。2人とも光っていましたね。

Sheile:　あれは、ポスターとプレゼンが大きいですねぇ。

myz:　凄い力を注いでいましたよね。

Sheile:　その2年前の、自分達の時の説明会は、確か『秋霜玉』（※）の静止画でした。

Yoko:　自分はあれを見て「これは静止画だけでは勿体無さ過ぎる！来年は動くプレゼンに！」ぐらいに感じたんです。それで、翌年はこれでもかと動かしてプレゼンしました（笑）。

reine:　『稀翁玉』がぬるぬると動いているのを見ました。

Sheile:　AMは、最初は沢山新入生が来るんですけど、最後まで残る人は少ないですからねぇ。

Yoko:　今は分かりませんが、当時は年度始めに50人前後の人が来て、数人、残るか残らないか程度でした。

myz:　hajimeさんは、最初からAMの、Project Blank (P.N.B.)（※）の方にいたんですか？

Yoko:　最初から居ましたよ。

myz:　Sheileさんとhajimeさんの、五月雨の時のプログラム担当の割り振りはどうだったのでしょうか？

Sheile:　自分は、メインプログラムとコンパイラ関係を全部です。hajimeの方は、タイトル関係やコンフィグ関係です。サウンド関係とかも全部そうですね。

myz:　音楽室の制作を担当したのもhajimeさんでしたよね？

Sheile:　あれもhajimeです。気合入れて作っていましたよ。周波数解析までやっていました。

myz:　ボリュームが十字キーの上か下かで……あれ相当もめましたよね。

Yoko:　操作性とかユーザーインターフェイスは、メンバー全員にこだわりがあるので(笑)。

myz:　そうですか。ということは、C65かC66で今のメンバーになったことになるのでしょうか。

Sheile:　んー、そうだね。

myz:　ところで、完成後に最初にプレスしたのはC66版ですか？

Yoko:　いや、C67版がプレス版の1回目ですね。

締め切り前の泊り込みと
五月雨ペーパークラフト。

myz:　コミケ前は泊り込み制作をしていますよね。

Yoko:　あれは楽しいからやってるんですよね(´￢`)

Sheile:　そうそう(´￢`)

reine:　すごくたのしいです(´￢`)

Yoko:　まぁ……間に合わないからなんですけどね。あれの始まりは『稀翁玉』を手伝っていた頃です。ゲームが更新されていく傍でマニュアルを直して「ミューズ（※）が硬い」という話をしていた記憶があります。

myz:　泊り込み中は、制作ペースがいつもと変わりますよね。

Sheile:　寝落ちしたYokoさんが椅子に座ったまま壁側に向かって頭をぶつけている……というのが、記憶に残ってます。

myz:　だいぶお疲れモードですね。

Yoko:　覚えてないです……。あとは、マスターアップのちょっと前に「作業終わった！」と言って寝落ちしてしまったらしいんですが、これが全く終わっていなかったんです。あれは悲惨でした(笑)。

Sheile:　マスターアップを1日勘違いするというのは結構ありましたよね。

myz:　どちらも恐いですね。他にそういう話ありますかね。泊り込みの時とかの。

reine:　私は、金縛りになりました。あと、Yokoさんはメガネをかけずにフラフラしていましたよ。

Yoko:　まぁ、みんなマスターアップ前になると苛立ったりしますので。

Sheile:　状況と時間に追われてますから。

Yoko:　最近は余計なバグを生まない為にも「これとこれだけを潰そう」と決めて、あとは極力いじらない、としています。

Sheile:　それと、完徹はだんだん無くなってきましたね。体力的に辛くなってきたのかもしれません。

Yoko:　毎日3時間以上は寝るようにしています。マスターアップ前でも。

myz:　翌日の仕事が恐いですからね。

Yoko:　徹夜が続いてたりすると、コミケが終わった瞬間に寝てしまったり、コミケ後の打ち上げの間ずっと寝ていたり、ということがありましたね。

【鳩山祭】
東京電機大学理工学部における文化祭のこと。その呼称は「鳩山キャンパス」に由来。

【PC98の東方】
現在の「上海アリス幻樂団」さんが過去、PC98時代に頒布されていた旧5作品のこと。知る人ぞ知る名作。

【AM】
東京電機大学理工学部内に存在する非公認サークル「Amusement Makers」の略称。活動内容は、主にゲーム制作。

【稀翁玉】
「瞬殺サレ道？」さん制作の対戦型弾幕カスりSTG。西方Project第2弾。

【コンパイラ】
特定のプログラミング言語によって書かれたソフトウェアのプログラム（ソースコード）を、コンピュータが実行しやすい形式に変換するソフトウェア。

【VirtualMachine】
バーチャルマシン。コンパイルの結果生成された中間コードを実行する仮想的なコンピュータのこと。仮想化技術におけるバーチャルマシン（VM）とは意味が異なる。

【ぽんちさん(pbg)】
同人サークル「瞬殺サレ道？」の方。

【ドリームキャスト】
セガより1998年に発売された家庭用ゲーム機。現時点では、セガ最後の家庭用ゲーム機。

【グラディウスのフォースフィールド】
グラディウスは1985年にコナミから業務用に発売された強制横スクロールSTG。フォースフィールドは『グラディウスII』から登場したシールド（バリア）の一種で、自機の全方向を防御できる。

【C62、C63、C○○】
コミックマーケットは開催されると「コミックマーケット○○」と数字が入る。C○○は、その略称。

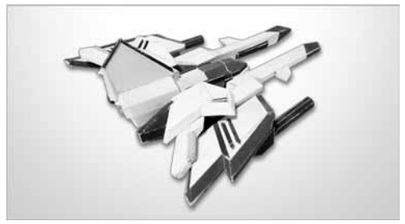
【AMの説明会】
新入生を対象にした、いわゆる部活説明会のこと。

【秋霜玉】
「瞬殺サレ道？」さん制作の縦スクロール弾幕カスりSTG。西方Project第1弾。

【Project Blank（P.N.B.）】
当サークルの中のプロジェクト名の1つ。諸事情によりProjectとBlankの間のスペースは半角2つ。

【ミューズ】
『稀翁玉』に登場するキャラクターの一人で、同ゲームのラスボス。

myz:　私は、マスターアップ時に高熱を出したりしたので、気をつけないと危ないですね。
reine:　そういえば……マスターアップと言えば、ペーパークラフト（※）がありましたよね。
Yoko:　！



▲ 五月雨のペーパークラフトの写真

Sheile:　3Dモデルから作ったペーパークラフトですね。
myz:　Yokoさんに「君ならできるよ(´ー`)」と言われて、マスターアップ前日に制作していた気がします。
Sheile:　自分も、時間があれば楽しく作れたと思うのですが。
Yoko:　あれはコミケの2週間位前から制作していたのですが、終わらなかったんです。それで手の空きそうな人に、少しずつお願いしていったんです。Ryuさんとcaconoさん（※）は未だにトラウマだとか(汗)。
Sheile:　パーツが細かくて、ピンセットとカッター必須でした。
Yoko:　ソフトウェア展開だと不可能な組立指示が出てしまうんですよね。
reine:　確か、のりしろがない。
myz:　最後はセロハンテープでくっつけた気がしますよ。
Yoko:　さすがに、あれをまた作るのはしんどいです(笑)。
reine:　委託先の同人ショップさんに「販促用キットです」と言って出しましょうか。
Yoko:　それは ひどい(笑)。
一同:　（笑）。

開発中の食べ物話

myz:　Yokoさんは、五月雨の開発中にひねり揚げ（※）と出会ったんですよね。
Sheile:　ひねり揚げはいつでしたっけ？
Yoko:　大学2年の冬だったと思います。休みが長いので、コタツトップ開発（※）を目指していたんです。その時、なるべくコタツから出ないで、かつ効率的に腹を満たせるものを探していたんですよ。
一同:　（苦笑）。
Yoko:　御飯や食パンは当然、試しました。それからWeb上のとある雑記で「フランスパンがいい」と見かけて、それも試しました。他にもぽんちさんと「調味料ごはん(※)はどうだ」といった話をしていましたね。でも「某社で禁止令が出ているらしいから、あれちょっと危ないよね」と……。
Sheile:　危ないよねと言いつつ、最終的に「それ」に辿り着いていいのだろうか（笑）。
一同:　（爆笑）。
Yoko:　その辺りの事は、2003年頃の自分のBlogに比較した結果が残ってます。その間に見つけたものがひねり揚げです。
myz:　Sheileさんはカップヌードルの具でしたよね。それも開発中からですか？
Sheile:　……いつからだろう。いつの間にかですね。
Yoko:　確かC66位でしたよ。
Sheile:　口寂しさからガムを噛んだりしていたんですが、手元にあった夜食用のカップヌードルの具を食べたのが最初ですね。
myz:　カップヌードル限定ですか？
Sheile:　他のも一応食べますが、カップヌードルが一番です。mixiの「カップヌードルの具をそのまま食べるコミュニティ」にも入りました。今は無くなってしまいましたが(笑)。
myz:　muraroさんやreineさんは、開発中に決まって食べてるものとかありますか。
muraro:　ないですねぇ。
reine:　毎回、変な飲み物や食べ物を買ってくるということはしていましたけれど。
Yoko:　あの……だいぶ記事からずれてるけど大丈夫ですか？
myz:　まったく問題ありません(笑)。

五月雨のコンセプトとリスペクト参考にしたものは？

myz:　五月雨の開発当初のコンセプトは、キャラクター・世界観設定なしで進めていましたよね。
Sheile:　最初はキャラクターを描ける人がいませんでしたから。
Yoko:　だから、それでも成り立つような作品にしようとしていたんですよね。
reine:　背景もそうでしたよね。
Yoko:　「なるべく無機質に」と。
reine:　道中が完成してから背景が出来るパターンが多かったですよね。
Yoko:　エクストラは完全にその通りです。敵配置や弾だけ先行して完成しました。でも頭の中では、完全に全体像が見えていましたので「こういう背景を作って」と。妄想大事です(笑)。
reine:　前半1個目のエリアは、『秋霜玉』を連想できるような背景を作って下さい、と。
myz:　では、五月雨を作ってる時に参考にした他作品はありますか？
reine:　『斑鳩』(※)？
Yoko:　『斑鳩』には強い影響を受けそうでした。ですが最終的にはあまり影響を受けませんでしたね。なので、敢えて言うなら、『怪綺談』と『幻想郷』ですね。それと、『稀翁玉』『幡紫竜』(※)は完成するまでを見ていましたし、開発に参加させてもらっていたので影響を受けています。他にも当時のコミケに出ていた同人シューティングに凄い影響を受けてますね……。五月雨を作ろうと思った当初、まずどんな作品が出ていて自分は何を問題に感じるのか、それでどうアプローチすればいいかと考えたんです。その意味では、わりと五月雨はミックスされています。
reine:　よく言われる『ギガウィング』(※)は関係ないですか？
Yoko:　実は、『ギガウィング』はあまり好きじゃないんです（苦笑）。シールドのアイデアは『グラディウス』からですね。
myz:　Sheileさんは、ぽんちさんのソースに影響を受けるといったことはありましたか？
Sheile:　それは一部あります。それに、よく話をしましたね。AM時代は毎週1回は会えるので、その時に色々話が出来ますので。結構濃い話をしていました。あの頃は全然わからなかった話もありましたよ。
Yoko:　AM集会は、凄く良い場所ですよね。社会に出てしまうと中々あいった場所が無いし。プログラム用語は大学1年目当時の自分には宇宙語でした。「プログラマさんこわい」と（汗）。
Sheile:　ですが、ぽんちさんの独自言語。あれは凄いですよ。最適化とかも凄く考えられていました。
Yoko:　褒めるばかりになってしまいますが『秋霜玉』は凄いですよ。あの時代に弾が1200～1300発近くでしたっけ……それもあのゲーム内容をフロッピー2枚で。
myz:　ですが五月雨でも「弾が大量に出てるけど処理落ちがほとんどない」といった話をWebで見かけましたよ。五月雨のゲーム中での敵弾は何発位でしたか？
Yoko;　平均は500～700発位だったと思います。五月雨はそんなに弾を必要としませんから。
Sheile:　当たり判定は、基本的に敵弾がほとんどで、それに当たる相手が自機1体だけなので。でも、エクストラで弾と壁の当たり判定やろうとして、いきなりはまりました。
Yoko:　エクストラステージに出てくる壁地帯ですね。
Sheile:　六角形ブロックが出てくる場所。敵弾が地形に当るようにすると、判定計算量が膨大になるんですよ。
Yoko:　最初、敵弾は地形に当たって貫通しないようにしたんですが、10FPS（※）位しか出なくて。「ゲームにならない。これはダメだ」と。
Sheile:　あの時は高速化の工夫を全然していなかったので。
Yoko:　逆に、五月雨では弾幕を作る時に意図的に弾数を制限しました。エクストラのVIVIT（※）の最終段階が一番弾出てます。
myz:　あれで何発位ですか？
Yoko:　2,000発ギリギリです。五月雨はプログラム側で2,000発で頭打ちにしていますよ。
Sheile:　あそこは、当たるものが何もないですから。
myz:　エクストラはやりたいことやりましたね。キャラクターを出さない方針だったのにキャラクターが入りましたし。
Sheile:　あそこで会話シーンが入りましたよね。
reine:　キャラクターが入ったのはいつでしたっけ？
myz:　かなり後だったはずです。ただ、どういう経緯でC22とC23を設定したのか覚えてないんです。
reine:　私も覚えてないです（ぉ。
myz:　設定は、やっぱり人造人間だよなぁ、と思ったんですが……その理由が思い出せないんです。
Yoko:　reineさんとは開発中に「円柱に浮いてるイメージですよね」と話し合っていました。
myz:　なるほど。それでエンディングに出して「ああ、バッチリ」という感じでしたね。
reine:　たぶん、私が影響を受けたのは『レイクライシス』（※）です。オープニングに一瞬だけ出る映像です。
一同:　あー。
Yoko:　実を言うと、レイシリーズは大学に入ってからプレイしました。
Sheile:　自分もです。
myz:　そうなんですか？
Sheile:　自分はシューティング自体そこまでプレイしてませんね。
Yoko:　自分は『グラディウス』ばっかりでした……あの頃、Web頒布されていたシューティングゲームの自機はレイに似た形状なんですよね。当時は、なんでこんな形してるんだろうなぁ、と思っていました。
myz:　ちなみに五月雨の設定は「グリペン」（※）という戦闘機を参考にしました。ですがC75発行の予稿集（※）の時、3Dモデルと全然寸法と縮尺が合わなかったので書き直しました。
Sheile:　サブブースターも付きましたね。
myz:　うっ（汗）。ちなみに、C22とC23は、RebRankになってからmuraroさんに描いていただいたんですよね？

【ペーパークラフト】
五月雨の自機や敵は元々3Dで作成していたため、このデータからペーパークラフトを作成することが出来た。尚、この時完成したものは、コミケ展示時に販促POP広告として使用された。
【caconoさん】
音楽サークルPhonotaxisやFlow and Stagnationなど、多彩な方面で活動中。AMでは作曲などをメインに活動されていた。
【ひねり揚げ】
油菓子。棒状に練った小麦粉を締め縄のようにひねり、油で揚げたもの。

【調味料ごはん】
炊いた米飯に塩、醤油、マヨネーズなどの調味料をかけて食べること。"ふりかけ"はこれに該当しない。毎食こればかりだと栄養失調になる。
【コタツトップ開発】
布団を敷いてその上にコタツを置き、コタツの上にパソコンを置く。周囲約1メートル以内にパソコンと生活に必要なものを配置し、コタツに入って作業、眠くなったらそのまま眠り、起きたら作業再開、という行動を繰り返す開発方法のこと。とても身体に良くないので非推奨。
【斑鳩】
いかるが。トレジャーが開発した縦スクロールSTG。2001年に業務用として発売。

【幡紫竜】
「瞬殺サレ道？」さん制作による縦スクロールSTG。西方Project第3弾。
【ギガウィング】
匠が開発し、カプコンから発売した縦スクロールSTG。1999年に業務用として発売。
【FPS】
Frame Per Secondの略称。一秒間に何回画像を更新しているかを示している。フレームレートともいう。
【VIVIT】
「瞬殺サレ道？」さんの西方Project一連の作品の主人公。メイドロボ。五月雨ではエクストラステージのステージボスの1人として出演。時間軸的には、五月雨エクストラに登場するVIVITは秋霜玉エクストラの直後。
【レイクライシス】
タイトーが開発した縦スクロールSTG。1998年に業務用として発売。レイフォース、レイストームに続くRAYシリーズ作品。
【グリペン】
スウェーデン空軍の多用途戦闘機、JAS39のこと。開発はサーブやボルボ、エリクソンなど。
【C75発行の予稿集】
C75で無料頒布した本設定資料集の予稿集。2009年12月現在、RebRankのWebサイト上で無料頒布中。
➡ http://www.rebrank.org/products/smd/

VOICE

Yoko: そうですね。ゲーム会話ウインドウのキャラクターはmurароさんではなく、reineさんのドット絵です。
reine: ちなみにあれは、わざとドット絵にしたんです。
Yoko: 探せば手描きのものが出てくると思います。
myz: reineさんのVIVITの表情集は見たいですね。
reine: あんまりラフ画は描いてないと思います。
Yoko: AM集会にドット絵を持ってきてもらって、そのまま挿したんですよ。
myz: じゃあ記憶違いかな。

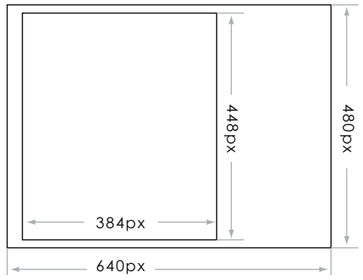
開発裏話・プロトタイピング開発

Yoko: ボツネタはね、結構いっぱいあるんですよ。
Sheile: 凄くプロトタイピング(※)していた気がします。
reine: 自機にカスりありませんでした？「ひらめき」とか「すめらぎ」というような名前の。
Sheile: ありましたね。アイコンもあった気がします。
Yoko: 名前は「きらめき」だったと思います。「カスりっぱなしモード」(※)のようなものもあったと思います。
Sheile: 確か、一定時間カスり続けてたんでしたっけ。
Yoko: 自機のローリング部分(※)を作ってる最中に出来たんですよね。
myz: ローリングは中々上手くいきませんでしたよね。
Sheile: あれは自分が寝てる間に出来上がっていました。起きたら実装されていた気がします。
Yoko: hajimeさんから「なんかできた」と。カスりはボツになったんですが、自機のローリングはあのまま残ったんです。あとはシールドを回せたり、自機の攻撃が3種類あったりしました。一通り画像まで用意したんですが、全部ボツネタです。C63で実装する予定だったんですが、あの案はゲーム性が収束していなかったんですよ。全員で集まって「ゲーム性として何をやりたいのかハッキリさせよう」と打ち合わせをして、シールドに収束させました。それ以降、カスりを含めて方針に合わないものは基本的に外しました。ボスももっとアニメーションさせたかったのですが、本来の方針から外れるからやめましょう、と。
Sheile: ステージ構成で液体金属みたいなものをやりたい、という話もありましたよ。
Yoko: 自機が水に押し流されるとか。
Sheile: 高速スクロール面もありましたね……あれは、エクストラでちょっとだけ実現できたかな。
Yoko: 五月雨には合わないからやめよう、と。それとエクストラにはボスがもう1体いました。
Sheile: どれだけ長くするつもりですか(笑)。
Yoko: ちゃんとモーションと攻撃まで作ったんですよ。でも、避けるだけのボスになってしまったので、そのままボツ。五月雨には合わない(笑)。
myz: ぜんぜん記憶にないですね……。
Yoko: 自分の昔のBlogに残ってます。あと、裏コマンドがありましたね。
Sheile: 入ってるのは、残機アップ、10機アップ、自爆、ステージ移動と、エンディングへの移動。エクストラ解除もあります。ステージセレクトもありますよ。あの辺の入力部分はhajimeが作りました。普通は入力できないようになってますが。
reine: シールドのゲージが減らないとか、無敵になるとか、ありましたね。
myz: コマンドよりもデバッグ機能の方を、ボスの攻撃パターンの調整によく使っていましたよね。
Sheile: 開発中はファンクションキーにその機能を割り振ってしまうので、裏コマンド自体を使うことはなかったですね。
Yoko: あれはあくまでおまけの1つですからね。あれを使うとリプレイが撮れなくなるし、もし撮れてもリプレイズレするので･･･それなりには考慮しています。あと、裏話というと、作り直したことが大きいです。
myz: それはいつごろですか？
Yo&Sh: C62。
Yoko: C62版は完全に破棄して、C63版はベースから全て作り直しました。C64以降はシステム決定とステージ制作ですね。
Sheile: 五月雨は、最初はDirectX8で開発していたのですが、知識が足りずに開発出来なかったんです。DirectX7は前にも使った経験があったので、それに戻しました。
Yoko: 640px×480pxの画像を、256pxに分割したテクスチャ(※)にして画面に並べていくのですが、どうしても隙間が1px空いてしまったんです。今から見ればただの知識不足だったのですが……。
Sheile: 実際は方法がありました。今は、やってますものね(笑)。
Yoko: それと、C62版は自機が動ける範囲が、640px×480pxでした。コミケ後に一番最初に打ち合わせしたのは、画面サイズの見直しです。
myz: 誰かから指摘があったんでしたっけ？
Yoko: いえ。実はその画面サイズでは縦方向が小さく、画面が狭すぎたんです。それで一から作り直そうと。それで、画面サイズ、つまり自機が動く事ができる領域(弾幕広場)は意味があってあのサイズなんです。

【プロトタイピング】
設計制作手法の一種のこと。まず暫定的なモデル(プロトタイプ)を製作し、それを元にして完成版を作り上げること。
【カスりっぱなしモード】
STGにおいて、敵弾に自機を死なない程度に掠らせることをカスりといい、その時間や弾数毎に一定のボーナスが見返りとして入るシステム。ここでいうカスりっぱなしとは、自機が回転し続けて一定時間カスる事で得点が入るというものであったが、ゲーム性と沿わない為、数日でお蔵入りした。
【ローリング】
航空機の機体前後の中心線を軸に左右に傾ける運動をロール運動といい、ここでは機体が連続的にロール運動を行いクルクル回ることを指している。五月雨では、左右の方向キーのどちらかを数秒間押し続けてから反対方向のキーを入力するとローリングする。
【テクスチャ】
材料表面の質感、3次元オブジェクト表面に貼り付けられる模様のこと。ここでは1枚の画像という意味合いが強い。

五月雨　開発後記的談話

具体的には、256pxの1.5倍です。
Sheile: 384px×448pxでしたっけ。
Yoko: 横幅が384pxですね。少しずつ解像度の倍率を上げていくと、ギリギリ精密に見られるラインが1.5倍前後なんですよ。あと残ったスペースを真ん中に持っていくか、端に持って行くか、ですね。これは先輩方の作品へのリスペクトの意味を含めて、左に寄せました。隙間は均等に補正をつけてあのサイズになっています。



▲ 五月雨の画面サイズ (384px×448px)

myz: そういう経緯があったんですね。
Yoko: それと、テクスチャの256pxというサイズは今となっては不要な知識ですけれど、Voodoo対策(※)です。
myz: あの当時からビデオチップ関係は気にしていましたね。
Yoko: 『秋霜玉』の時に色々と調査していたと伺った事があるんですよ。それで、こちらでもやろう、と。
Sheile: ビデオチップ関係はそこから情報を引き継いでやっていました。
myz: そういえば、イメージは和風で通すと聞いた覚えがありますが、いつ今のイメージになったんでしたっけ？
reine: Web上で「統一性がない」と指摘されてからですね。
Yoko: ゲーム全体のイメージとフォントが合ってないという感想でした。あれに全員ハッとしたんだよね……。誰が仰ったのかわかりませんが、あの一言には今でも感謝してます。
reine: あの後、入力部分とかのイメージも全体的に統一するまでいきましたよね。
myz: ところで、自機からサンダーが出てるのを見た覚えがあるんですが、あれはどうしたんでしょうか。
Sheile: サンダー実装したねぇ。あれは強かった。
reine: あれはハイパーの種類を増やそうという案のひとつですよね。
Yoko: 火炎放射とか色々やりましたが、結局今の1種類になりました。
Sheile: サンダーは敵用に作ったんでしたっけ？
Yoko: 最初は敵用で作ったんですよ。ゲイツ(※)が自爆する時に使ってます。エフェクトですが(笑)
Sheile: うぉ(笑)。
Yoko: あれはちゃんと判定ロジックまで付いていました。もったいない(笑)
Sheile: 最初は自機に実装したんだけど強すぎたんです。調整すればいいんですけど、マスターアップギリギリでさすがに厳しかったのでボツになりました。
reine: 一発で画面にいる全ての敵オブジェクト(※)を破壊したんですよね。
Sheile: それどころか、不具合があって、判定の無いはずのオブジェクトまで破壊した(笑)。
Yoko: ステージのタイトルまで消えてしまって。
myz: (笑)。
Yoko: 補足すると、ステージタイトルは「当たり判定の無い敵弾」として扱っていました。敵弾扱いだから、ステージタイトル中に自機が死んだりして弾消しが起きると、ステージタイトルまで消えてしまうんです(笑)。だから自機をミスさせるような要因になる敵や敵弾は、絶対出てこないようにしていました。
Sheile: ゲームとしては、それらしく見えればいいんですよ。
Yoko: それを言うと、シールドも自機扱いなんですよね。
Sheile: シールドは自機です。シールドは「無敵の自機」なので敵弾に当たっても死にません。
Yoko: あれはhajimeさんの自機を無敵にするアイデアだったかな。
myz: アスキーの『シューティングゲームツクール』(※)で、似たようなアイデアで変形する自機を作ったりしていましたね。
Yoko: シールド使用時は、アイテムの取得判定が大きくなりますよね。
Sheile: シールド発動と同時に、当たり判定がぐっと大きくなります。シールドは敵弾にも当たるしアイテムにも当たるので、結果としてアイテム回収範囲が広がるんです。
Yoko: マニュアルの「シールド展開中はアイテム取得判定が通常よりも大きくなる」はそれを正当化してるんですよね。
reine: あれ、逆説なんですよね。
Sheile: 自機の当たり判定がそのまま大きくなっただけなので、アイテム回収の範囲だって大きくなるし、弾も消えるということです(笑)。
シールドといえば、あれのアニメーションもありましたね。

【Voodoo対策】
Voodooとは、3dfxの3Dグラフィックチップの一連のシリーズのこと。文中で言われているような問題があり、対策を講じる必要があった。
【ゲイツ】
『秋霜玉』、『稀翁玉』に登場するキャラクターの一人。
五月雨ではエクストラステージのステージボスの1人として出演。
【オブジェクト】
ゲーム画面(空間)に配置される物体のこと。
【シューティングゲームツクール】
アスキーのツクールシリーズの一つで、ここではシューティングツクール98のことを指している。編集するような形でゲームを作ることができるソフトウェア。

VOICE

▲ シールド未展開時

▲ シールド展開時

reine:　シールドといえば、あれのアニメーションもありましたね。
Yoko:　あれは確か『エスプレイド』(※)を参考にしていましたよね。
reine:　美作いろりを選択した直後の、ミサイルが飛んでくるシーンが元です。AfterEffects(※)とかで画像を作って、ドット打ちしたんです。
Sheile:　あれは、6コマ位？
reine:　シールドのアニメーション枚数は全部併せると計20枚です。そこそこ細かいアニメーションになってます。五月雨は、システム上シールドが命なので。
myz:　なるほど。
Yoko:　そういえば、弾もドット打ちで修正しましたね。最初はただのプリレンダリング(※)でしたが、reineさんから「輪郭が見難い」という意見をもらって。あれから弾画像の輪郭線数ドットは気を使うようになりましたね。
reine:　自機の画像も、Yokoさんがモデリングしてプリレンダリングでアニメーションまで作ったものを、さらに色数制限してドット打ちました。
Yoko:　あと、自機の縦横比も元々は縦長だったんですが、正方形に落とし込みました。あのサイズも先ほどの画面サイズを考慮して決めています。
reine:　その辺は色々と補正しましたね。
Yoko:　以前、そんなことまで気を使うべきか、と誰かに言われたような気がします。
reine:　どんな面白いゲームを作っていても、その辺が理不尽ならば、そこでユーザーは見切ってしまうわけですからね。
Yoko:　そうなんですよね。ゲームにコインを1枚入れて貰う、ゲームを遊んで貰うということ事は、凄く難しい事ですから。
Yoko:　話が逸れますが、『幻想郷』ラスボスの幽香が、画面が一瞬だけ白くなった後、画面が埋まる位の極太レーザーを撃ってくるんです。シューティングで自機がミスする時、納得の行くやられ方と、ややムカツクやられ方があるんですが、あの演出は前者を綺麗に実現しているんです。プレイヤーに「あっ、これは自分がミスったんだ」っていう印象の元、納得させて殺すんですよ(笑)。
myz:　あえて殺す時はそういう演出をやる、ということでしょうか。
Yoko:　納得させられるやり方を適用しよう、という考え方です。ただ理不尽なだけなものはできるだけやめよう、と。ある意味、喰らいボムシステム(※)もこの一種ですよね。
myz:　開発中当時にプレイしてた他のゲームで「死ぬ時に気持ち悪いね」と、色々と仰っていた気がします。
Yoko:　なので、五月雨のエクストラを作った時は、なるべく中毒ゲーになるように調整していました。思わずワンコインを入れたくなるゲームを目指していました。
reine:　ミスにつながった原因は何なのか、それを自問自答して、着々と進めていくということです。
Yoko:　自分は、それを実現できるゲームを作ってみたかったですし、自分が感じた『グラディウス』の本質の1つはそこにあると思っていたので。
myz:　なるほど。では、このままエクストラの話題を。
reine:　エクストラでは、一番最後に出てくるボスの背景に何かがいるんですよ。
Yoko:　よく見るとエーリッヒ(※)の胸像が(笑)
reine:　それと、VIVITは攻撃モーションでランランルー(※)しています。
Sheile:　あれはあの時の流行でしたっけ。
reine:　ホントに細かいところにネタを仕込んでいます。
myz:　仕込むの好きですねぇ。
Yoko:　他にも、『秋霜玉』はタイトルが『秋霜玉(仮)』の頃、自機やビットの画像がサボテンだったそうで。それをオマージュをするために背景にサボテンが立ってるとか。あと、紅葉が飛んでいます。
myz:　紅葉(苦笑)。
reine:　なんで紅葉かというと「秋」だからです(笑)
Yoko:　そもそも五月雨のエクストラは、先輩方が作成された作品への敬意を込めたオマージュの意味もありました。モチーフの順序としては『秋霜玉』→『グラディウス』→『怪綺談』、そして『五月雨』というものです。

そして五月雨の完成へ

Yoko:　五月雨で頂く感想なんですが、わりと両極端なんですよ。
Sheile:　極端な調整をしてますからね。
Yoko:　自分では「五月雨だからなぁ」と割り切ってます(汗)
myz:　五月雨だから(笑)。
Yoko:　「クリアできません」という方には「さみだれ成分が不足しています」「さみだれさみだれして下さい」と応じています。
myz:　「あなたにはクンフーが足りないわ」(※)というような感じですね。私も五月雨は慣れるのに苦労しましたが、開発中、特に苦労したところはありますか？
Yoko:　苦労したところは……シールドでしょうか。
reine:　やはり、シールドからハイパーへの繋がりですかね。
Yoko:　あのあたりのシステムですね……そこに行き着くまでに時間が掛かりました。
Sheile:　そこからまとまるまでも、かなり掛かりましたしね。本来、盛り込みたかった部分も全て盛り込めていませんし。
Yoko:　あとは、ステージを3面までしか作れなかったのが残念ではあります。
Sheile:　ですが、その分、エクストラが長いですから。
Yoko:　ステージは、あれ以上増やさない事にしたんです。こちらのモチベーションがもちませんし、完成が遅れるだけだという判断を下しました。しかし、そこそこ簡単な表面、先鋭化された分面白さがある裏面と考えれば、結果的にはあれで良かったのかもしれません。
Sheile:　まぁ……苦労と言うよりは、悔やむことの方が多いです。でも集まって作っている時は、それはそれで楽しかったです。
myz:　では一転して、やって良かったなと思うことは、どういったことがありますか？
Yoko:　そうですね……その当時はあんまり実感がありませんでした。勿論、今はありますが。
myz:　五月雨があって今がある、ということに関してはどうですか？
Yoko:　コミケに毎回一般参加で朝から並んでいた時は、サークルの作者さんは雲の上の方々でした。でも今は、どういうわけかその人たちと呑んでるんです。
reine:　それはそれで大きいですよね。
Yoko:　そういった方々とお話できる機会ができたのは、五月雨を作ったからこそです。
myz:　やはり、五月雨が完成した、ということに行き着くようですね。
myz:　私は、今のメンバーと知り合いになれたことも一番大きいのですが、Yokoさんはどうですか？
Yoko:　自分も同じです。かなり奇跡的なことだと思います。
Sheile:　この大学に入ったのは、たしかに正解でしたね。大学4年間、あれこれ退屈しないで過ごさせてもらいましたよ。
Yoko:　幸せな事です。

『RefRain』について…

myz:　それでは、ここで抱負を。
Yoko:　『RefRain』(※)は最近になって、やっとアク出しができ始めたというか「これは五月雨と同じなんだな」と感じてきたところです。
Sheile:　また尖ったものができるんですか？
Yoko:　シューティングは基本的に受身だとは思いますが、シューティングだからこそ、自機の動きや攻撃を大事にしたい、と思っています。まぁ、敷居の高さまで五月雨ではよろしくないですが、ここは、あえて尖ったものにすべきかもしれない、とは思い始めてきています。五月雨はなるべくミニマル(※)になる方向に絞って、ゲーム性を振ったんですよ。だから、辿る道が違っていても、最後は同じ方向に進むと。着地点は見えてます。あとは作るだけなんですが、すみません、遅れてますね。
myz:　他の方はどうでしょう？
reine:　今回、キャラクターがなぜ前面に出てきたのか、というのが重要だと思います。
Yoko:　『RefRain』でやりたいことは五月雨と違ってゲーム性が全てではなくて、ゲームの中から人の目線の高さで語れるか、というところです。だからゲームのプレイ部分が完成しても、まだ50%です。
reine:　シューティングは、背景と敵配置、あとはシチュエーション程度でしか情報を伝えられないので、それ以外の要素で強く情報発信ができるような媒体を考えました。その結果「人」による表現を取ることになりました。人の容姿や表情、仕草、それぞれが情報を帯びますので、より多彩な表現が可能になるだろうと思っています。
Yoko:　でも、最終的には「ちょっと思い出した時に遊んでもらえるゲーム」というのが目標です。ぱっと見た時や、通りすがった時に「なんか面白そうだな」と思ってもらえるようなゲームです。極端な例かもしれませんが、『のびのびBOY』(※)は人の心を掴む

【エスプレイド】
CAVEが開発し、アトラスから1998年に業務用として発売された縦スクロールSTGのこと。美作いろりは同ゲームに登場する主人公の一人。

【AfterEffects】
アドビシステムズのモーショングラフィックスや動画映像の加工に特化したソフトウェアのこと。

【プリレンダリング】
ゲーム中で使用するモデルデータについて、リアルタイムにレンダリングせずに、あらかじめモデルデータを3DCGソフト側でレンダリングしておき、ゲームで使用するスプライトにしておくこと。

【喰らいボムシステム】
被弾等でミスしてから、一定時間ミスと判定されるまで猶予時間があり、この間にボムなどを発動すればボムが優先されて"ミスしなかったことになる"システム。

【エーリッヒ】
「瞬殺サレ道？」さんの西方Project一連のシリーズに登場するキャラクターの一人。VIVITのご主人様。

【ランランルー】
マクドナルドのマスコットであるドナルドが日本国内のCMで発している謎の言葉、およびその動作のこと。最初の「ラン」で胸の前で両手を×字に組み、次の「ラン」で胸の前で両手の平を合わせる。最後の「ルー」で手の平を前にして両手を真上にまっ直ぐ上げる。

【あなたにはクンフーが足りないわ】
セガのバーチャファイターに登場するパイの勝ちゼリフ。ちなみに、バーチャファイターは1993年に発売された3D格闘ゲームのこと。

【RefRain】
RefRain ～prism memories～のことで、当サークルにて現在開発中のSTGのこと。

【ミニマル】
最小の、最小限の、という意味。装飾を省いて、できるだけ簡素にすること。

【のびのびBOY】
バンダイナムコゲームスから2009年2月よりダウンロード販売が開始されたゲームのこと。当開発後記の収録中、ずっと動いていた。

VOICE

五月雨　開発後記的談話

▲ 対談時の光景

ゲームですよ。あとは、もの凄く奥深いところまで計算されていて、調整がなされているゲームとかも面白いだろうと思います。同人STGであれば、もちろんＺＵＮさん(※)が制作されている今の東方もそうですよね。

myz: それは面白そうですが、突き詰めるのは難しいでしょうね。そのあたりを次回作でがんばる、と。

Yoko: そういう結論になりますね。まだ調整不足な部分が多いですが……。

Sheile: あとは、『RedRive』(※)でしょうか？

Yoko: 公開しましょう。

myz: では『RedRive』の発表も併せて、ということですね。

reine: (苦笑)。

Yoko: あれは、もう発表していいですよね。もうページも作ってありますし。

一同: (笑)

Yoko: ちなみに『RedRive』は、RefRainで新たに制作した独自言語(RefRainScript)の汎用性テストの意味もありました。技術的な目標として、次に使えるか、ということもありましたので。

Sheile: どこまで汎用性を高めるか、ということもあるのですが、その結果『RefRain』の独自言語は汎用性が高くなり過ぎてしまいました。それなりに高速で、2D･3D関係なく、シューティングゲーム以外にも、おそらくアクションゲームも、ノベルゲームも作れます。しかし、次に使えるかどうかはわかりません。

Yoko: 現時点では、当たり判定のあるゲーム、動的ゲームに特化した言語になっていると思いますが、確かに、もう少し特定のところで特化してもいいかもしれない。

reine: 今回のコンパイラ担当のhajimeちゃんいわく「タイトル画面だけでパックマン(※)は作れる」と。

Yoko: 確かに。とある呑み会で見せたら「これはスクリプトじゃなくてプログラム言語じゃないですか」と突っ込まれましたよ。それに、RefRainのM.E.F.A2システムは『RefRain』だけではとても使い切れないと思います。これであといくつか作りたいな、という思いはあるんですよ。でも次回は、凄くミニマルなゲームや、ワンキーゲーム、それとエフェクトに力を入れたゲーム作りたいです。

Sheile: シェーダも使ってみたいですし。

reine: まだ先のことですけれどね。

Sheile: まず『RefRain』を完成させることです。

myz: さて、そろそろお時間も迫ってきましたので、このあたりで最後にYokoさんから一言、お願いします。

Yoko: 私ですか(汗)……五月雨は、多くの方々に遊んでいただけたことが、何よりも嬉しいことです。結果的にですが、自分たちの求めていたものに近づくこともできたのかな、とも感じています。これを元にして、次に頑張っていこうと思っていますので……そうですね、是非とも、生暖かく見守ってやっていただければと思います。

myz: さて、長くなりましたが、今回は本当にお疲れ様でした！

【ZUNさん】
同人サークル「上海アリス幻樂団」の方。

【RedRive】
当サークルのスクウェアアクションSTGのこと。2009年10月にweb上で公開しました。遊んでね。
➡ http://www.rebrank.org/products/redrive/

【パックマン】
ナムコが開発したアクションゲームのこと。1980年に業務用として発売された。

取扱注意
HANDLE WITH CARE

おまけ:コマンド入力の解除方法

① ゲームを起動後、タイトル画面でOptionを選択し、Generalを選択します。
その後、Generalの1番下にある「Exit」にカーソルを合わせます。

② 小さく「ポン」と音がなるまで、2～3秒程度、左入力キー(←)を押しっ放しにします。

③ ②で音が鳴ったらオプション画面を抜けて、一旦、タイトル画面に戻ります。
その後、タイトル画面から「Game Start」もしくは「Extra Start」を選択します。

④ ゲーム画面で自機が攻撃できるようになったら、ESCキーを押します。
(自機が攻撃できない状態では、次の⑤が入力出来ません)

⑤ この状態で、2～3秒程度、右入力キー(→)を押しっ放しにします。
ここでパワーアップ音が鳴れば成功です。
「Input Command」の入力制限が解除され、コマンドが入力出来る状態になります。

⑥ 下記に示す、指定のコマンドを入力します。入力はキーボードで行います。
入力を間違えた時はBackSpaceキーで戻ります。入力が終わったらEnterキーで決定します。

⑦ コマンド入力の成功･失敗に関わらず、特にメッセージは出ませんが
成功していれば見た目に効果が現れます。

＊＊＊＊　注意点　＊＊＊＊

これらのコマンド入力機能はあくまで「おまけ機能」であり、通常使用を想定されていないものです。
このため、コマンドを使用した状態でのリプレイの保存は、リプレイズレの原因となります。

コマンドを使うことで高得点を取ることはできるかと思いますが、上記の通り、リプレイを見ると不正が発覚します。
リプレイのアップロードや動画記録の際は、コマンドを使用しないようお願いします。

コマンドの使用により生じる不利益や、使用に関するサポートは、一切行いません。
使用は個人の練習用途など、個人の楽しみの範囲でお使い下さい。

コマンドを使用してExtraモード解除を行った場合、解除前の状態に戻す事はできません。
その場合は、五月雨をインストールしたフォルダの中にある「Global.dat」というファイルを削除して下さい。
尚、「Global.dat」を削除するとハイスコア等の記録も消えてしまいますので、注意するようお願いします。

入力するコマンド	コマンドの効果
↑↑↓↓←→←→BA	自爆(BAは、キーボードの「B」「A」を入力する)
ENDING	エンディング画面へ移動する
GOTOSTAGE1	ステージ1へ移動する
GOTOSTAGE2	ステージ2へ移動する
GOTOSTAGE3	ステージ3へ移動する
GOTOSTAGE4	Extraステージへ移動する
BARRIER	シールドゲージ量を無限にする
RIPOBITAND	残機を+1する
RIPOBITAN11	残機を+10する
WENEEDEXTRA	Extraモード解除 (※入力後に「Return to Title」を選択してタイトルに戻る必要あり)
MAXPOWERUP	武器レベルを最大にする

スタッフリスト

RebRank

◆ 企画進行、敵配置・動作プログラム、システムグラフィック、3Dモデリング、サウンド
Yoko (blankvision)

◆ メインプログラム、プログラムデザイン
Sheile

◆ 背景描き、グラフィック全般、サウンド
らいね

◆ サブプログラム
hajime

◆ 音楽、サウンド
竜ライター

◆ シナリオ、設定
myz

◆ キャラクター、イラストレーション
muraro

スペシャルサンクス

◆ プログラムサポート
pbg (瞬殺サレ道？)

◆ デバッグ協力
U
SINRA

◆ 設定協力
鹿堂 恭一

◆ 演算式算出協力
BomberMail

◆ペーパークラフト制作協力
cacono

謝辞

○瞬殺サレ道？
毒電Ｐ
ひろきゅ～

○上海アリス幻樂団
ＺＵＮ

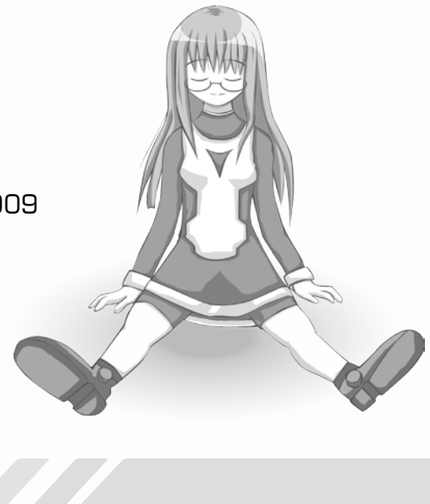
○企画協力
うさぎ
真夜中の窓

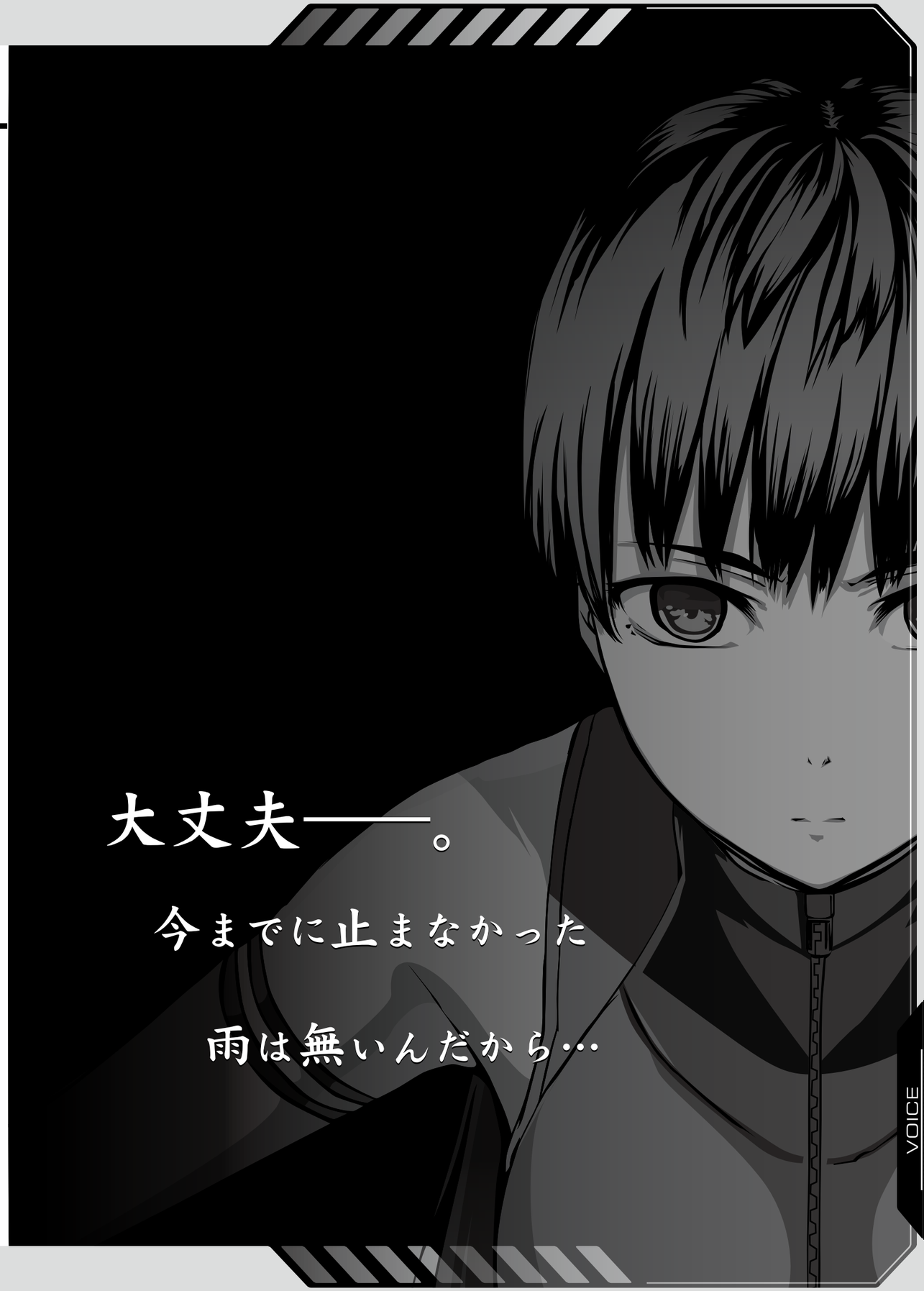
(以上、敬称略)

制作

Project Blank（P.N.B.）

Amusement Makers 2002-2005 / RebRank 2008-2009





VOICE

あとがき

本書を手にとって下さった方と、「五月雨」を遊んでくださったプレイヤーの皆様へ

「五月雨アーカイブ」をお手にとって頂き、誠にありがとうございます。また、ここまで本書を読み進めて下さいまして、本当にありがとうございます。私事ではありますが、この「五月雨アーカイブ」がここまですごいものになるとは、正直、思っていませんでした。なぜなら、2009年の8月の段階では「原稿は五月雨開発時に作った絵や文章を集めて、最後に座談会を挿入して終わりにしよう」という程度に考えていたのです。

ですがその翌月「やるならしっかりやりましょう。」ということになり、ここまで素晴らしいものになりました。内容からパッケージに至るまで手を施し、さらにサントラまで同梱。正直、同人誌でここまでやるのはそうはないことだと思います。myzならびに、担当した全員で力を注いだ所存です（その結果、次回作の制作にまで響くことになってしまいました……ごめんなさい）。本書、および楽曲が、皆さんの一時の楽しみになっていただければ幸いです。

設定資料集という媒体は、開発時の資料を収録したものだったとしても、また完全な二次創作であったとしても、その元となる作品と同じになることはありません。あくまでそれに付随するものでしかないと思います。しかし、それを装丁とパッケージングによって乗り越えようとしたところに、Yokoさんのセンスと懐の深さを感じました。手にとって頂いた皆様の書棚の一角を飾っていただけるなら望外の幸せに思います。

本書を制作するに当たって、装丁から企画進行、渉外交渉に至るまで、Yokoさんには多方面においてこれまで以上にお世話になりました。彼なくしては本書は100%実現することはなかったでしょう。そして、内容からパッケージのデザインに骨身を削って尽力して下さったらいねさん、素敵な絵を描いて下さったmuraroさん、サントラを制作して下さった竜ライターさん、本当にありがとうございました。また、今回はRebRankメンバー全員に校正までも手がけていただきました。仲間内でのことではありますが、感謝の言葉もございません。

最後になってしまいましたが、難しい装丁内容ながらも印刷・製造を引き受けて下さったデジクラフト社様、お引き合わせして下さったTouch Startの大村様、心より御礼申し上げます。

2009年12月5日東京にて　myz

Bygone days from her / Far Polaris 「皐月雨 去りし日の思い出 / もう1つのさみだれ」

今回の発表にあたって、ゲーム音楽・サウンドトラック・世界観設定資料、各々の目的は何だろう？と考えていました。

ゲーム音楽は、ゲームとマッチさせて初めて相乗効果を生むので、基本的にゲームからの分離を嫌います。
逆にサウンドトラックは、回想的な意味合いが強くなる為、ゲームから分離し、一人歩きしがちです。
さらに世界観設定は、STG内で伝えられる情報量に限りがあり、五月雨のゲーム内では語ることが難しいと感じていました。

そんなことを考えつつ、本作品のコンセプトとして「パッケージング」という方法で解決できないだろうか、と考えました。
各々を仮想的に繋げる事で影響し合う、そんな効果を狙ってみました。

それと補足して、方法論としての部分。制作資料やプログラム的な仕様は「五月雨アーカイブ」としてはノイズなので、今回は省きました。
むしろそれを含めて1冊、イラストで1冊、設定で1冊と分けることでより効果を高めるべきですが、今回はこれで限界でした(汗)

本作品はC75の予稿集発表を受けて、メンバー全員が全力で向かうべく水面下での構想・進捗を進めてきました。今回の発表を支えて下さったメンバー全員、制作中にお世話になった方々に感謝します。おかげでRebRankらしさが感じられる作品になったかなと感じます。
また本作品は「五月雨」を遊んで下さった方々が居たからこそ発表できた作品です。正直、こういった発表ができるとは夢にも思っていませんでした。

最後に、「五月雨アーカイブ」を手にとって下さった方々、「五月雨」をプレイして下さった全ての方々に、最大限の感謝を。

2009年12月14日　Yoko(blankvision)

After the rain - 編集担当より

「五月雨をあつめて早し最上川」という、松尾芭蕉が残した有名な句にあるように、五月雨に対するメンバーの想いや、五月雨を遊んでくださった方々の想いが1つになって、このSAMIDARE ARCHIVEは完成しました。　心から深く感謝をお礼申し上げます。

2009年12月14日　reine(らいね)

収納方法について

五月雨アーカイブの構成

- 五月雨設定資料集『WORLD OFFICIAL DATABOOK』（本書）
- オリジナルサウンドトラック『ORIGINAL SOUNDTRACK』
- クリアスリーブケース『CLEAR SLEEVE CASE』
- ウレタン製ケース『EXTRA CD CASE』

[SAMIDARE ARCHIVE 構成図]

収納の仕方

- ウレタン製ケースには予めCDをケースごと収納できる四角い穴が二つ上下に設けられています。
- 片方にはオリジナルサウンドトラックが入っていますが、もう片方は切り込みが入っているだけなので、まずその余計な部分を抜き取って下さい（抜き取ったウレタンは不要なので捨ててしまって構いません）。
- 抜き取った穴に『五月雨』のゲームCDをケースごとはめ込み、ウレタン製ケースと本書をクリアスリーブに挿入していただければ五月雨アーカイブの完成です（上図参照）。
- ちなみに、ウレタン素材は表面が滑りにくいので、先にウレタン製ケースの方をクリアスリーブに入れ、それから本書を入れるようにすると比較的容易に収納できるかと思います。

※）なお、申し訳ありませんが『五月雨』のゲームCDは本パッケージには含まれておりません。

SAMIDARE ARCHIVE

【 誌 名 】

SAMIDARE ARCHIVE
- M.R.S. REPORT -
〔PNB-ST001〕

【 発 行 日 】

初版　2009/12/30

二版(web頒布) 2017/2/12

【 印 刷 サ ポ ー ト 】

大村ささめ 様

【 印 刷 所 】

株式会社 デジクラフト社

【 制 作 / 発 行 】

RebRank

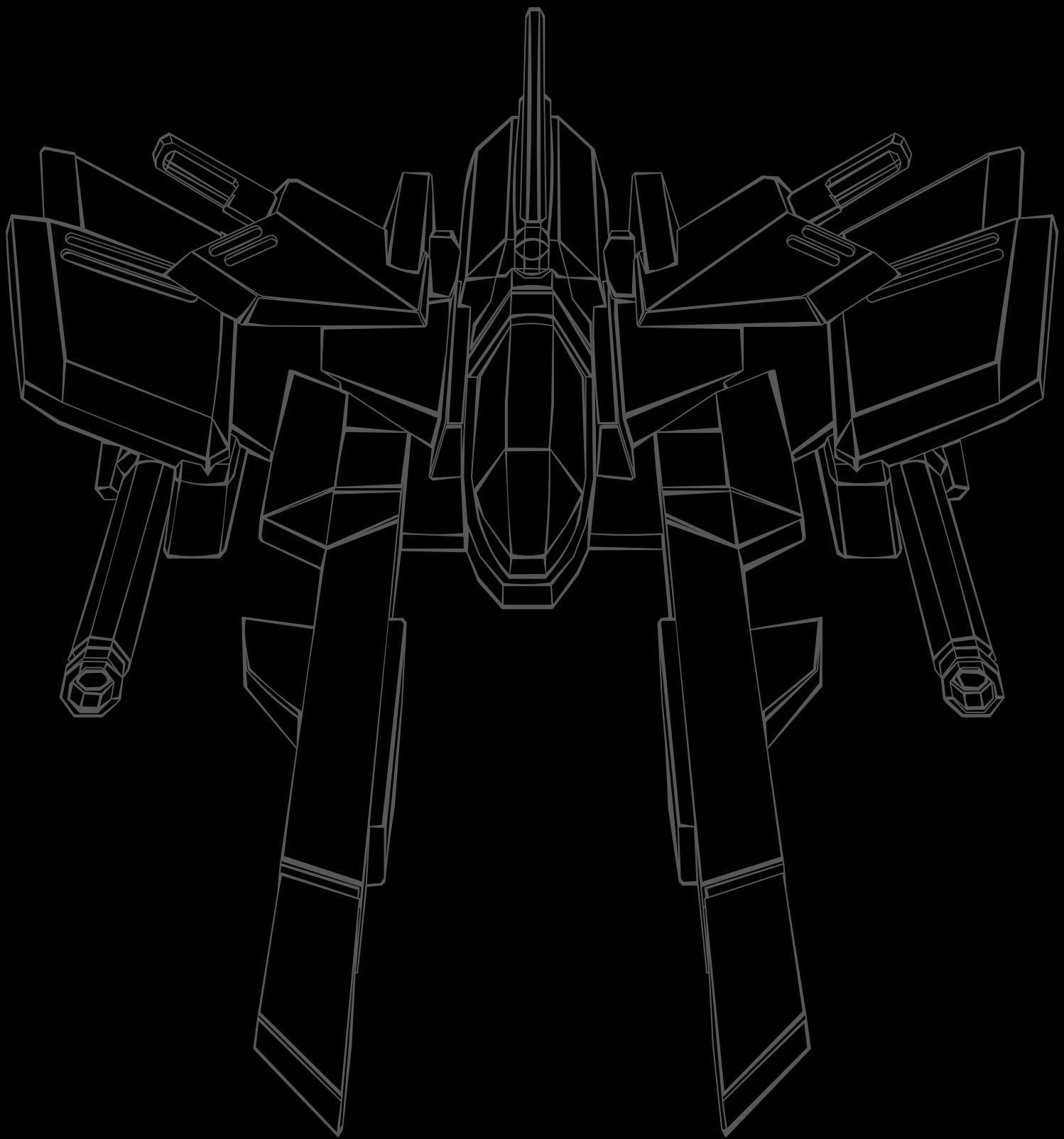
【 連 絡 先 】

Web　: http://www.rebrank.org/

E-Mail : webmaster@rebrank.org

オリジナルサウンドトラックについて。

・本CDには、意図的にノイズ・音飛びが収録されているトラックがあります。

・音楽データの取り扱いなどについては、下記のURLを参照下さい

製作物におけるデータの取り扱いについて：
http://www.rebrank.org/products/products_copyright.htm