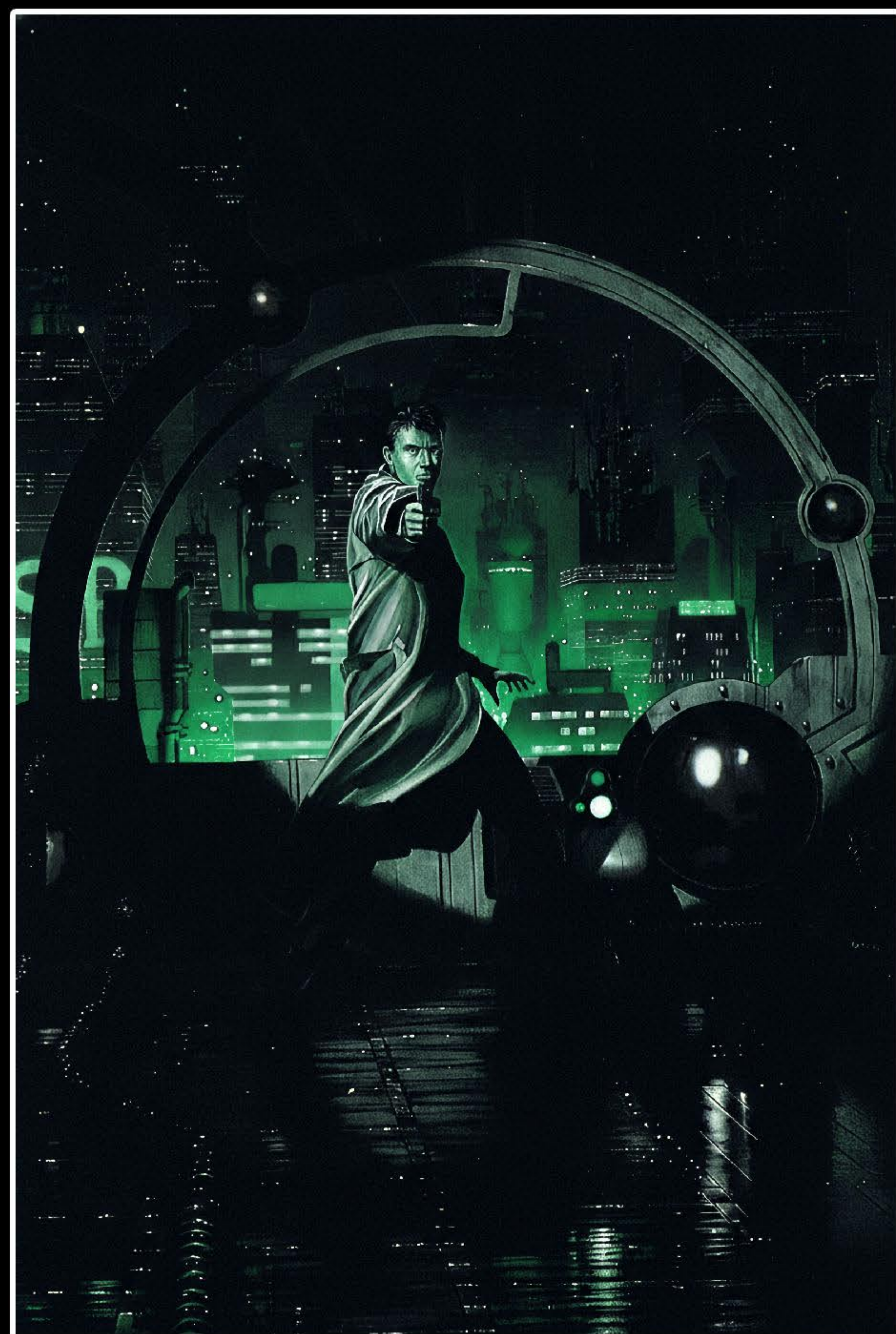


СНАТЧЕР™



РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

СНАТЧЕР™

© KONAMI 1988

RA004 **MSX2** совместимый 3,5" 2DD (комплект из 3-х дискет)
+ звуковой картридж

RA304 **PC-8801** (SR или выше) 5" 2D (комплект из 5-и дискет)
с поддержкой FM-стерео



СОЗДАТЕЛИ

руководитель	Н. Мацуи
дизайн игры и сценарий	Х. Кодзима
дизайн механизмов	Ё. Ота
дизайн персонажей	Т. Киносита
оцифровщик	Н. Мацуи
	Ё. Ота
	Т. Киносита
главный программист	Т. Адати
программисты	Х. Фукуи
	М. Одзава
	К. Тоёхара
	Ё. Наканиси
звуковые эффекты	И. Мидзутани
	Н. Гусикэн
композитор	М. Икарико
конверсия для MSX	К. Уэхара

РУКОВОДСТВО

руководитель и автор	Х. Кодзима
иллюстратор персонажей	Т. Киносита
иллюстратор механизмов	Ё. Ота
комикс по мотивам «Снэтчер»	Т. Киносита
визуальный дизайн	Н. Сато

Корпорация КОНАМИ

〒101 Токио, Тиёда, Канда-Дзинбочо, 3-25 Тел: +81-3-264-5678

〒561 Осака, Тоёнака, Сёнай Сакаэ-мати, 4-23-18 Тел: +81-6-334-0335

• СОДЕРЖАНИЕ •

1. Введение -----	Стр. 4	6. Описание команд -----	Стр. 8
2. Содержимое упаковки -----	Стр. 4	Команды сохранения и загрузки	
3. Способы запуска -----	Стр. 5	Конец игры	
Серия PC (RA304)		7. Структура игры -----	Стр. 9
MSX2 (MSX2+) (RA004)		8. Режим стрельбы -----	Стр. 10
4. Описание клавиатуры -----	Стр. 6	Версия для серии PC (RA304)	
Серия PC (RA304)		Версия для MSX2 (RA004)	
MSX2 (MSX2+) (RA004)			
5. Как играть -----	Стр. 7		

• МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ И РЕКОМЕНДАЦИИ •

1. Данное руководство не подлежит переизданию, за исключением случаев отсутствия страниц или опечаток.
2. Данное руководство предназначено для использования с ПК серии PC88 (SR и более поздние, двухдискковые) и стандарта MSX2.
3. Не разбирайте диски и картридж - это может привести к их повреждению.
4. При длительной игре делайте перерывы на 10–20 минут каждый час.
5. При использовании ПК со встроенной звуковой платой (серии FA, MA, VA2 и других моделей) звук можно прослушивать в стереофоническом режиме. Инструкции по подключению и запуску читайте в руководствах к оборудованию и периферийным устройствам.
6. Работа программы не гарантируется при подключении плат, отличных от звуковых, или других периферийных устройств.
7. Данный продукт является оригинальной разработкой компании Конами. Копирование видео, звука, программ, печатных материалов и т. д., полностью или частично, без разрешения правообладателя запрещено.
8. Товар прошёл тщательную проверку перед отправкой. Тем не менее, если вы заметите какие-либо недостатки, пожалуйста, свяжитесь с отделом продаж Конами, «отдел MSX», по указанному ниже адресу. Если диск был поврежден вследствие ошибки пользователя, мы заменим его по себестоимости. Стоимость замены составляет 1500 иен за диск. Пожалуйста, отправьте поврежденный диск и оплату за замену заказным письмом в нашу компанию.

Регион Канто: 〒101 Токио, Тиёда, Канда-Дзинбочо, 3-25
Тел. +81-3-264-5678

Регион Кансай: 〒561 Осака, Тоёнака, Сёнай Сакаэ-мати, 4-23-18
Тел. +81-6-334-0335

Перед отправкой товара обязательно свяжитесь с нами по телефону.

• ВВЕДЕНИЕ •

Благодарим Вас за приобретение киберпанк-детектива «СНЭТЧЕР».

Данное руководство представляет собой двухсторонний буклет.

На этой стороне (листаемой слева) приводится описание игровой механики. Пожалуйста, внимательно прочитайте инструкцию перед началом игры - это облегчит вам прохождение. Кроме того, обратная (правая) сторона буклета представляет собой сборник материалов в сеттинге «СНЭТЧЕР». В этой половине буклета Вы найдёте описание игрового мира, его объектов и героев. Не забывайте заглядывать в него по ходу повествования - мы полагаем, что это поможет Вам получить ещё большее удовольствие от игры.

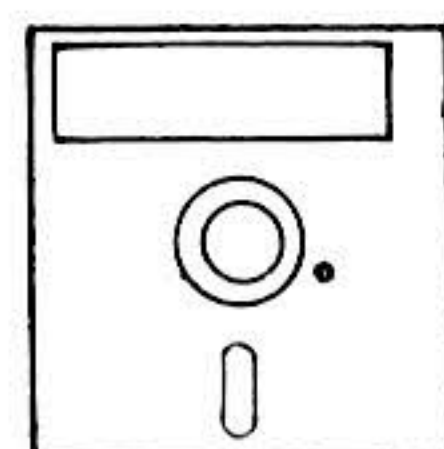
• СОДЕРЖИМОЕ УПАКОВКИ •

В комплект поставки «СНЭТЧЕР» входят:

1. Гибкие диски

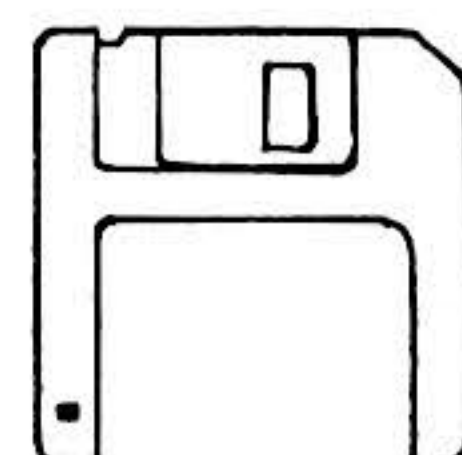
Версия для PC (RA304)

Системный диск: 1 шт.
Диски со сценарием: 4 шт.
Всего: 5 дисков (5-дюймовые/2D)



Версия для MSX (RA004)

Диски со сценарием: 3 шт. (3.5-дюймовые/2DD)
Специальный звуковой картридж Snatcher: 1 шт.



2. Руководство (инструкция + материалы): 1 экз. (общее для PC/MSX)

3. Регистрационная карточка пользователя (общая для PC/MSX)

Внимание: данное руководство является общим для моделей PC (RA304) и MSX (RA004).

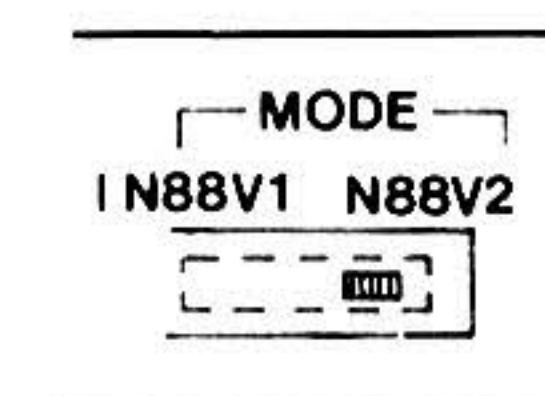
• СПОСОБЫ ЗАПУСКА •

► КАК ЗАПУСТИТЬ ИГРУ

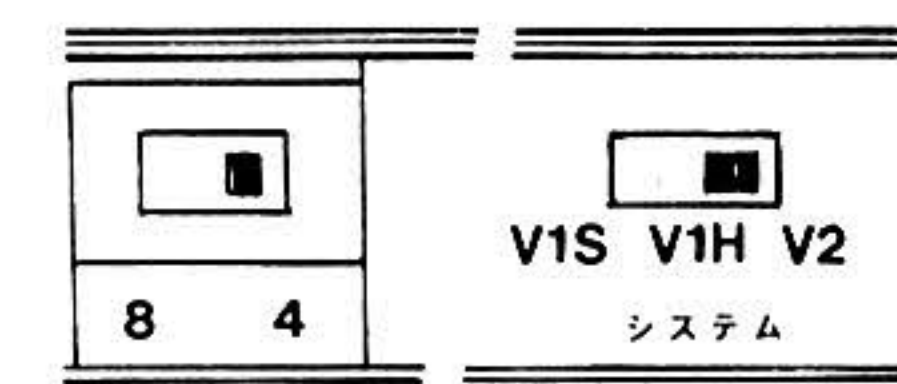
Способ запуска зависит от модели оборудования. Пожалуйста, проверьте свою модель и выполните настройку согласно указаниям, приведённым ниже.

★ СЕРИЯ PC-88

1. При использовании PC-8801 mkII SR, TR, FR, MR, откройте дверцу в нижней части передней панели системного блока и убедитесь, что переключатель «7» на «SW2» находится в верхнем положении (состояние ON). Затем установите переключатель режима в положение V2, руководствуясь приведённым ниже рисунком.



2. При использовании PC-8801 FH/MH откройте дверцу в нижней части передней панели основного блока и установите переключатель системного режима в положение V2, руководствуясь приведённым ниже рисунком.



3. При использовании PC-88 VA откройте дверцу в нижней части передней панели основного блока и установите режим V2. После завершения настройки вставьте системный диск в дисковод 1, а диск со сценарием №1 — в дисковод 2. Включите питание дисплея, затем основного блока и нажмите кнопку сброса «RESET».

4. Для моделей FA, MA, MA2, VA2, VA3, FE: установите системный режим в положение V2.

★ MSX2 или MSX2+

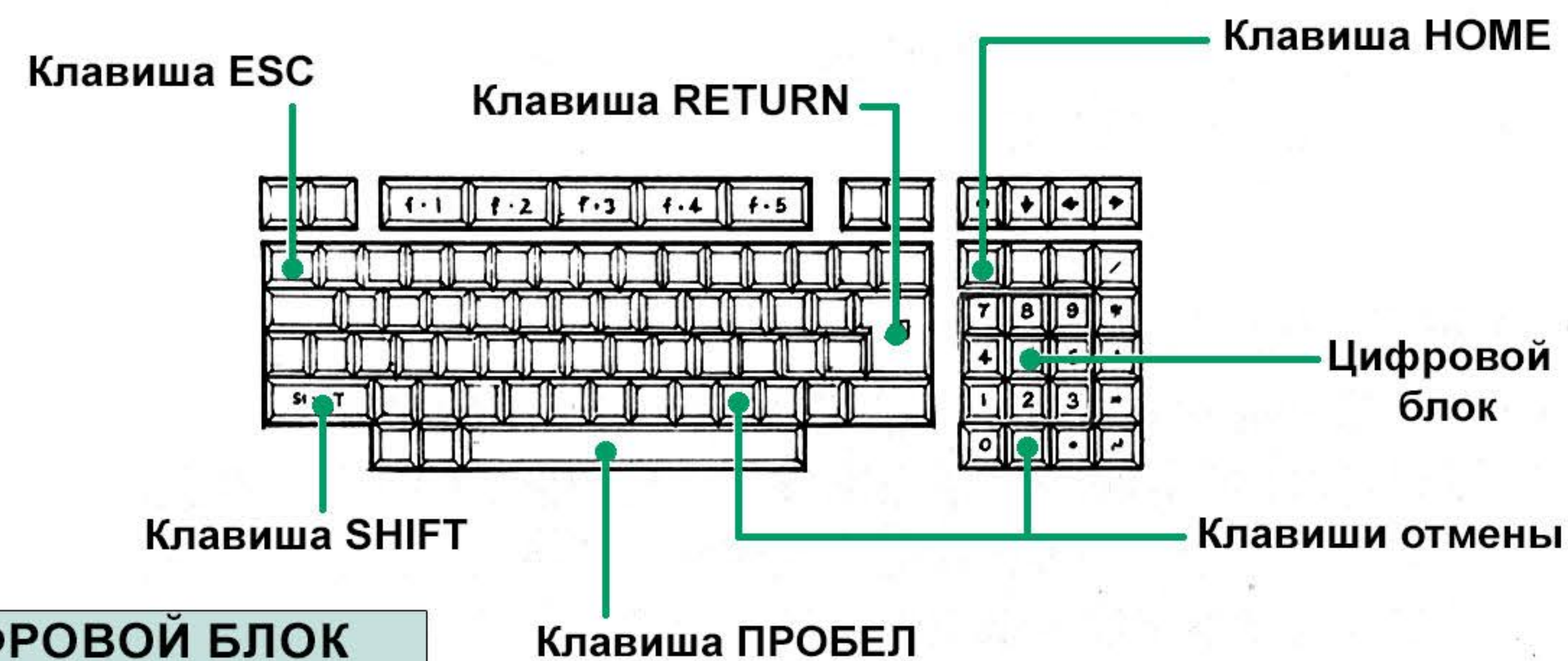
Для MSX2 или MSX2+ настройка режима не требуется. Вставьте звуковой картридж в слот и установите диск со сценарием №1 в дисковод «А».

Внимание: всегда выключайте питание при установке или извлечении картриджа.

Инструкции по использованию дисководов и способам подключения смотрите в руководстве пользователя для вашего компьютера. Не меняйте диски до появления указаний на экране, так как это может привести к повреждению данных на диске.

• ОПИСАНИЕ КЛАВИАТУРЫ •

★ СЕРИЯ РС-88



ЦИФРОВОЙ БЛОК

РЕЖИМ РАССЛЕДОВАНИЯ

В данном режиме используется для выбора действия и ввода чисел.

РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ

Прицеливание и стрельба осуществляются с помощью цифрового блока.

КЛАВИША ПРОБЕЛ

Используется только по указанию на экране, например «Нажмите ПРОБЕЛ».

КЛАВИША SHIFT

Используется для переключения из режима расследования в режим стрельбы. Отпустите её, чтобы вернуться в режим расследования.

Примечание: В некоторых сценах эта клавиша недоступна.

БУКВЕННО-ЦИФРОВАЯ КЛАВИАТУРА

Используется для ввода символов в некоторых локациях игры.

Примечание: метод ввода — кириллица, латиница не доступна.

★ MSX2

ЦИФРОВАЯ КЛАВИАТУРА

или

ЦИФРОВОЙ БЛОК

РЕЖИМ РАССЛЕДОВАНИЯ

Используются для выбора действия и ввода чисел.

РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ

1. MSX с цифровым блоком.

Как и в версии для РС, цифры служат для прицеливания и стрельбы.

2. MSX без цифрового блока.

Клавиши:

«7», «8», «9»,
«U», «I», «O»,
«J», «K», «L»

используются для прицеливания и стрельбы на клавиатуре без цифрового блока

КЛАВИША ПРОБЕЛ

В режиме расследования используется только по указанию на экране (например «Нажмите ПРОБЕЛ»).

КЛАВИША SHIFT

Используется для переключения из режима расследования в режим стрельбы. Отпустите её, чтобы вернуться в режим расследования.

Примечание: В некоторых сценах эта клавиша недоступна.

БУКВЕННО-ЦИФРОВАЯ КЛАВИАТУРА

Используется для ввода символов.

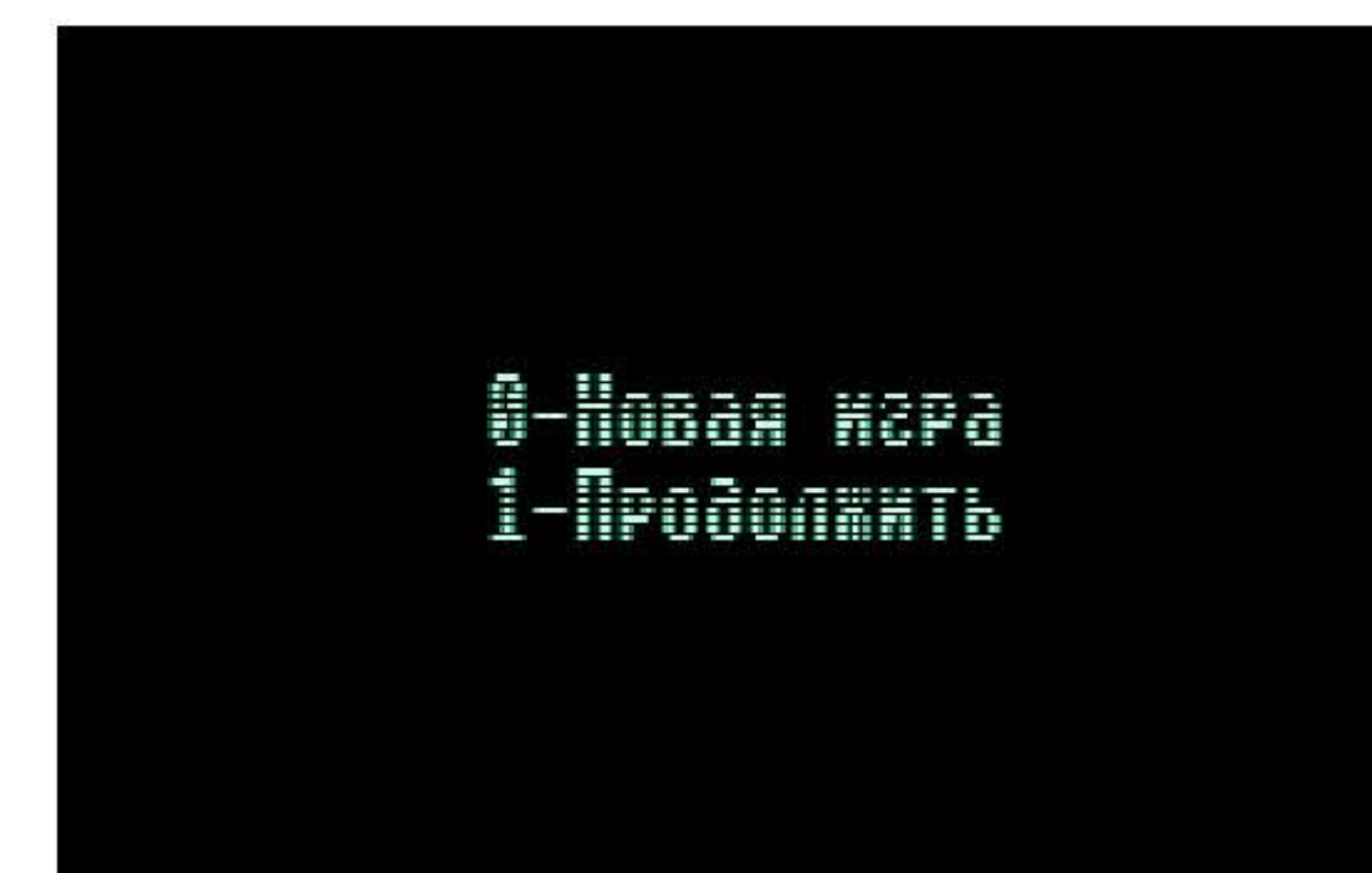
Примечание: метод ввода — кириллица, латиница не доступна.

КЛАВИША CAPS

Нажатие клавиши CAPS позволяет отключить звук диалогов.

• КАК ИГРАТЬ •

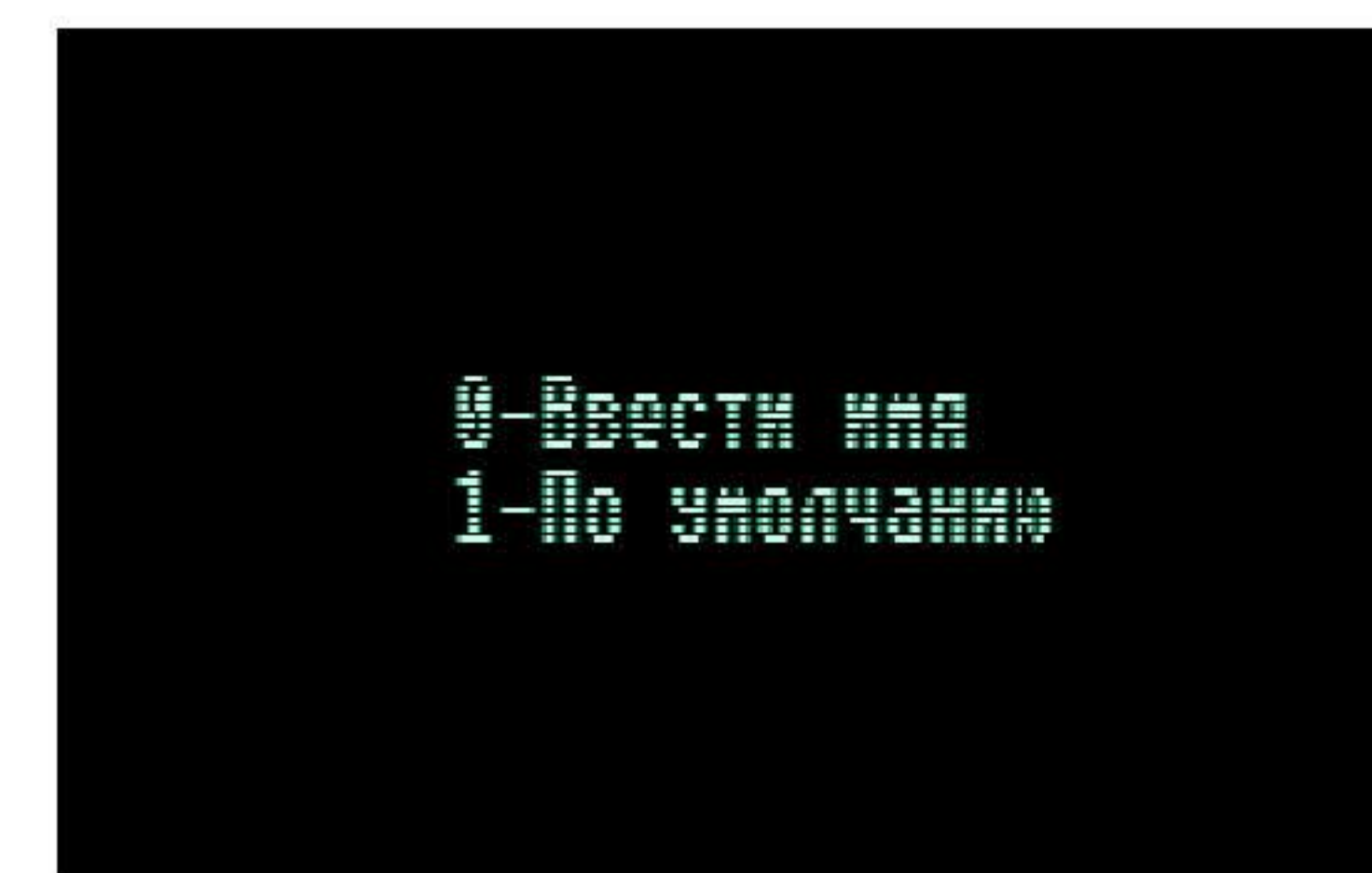
1. После загрузки отобразятся пункты «Новая игра» и «Продолжить». При первом запуске выберите команду «Новая игра». Если Вы хотите продолжить с того места, где сохранились, выберите «Продолжить».



2. После выбора пункта появится запрос «Ввести имя» или «По умолчанию». Если Вы хотите ввести имя, выберите «Ввести имя». Если нет, то выберите «По умолчанию». В этом случае игра начнется с предустановленным именем «Гиллиан Сид».

Если Вы выбрали «Ввести имя», то можно ввести любое имя (только имя). Для ввода используйте клавиши на буквенно-цифровой клавиатуре. Максимальная длина имени — 7 символов. В дальнейшем в игре Ваше имя будет отображаться именно так. Приняв решение, нажмите клавишу RETURN.

Пример: Г - И - Л - Л - И - А - Н , RETURN.



3. После завершения ввода имени Вам продемонстрируют вступительный ролик, после которого начнется игра.

Вы становитесь одним из специальных агентов ЮНКЕР и начинаете расследование дела «СНЭТЧЕР» в городе Нео-Кобе в 2042 году.

• КОМАНДЫ •

- Управление в игре представляет собой систему выбора команд в меню. Когда на экране появится надпись «Команда», выберите нужное действие из списка команд справа и введите его номер.

Примечание:

Для отмены команды нажмите клавишу «.». В зависимости от команды на экране может появиться следующая опция выбора (подменю). В этом случае команду из подменю также следует выбирать по номеру.

• КОНЕЦ ИГРЫ •

- Вы выбываете из игры, если Ваш уровень здоровья достиг нуля в результате атаки снэтчеров (после трёх попаданий Вы будете убиты). Здоровье восстанавливается автоматически, если вы не двигаетесь. Индикатор здоровья появляется в нижней части экрана: он уменьшается, когда игрок получает урон. Он также автоматически исчезает, когда игрок восстанавливает 100% своего здоровья.

• СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА •

★ СОХРАНЕНИЕ ★

- Когда Метал Гир находится рядом, при выборе команды «Метал Гир» в под-меню команд появится пункт «Сохранить». Выберите «Сохранить», чтобы сохранить игру. Сохранение завершено, когда индикатор работы с диском погаснет.

Однако сохранение невозможно, если Метал Гира нет рядом. Кроме того, в некоторых сценах сохранение недоступно. На диск можно записать до трёх сохранений (при сохранении новых данных старые будут удалены). Пожалуйста, не наклеивайте защитные наклейки на системный диск.

В СНЭТЧЕР используется система, сохраняющая состояние игрока при входе в текущую сцену. Обратите внимание, что действия игрока или полученные улики в рамках текущей сцены не будут сохранены до перехода к следующей сцене, поэтому будьте осторожны.

★ ЗАГРУЗКА ★

- Чтобы продолжить игру с места сохранения, выберите опцию «Продолжить» в первом меню игры, после чего Вы сможете начать с момента последнего сохранения.

• СТРУКТУРА ИГРЫ •

Игра разделена на два основных акта, которые описаны ниже:

АКТ 1

ПОХИЩЕНИЕ

В данном акте сюжет развивается вокруг сбора улик и использования методов дедукции. Вам следует активно пользоваться меню выбора команд.

НАЧАЛО

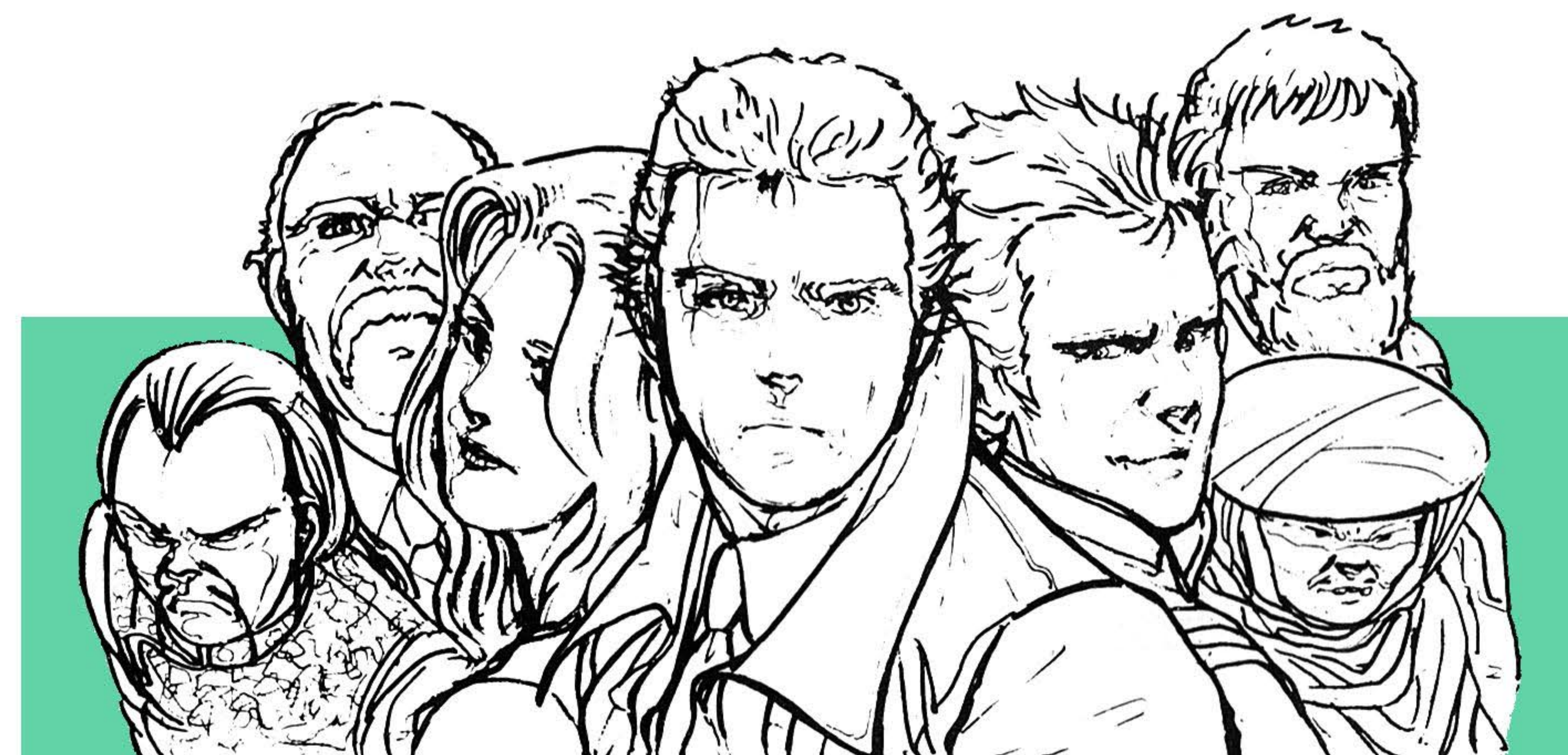
Найдено тело Жан-Жака Гибсона (агент ЮНКЕР).

ИЗУЧЕНИЕ УЛИК

На основе информации, полученной в результате анализа улик найденных на теле, были прослежены перемещения Гибсона и найден подозреваемый, за которым, по его словам, он охотился.

АКТ 2

Это захватывающая глава с загадками, стрельбой и преследованием. Следуйте инструкциям по выбору команд и других элементов управления.



• РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ •

- Одной из особенностей игры является режим стрельбы. Он доступен в ключевых моментах прохождения. Надо быть достаточно метким, чтобы успешно пройти эти этапы и двигаться дальше.

Примечание:

Тренировку в режиме стрельбы можно пройти в любое время в тире «Око ЮНКЕР» в штаб-квартире.

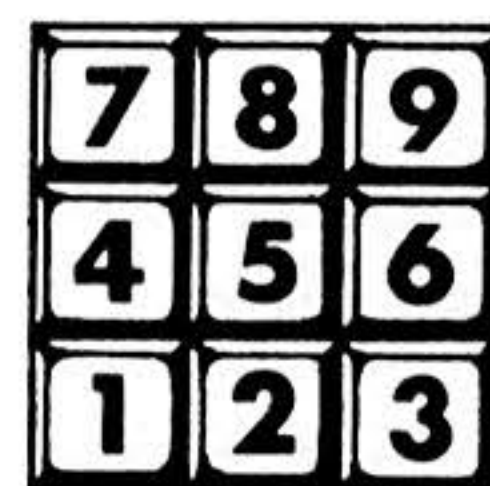
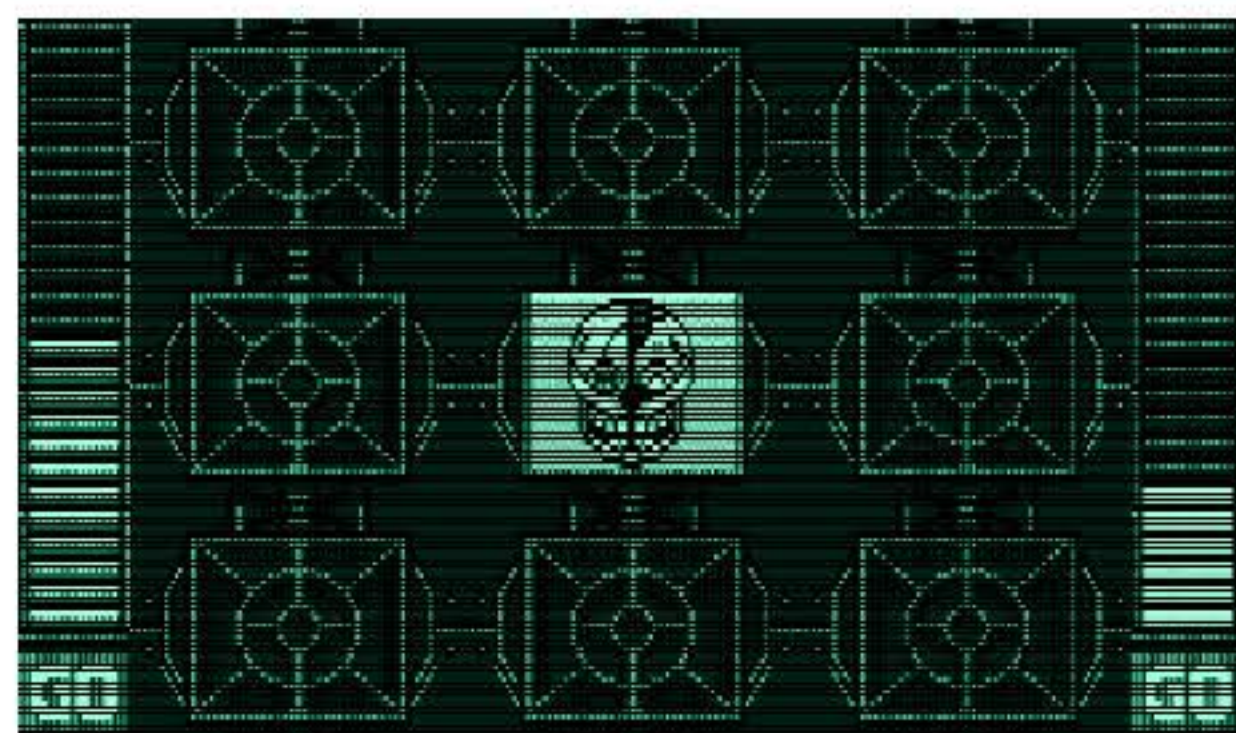
- Во время игры нажмите клавишу активации бластера **SHIFT**, чтобы войти в режим прицеливания, при этом экран главного героя будет разделён на девять секторов. В это время обычные команды недоступны.

★ Серия PC

- В режиме стрельбы клавиши отдельного цифрового блока клавиатуры, соответствуют секторам на экране. Нажатие соответствующей клавиши приведёт к выстрелу в данный сектор. (См. рисунок ниже).

♥ Тонкая доводка прицела внутри сектора происходит автоматически.

- Для возврата к выбору команд, отпустите клавишу **SHIFT**.



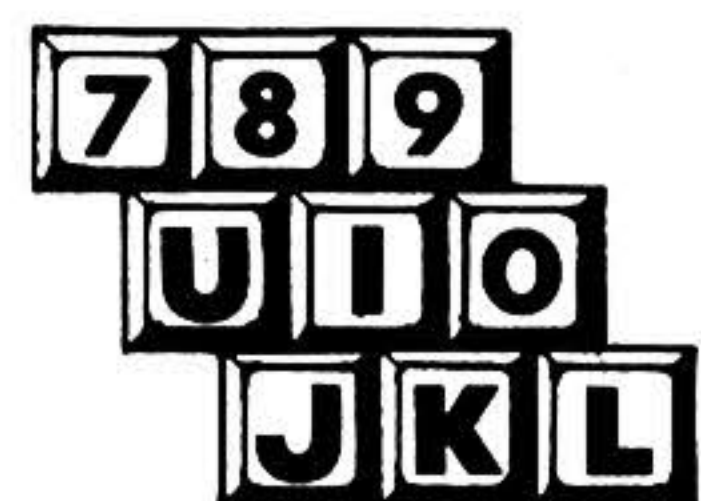
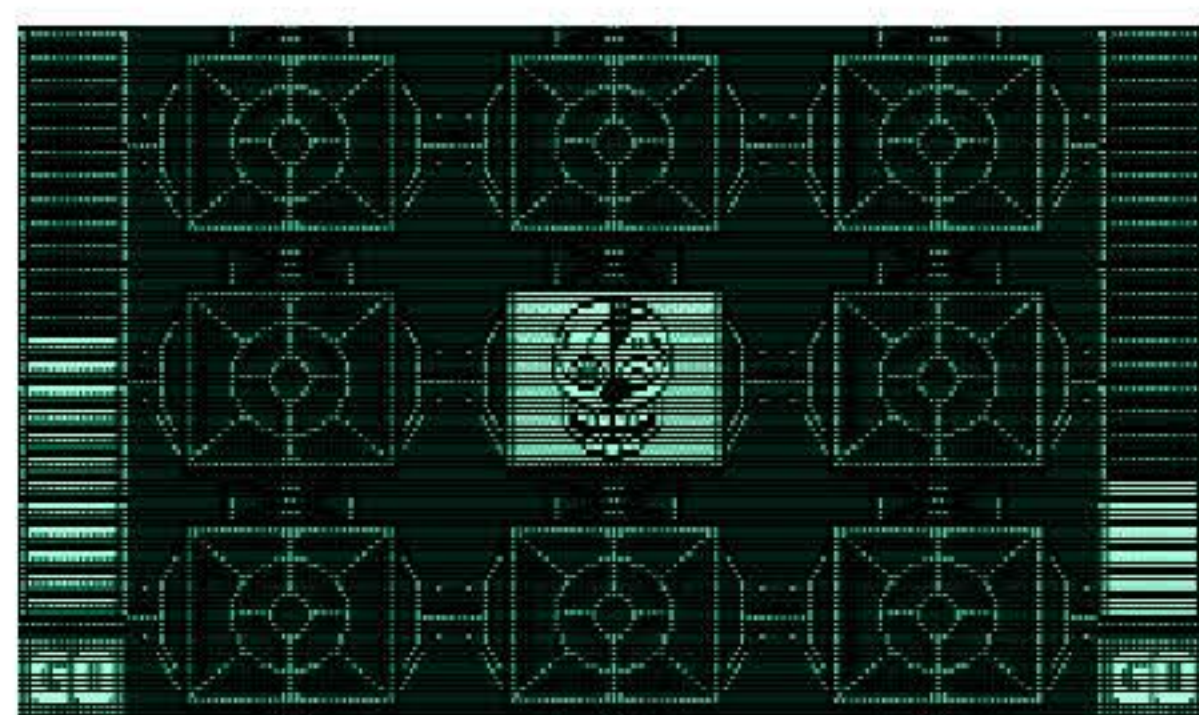
★ MSX2 или MSX2+

- На MSX или MSX2+ с отдельным цифровым блоком на клавиатуре управление аналогично версии для ПК.

В случае MSX или MSX2+ без цифрового блока клавиатуры, используйте клавиши, приведённые на схеме ниже.

♥ Тонкая доводка прицела внутри сектора происходит автоматически.

- Как и в версии для ПК отпустите клавишу **SHIFT**, чтобы вернуться к обычным командам.



КАЛЕНДАРЬ НА 2042 год

ЯНВАРЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ФЕВРАЛЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

МАРТ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

АПРЕЛЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

МАЙ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ИЮНЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

ИЮЛЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

АВГУСТ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

СЕНТЯБРЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ОКТАБРЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

НОЯБРЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

ДЕКАБРЬ 2042

ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

► СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ ПО ИГРЕ «СНЭТЧЕР»

Впервые опубликовано
26 ноября 1988 года.

Издано компанией Конами.

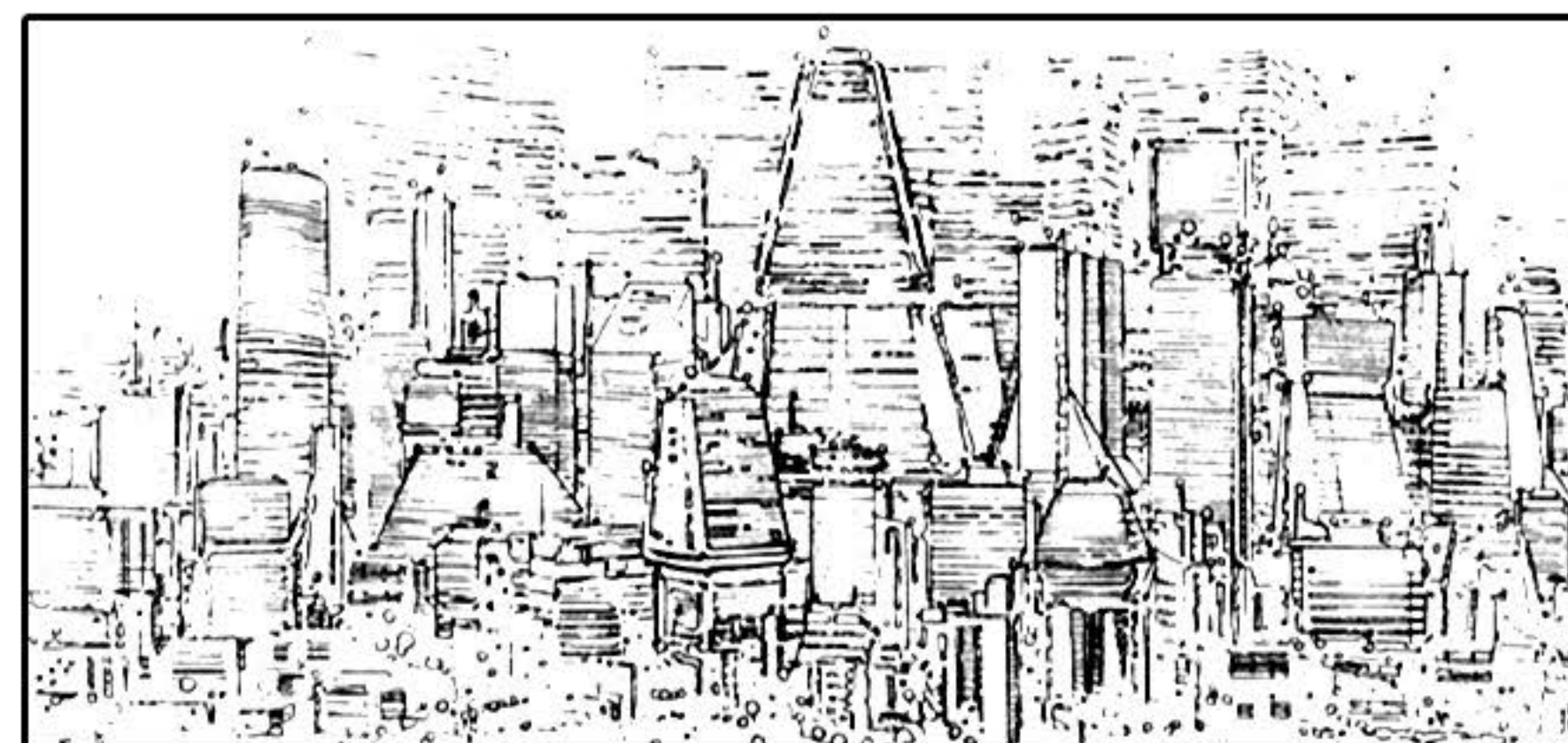
〒101 Токио, Тиёда, Канда-Дзин-
бочо, 3-25

Тел. +81-3-264-5678 (основной)

〒561 Осака, Тоёнака, Сёнай
Сакаэ-мати, 4-23-18

Тел. +81-6-334-0335 (основной)

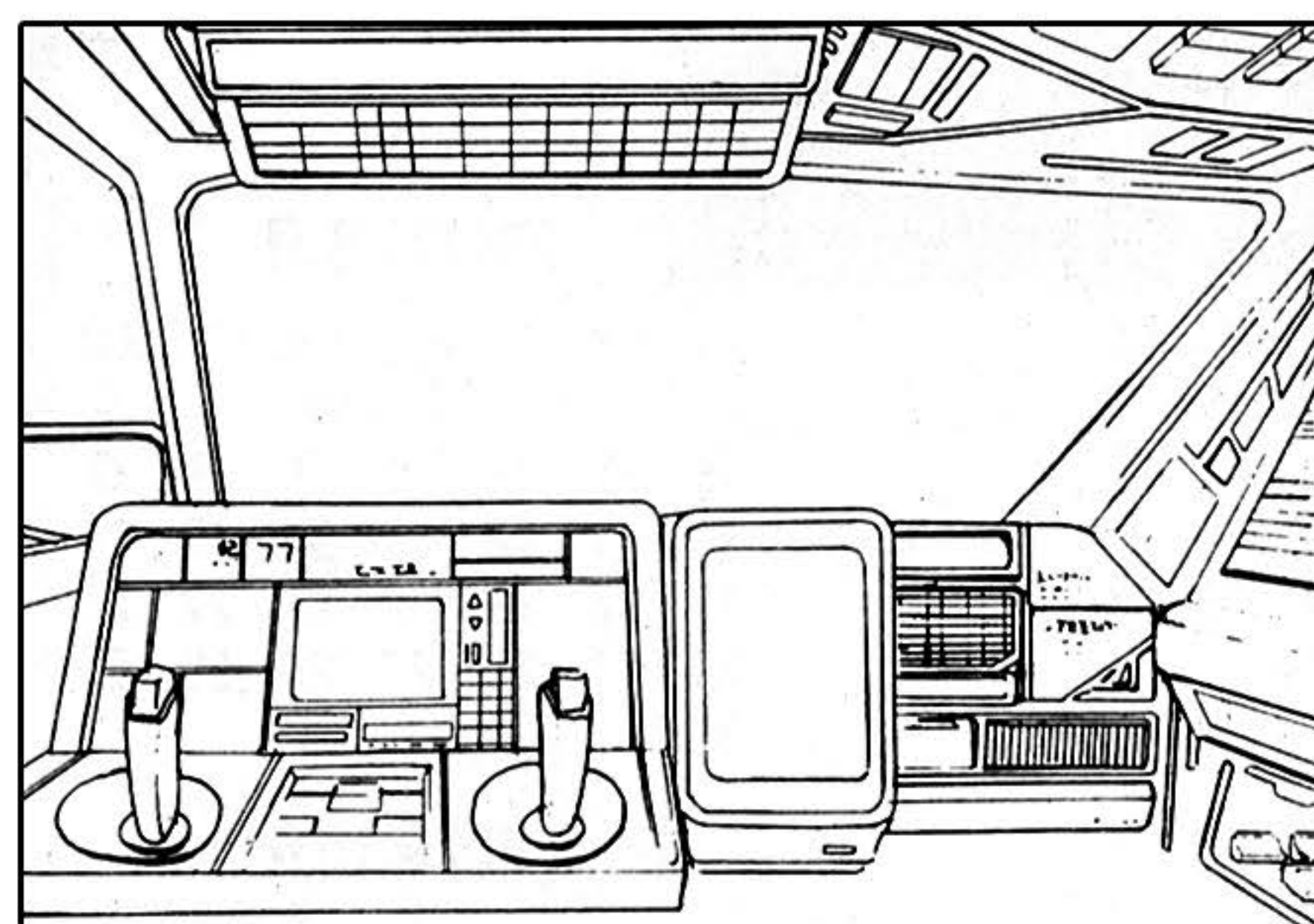
СОЗДАНИЕ СНЭТЧЕРА



ГОРОД НЕО-КОБЕ



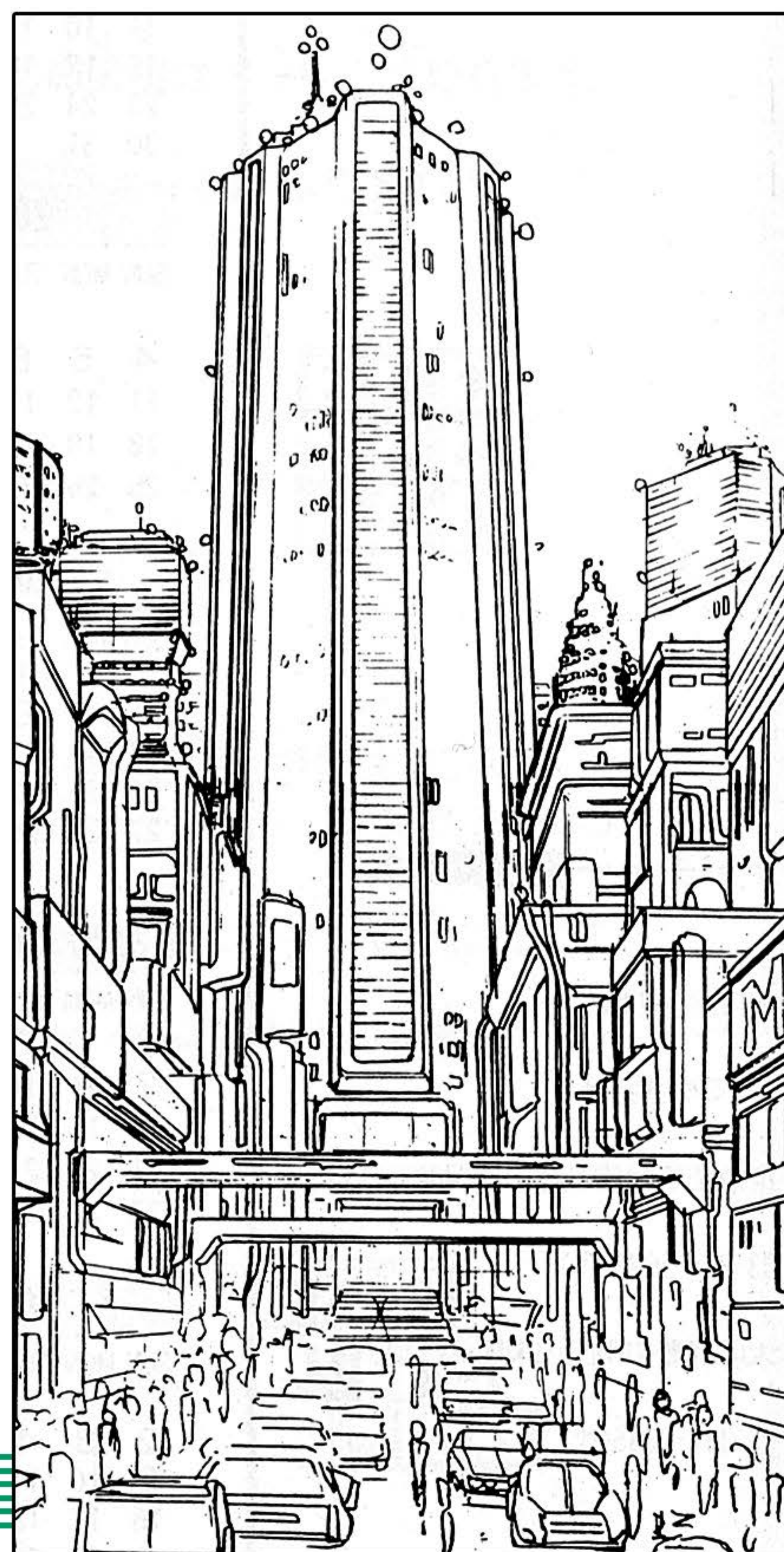
ГИЛЛИАН СИД



ИНТЕРЬЕР ТРИЦИКЛА

РАЗРАБОТКА

На данном этапе делаются окончательные наброски сцен и нарезки, определённые раскадровкой. Здесь подробно уточняются детали, цвета, положение источников света, анимация, смена палитры, кадров, программируются звуковые эффекты и т.д. Готовое исходное изображение принимается, оцифровывается и раскрашивается.



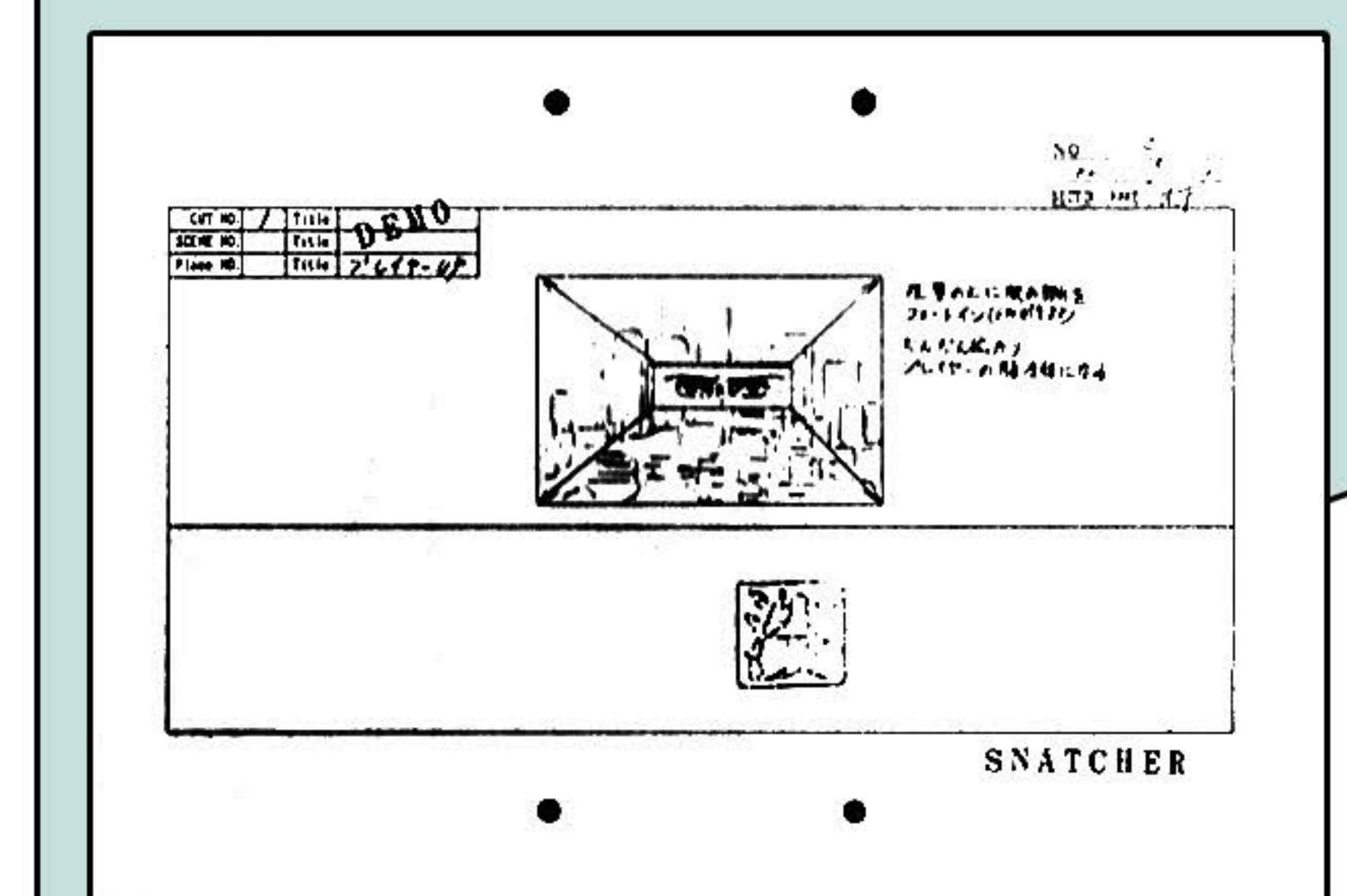
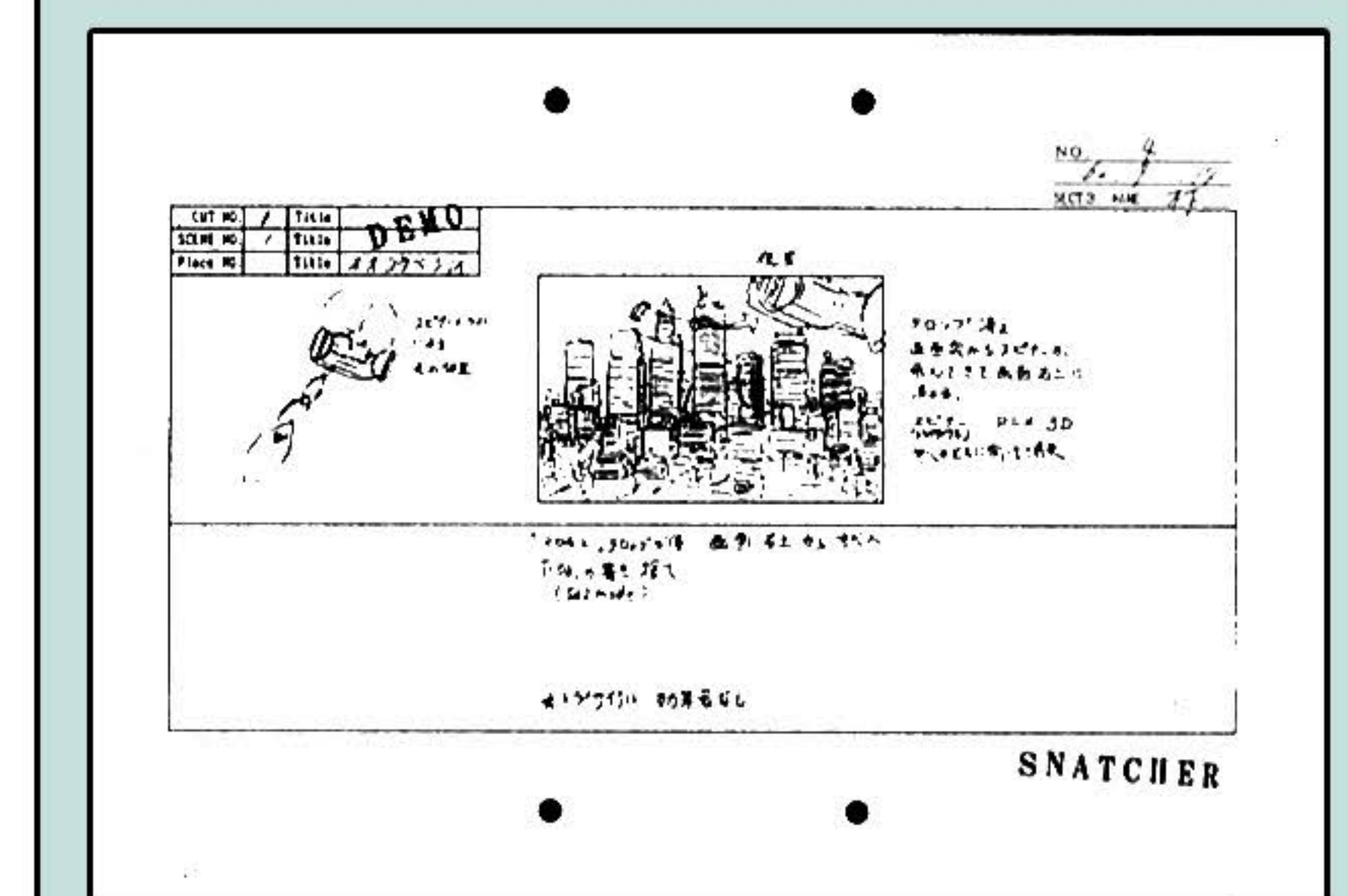
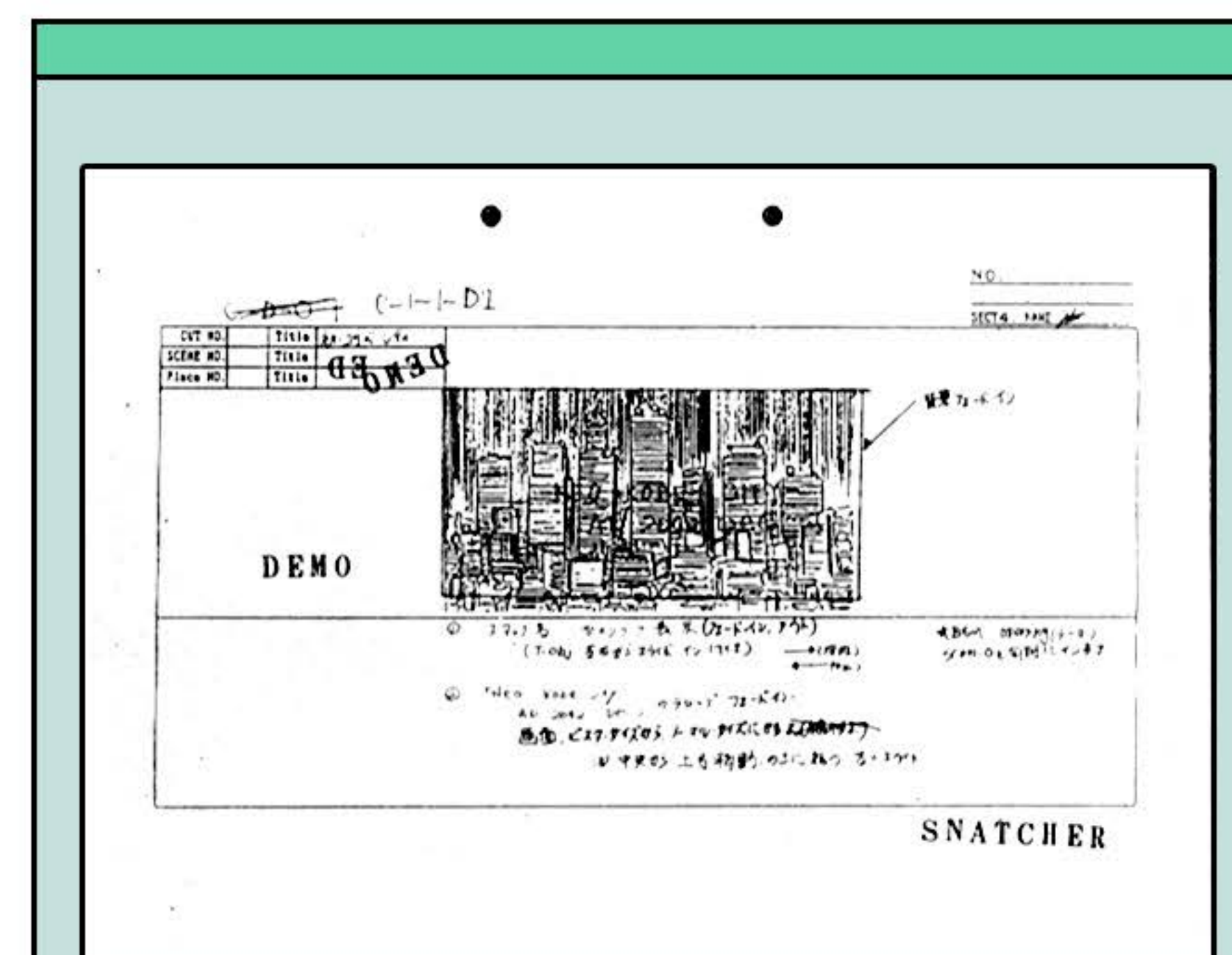
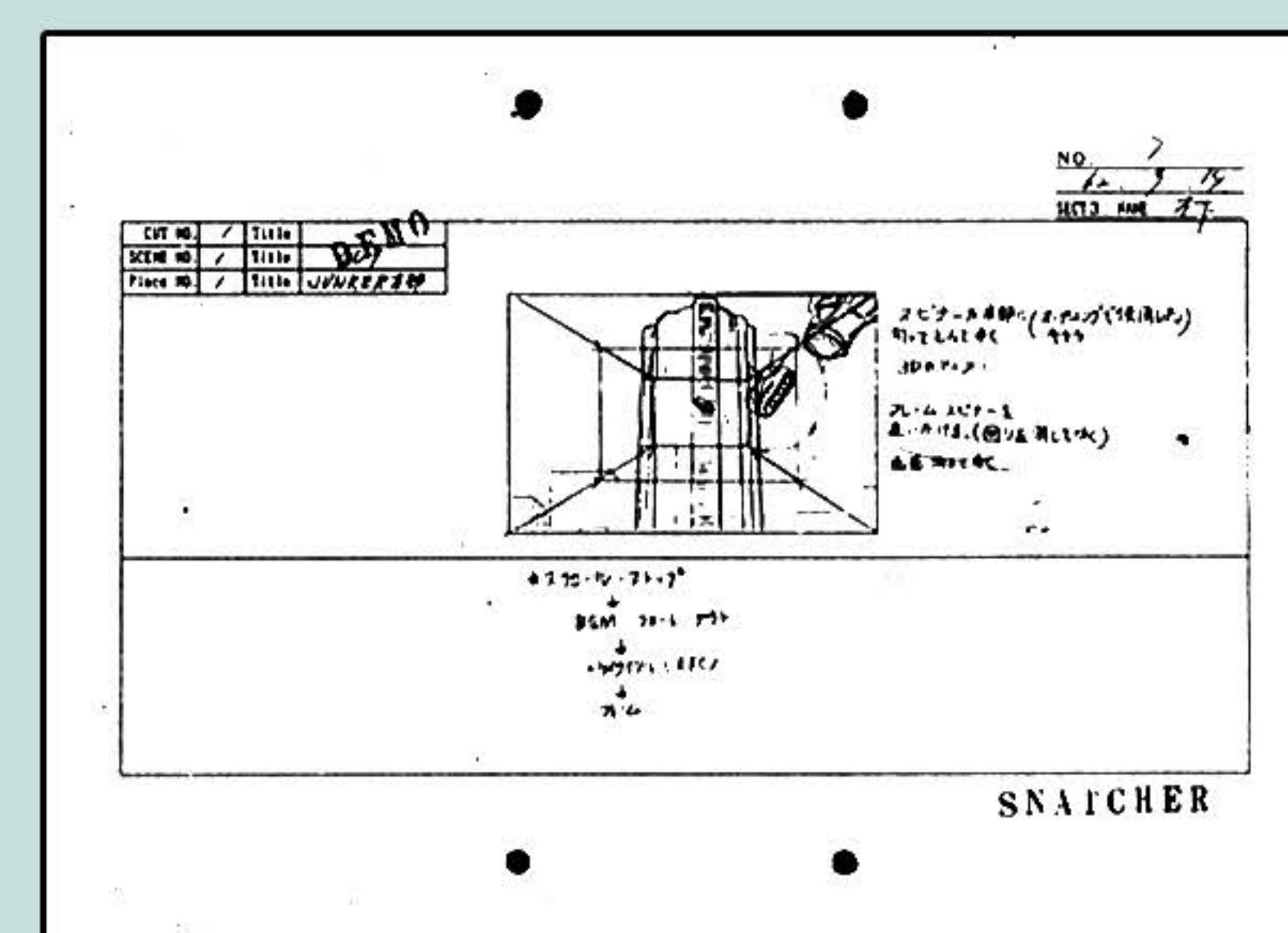
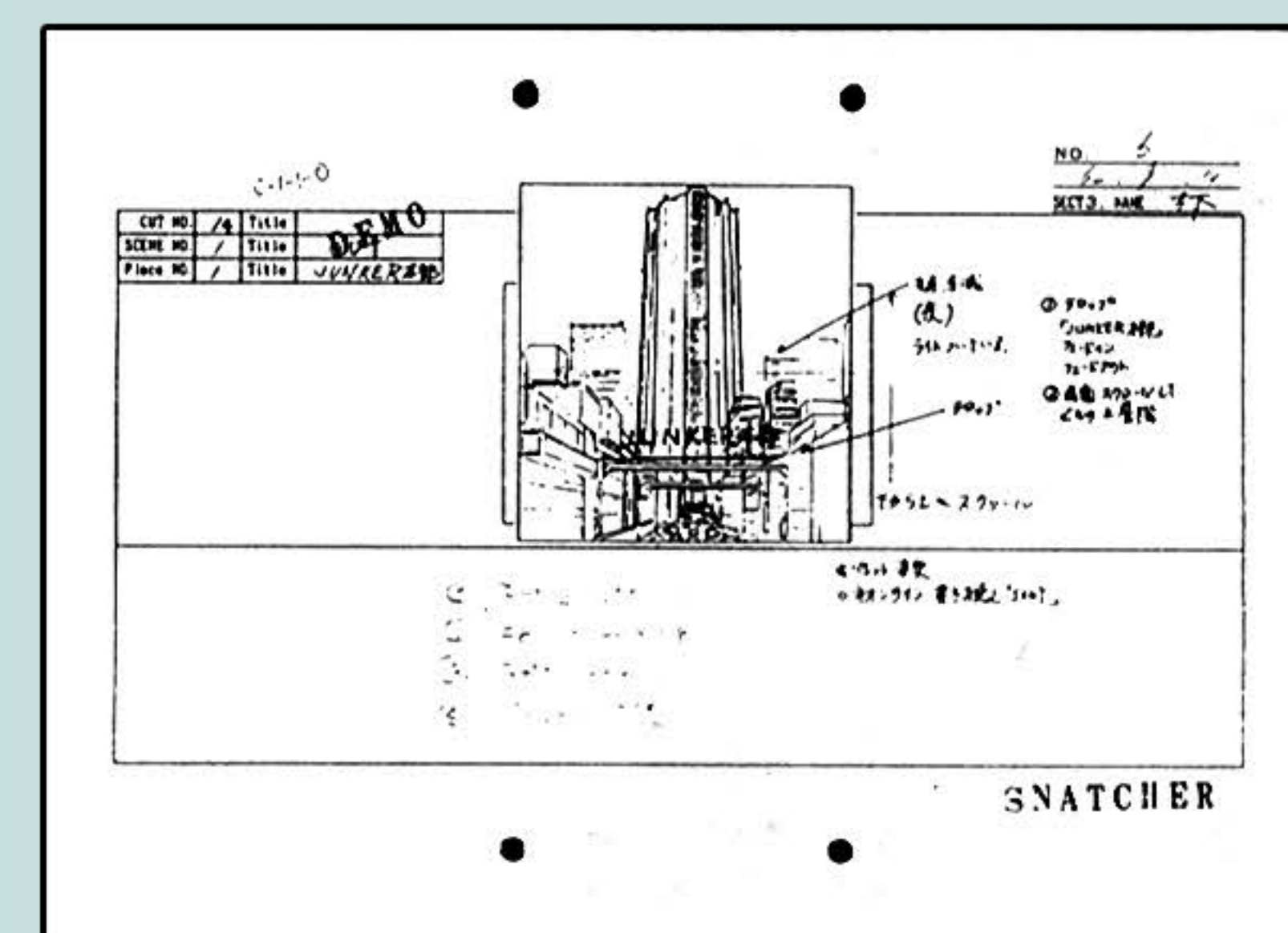
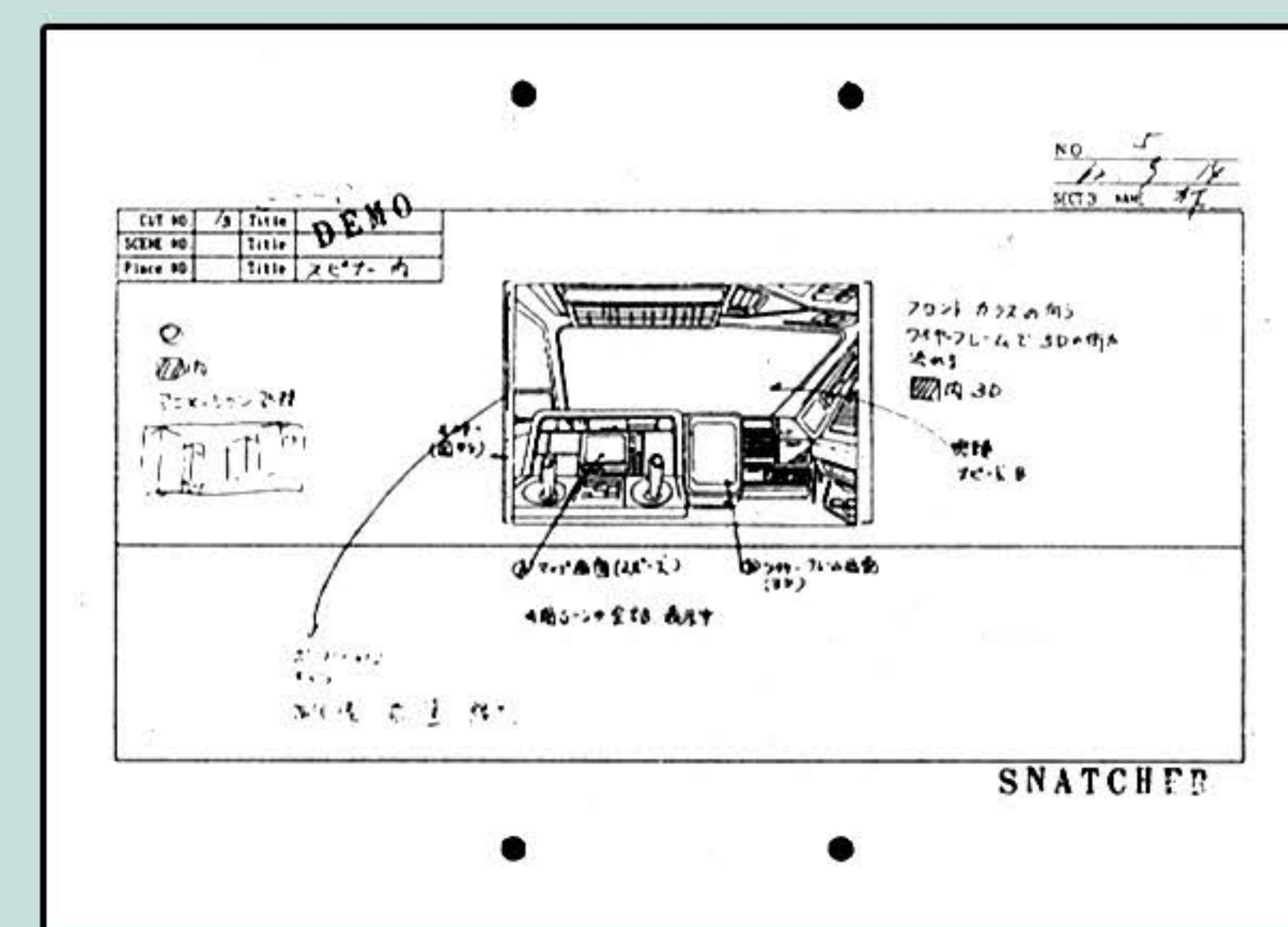
ШТАБ-КВАРТИРА ЮНКЕР

СОЗДАНИЕ СНЭТЧЕРА

РАСКАДРОВКА

Далее, в соответствии с генеральным планом, создается раскадровка. К данному моменту должны быть уже определены все основные персонажи и сцены. В раскадровке заданные персонажи и сцены эффектно размещаются и компонуются в соответствии с сюжетом и планом.

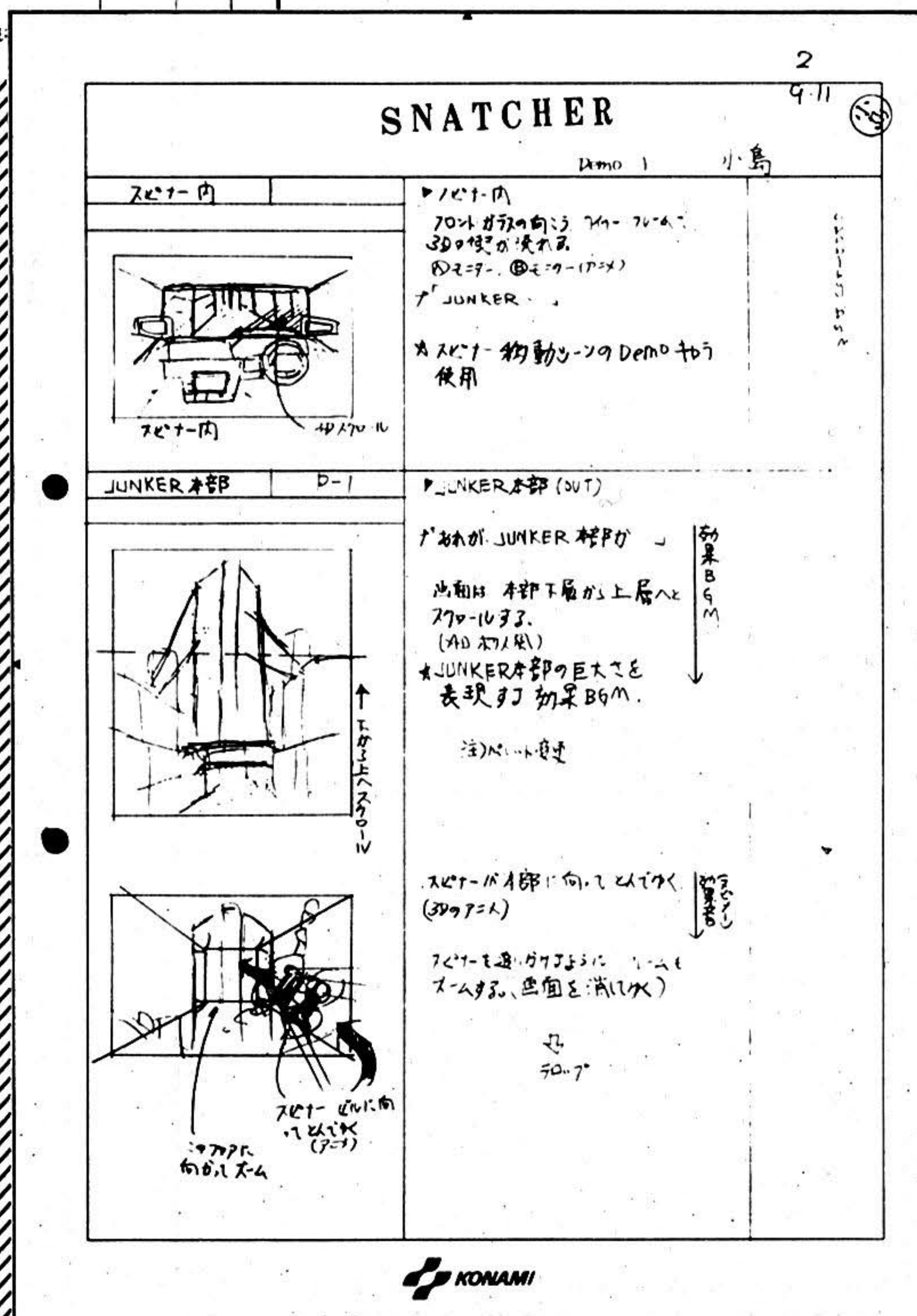
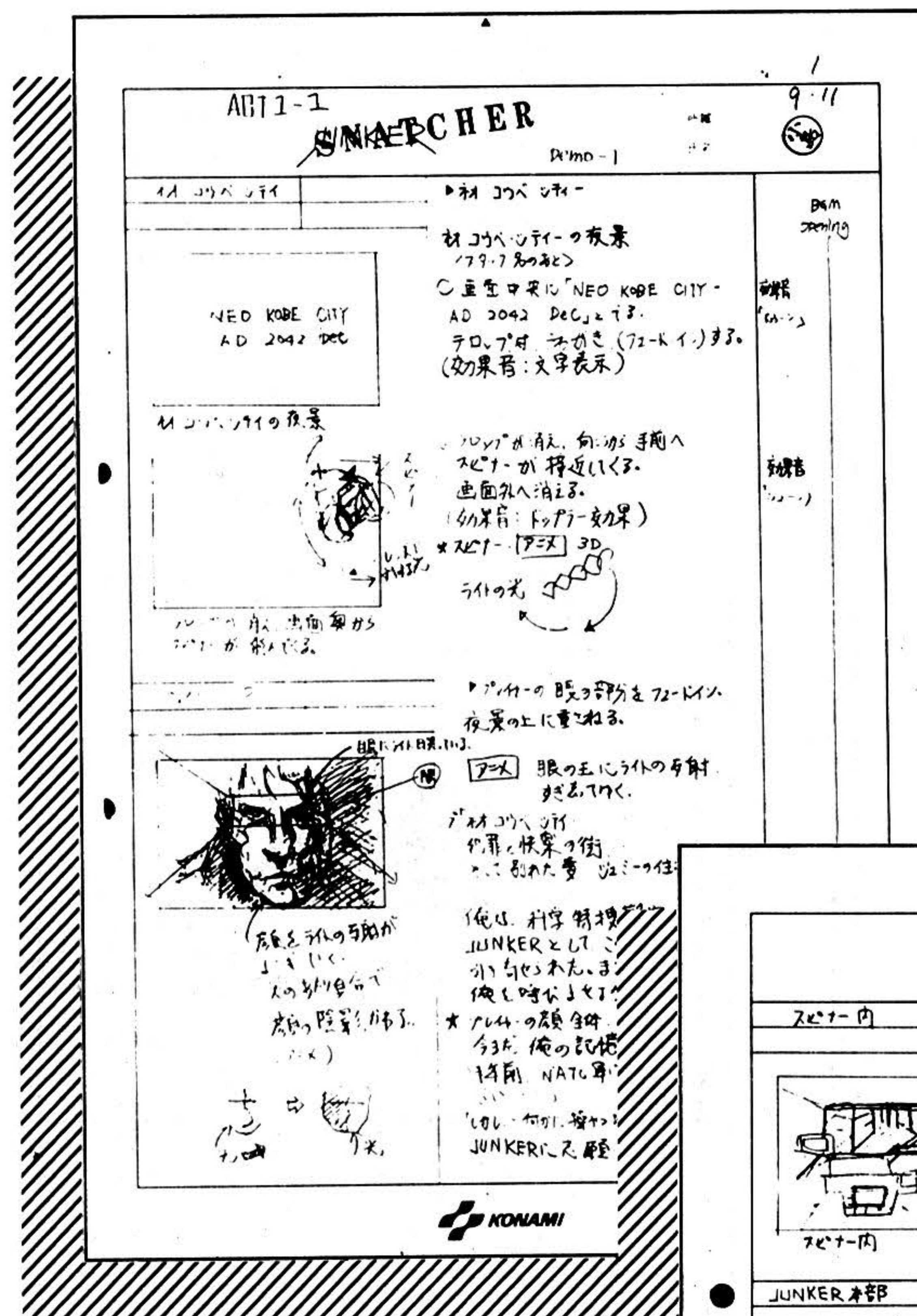
В данном документе все ключевые моменты описываются с четырёх позиций: план, персонажи, звук и программа. Естественно, команды, действия и реакция на них также прописываются. Таким образом, раскадровка является основным документом для сотрудников отдела разработки.



СОЗДАНИЕ СНЭТЧЕРА

ПЛАНИРОВАНИЕ

Сначала, в соответствии с разработанным сценарием, было составлено предложение. На данном этапе представляются все черновые наброски по компоновке, сюжету, структуре игры, саундтреку, звуковым эффектам и другим производственным аспектам. Мы продумываем, как воплотить сценарий и как заставить пользователя эффективно продвигаться вперед, вносим множество правок. Слева на схеме показано введение в игру - сцена, в которой главный герой Гиллиан Сид на трицикле прибывает в штаб-квартиру ЮНКЕР. Введение в игру - очень важная её часть, передающая напряжение и очарование от игры в целом, поэтому план раскадровки тщательно выстраивался и перерабатывался по несколько раз.



НЕО-КОБЕ СИТИ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

БИО-ЗООПАРК

Специальный зоопарк, в котором содержатся редкие, генетически модифицированные и находящиеся под угрозой исчезновения виды охраняемых животных. Создан Международным союзом охраны природы (МСОП) для защиты, восстановления и разведения исчезающих видов млекопитающих и птиц. Появление детёныша единорога в данном зоопарке в 1967 году вызвало большой общественный резонанс.



ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦИРК

Цирк, в котором используются новейшие передовые разработки биотехнологий, мехатроники и других наук, изучающих жизнь. С помощью науки зрители могут окунуться в разнообразные фантастические миры. Обязательным для посещения является магическое шоу, организованное при поддержке Научного института Кобе. Генетически созданный маленький слон с большими ушами очень нравится детям.

КУПОЛ ВЫЖИВШИХ

Купол, позволяющий имитировать партизанскую войну. Здесь вы можете стать участником различных локальных исторических сражений. При желании можно воспользоваться услугами инструкторов. Тем не менее, вход лицам моложе 18 лет запрещён.

МЮЗИКЛ О РОБОТАХ

Мюзикл с участием человекоподобных роботов. Их неорганические танцы с неестественными движениями отличаются от гибкости и подвижности человеческих существ, что дарит непередаваемый восторг.

СИТУАЦИЯ В МИРЕ

ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ ВОЙНА (2005–2006)

24 августа 2005 г.

Третья мировая война вспыхнула из-за нейтральных территорий ООН. Объединенные силы из остатков армий стран Варшавского договора, чудом уцелевшие после «Катастрофы», при поддержке Китая предприняли попытку вторжения в нейтральные зоны.

14 февраля 2006 г.

С прекращением китайской поддержки армия союзников Варшавского блока распалась. Победа сил НАТО была предрешена. Данную войну впоследствии назвали «Полугодовой войной». В ходе конфликта были применены бинарное химическое оружие, нейтронное оружие и протонные пушки. В локальных боях использовались шагающие танки, такие как «Metal Gear», что оставило значительный след в истории развития стратегических вооружений.

ПРОБЛЕМА ИММИГРАЦИИ ИЗ КИТАЯ

Почти 100 000 китайцев, лишившихся крова в результате «Катастрофы» и «Войны», в пять этапов были переселены японским правительством в Японию. Около 10% из них принял тогдашний Нео-Кобе. Тем не менее многие из них не смогли забыть родину и адаптироваться к жизни в Японии, постепенно скатываясь на социальное дно. В частности, столкновения между возникшей в Нео-Кобе «китайской мафией» и местной «мафией Кобе» приняли крайне ожесточенный характер.

ЛИКВИДАЦИЯ ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ

9 декабря 1987 г.

После подписания Договора о ликвидации ракет средней и малой дальности (ДРСМД) президентом США Рейганом и генеральным секретарем СССР Горбачевым в Белом доме (Восточное крыло) в течение следующих 10 лет было проведено сокращение стратегических и тактических ядерных арсеналов. Кроме того, с вступлением в силу соглашения МАГАТЭ о прекращении производства расщепляющихся материалов для оружия, к началу нового столетия ядерное оружие было ликвидировано вместе с угрозой его применения.

НАПРЯЖЁННОСТЬ ПОСЛЕ «КАТАСТРОФЫ»

После «Катастрофы» Варшавский блок распался, а мировое влияние разделилось между силами НАТО и материковым Китаем. Сибирский регион, объявленный ООН нейтральной зоной, постоянно находится в состоянии напряжённости. Периодически данная территория становится местом локальных конфликтов. По этой причине ООН ежегодно организует и направляет в Сибирь группу наблюдения за нейтральной зоной.

«КАТАСТРОФА»

6 июня 1991 г., Москва.

В исследовательском институте «Чернотон» по неустановленной причине произошел мощный взрыв, приведший к крупнейшей в истории биологической катастрофе. В атмосферу попало бактериологическое оружие Люцифер-Альфа, тайно разрабатываемое странами Варшавского блока. Подхваченный восходящими потоками воздуха, штамм Люцифер-Альфа начал стремительно распространяться и в течение недели уничтожил около 80% населения стран Восточной Европы и Евразийского континента. Спустя полгода, по мере продвижения к странам Азии, Люцифер-Альфа мутировал в безвредную форму. С тех пор обезлюдившие территории Восточной Европы находятся под пристальным вниманием мирового сообщества и объявлены нейтральной зоной ООН. Данный биологический инцидент впоследствии назвали «Катастрофой».

Примечание: Примечание: биологическое заражение — катастрофа, вызванная утечкой вредных микроорганизмов из лаборатории или другого объекта, приводящей к загрязнению окружающей среды или поражению живых организмов. Для предотвращения подобных катастроф действуют строгие национальные стандарты для экспериментов с генетически модифицированными микроорганизмами, проводимых вне рамок нормативных требований. Данные стандарты для лабораторий, работающих с микроорганизмами, обычно обозначаются как P1-P4 для микробиологических лабораторий. Буква «Р» означает «Physical containment» (физическая изоляция); чем ниже цифра, тем ниже уровень требований.



СИБИРСКАЯ НЕЙТРАЛЬНАЯ ЗОНА

Опустевший после «Катастрофы» сибирский регион находится под управлением ООН и уже 50 лет остаётся зоной невмешательства. Из-за последствий воздействия Люцифера-Альфа флора и фауна здесь не смогут восстановиться ещё в течение полувека. Остается только ждать регенерации плодородного слоя почвы или естественного самоочищения. Чтобы не допустить повторения событий вроде Третьей мировой войны, ООН ежегодно направляет Сибирский разведывательный спецотряд для мониторинга и поддержания мира в нейтральной зоне.

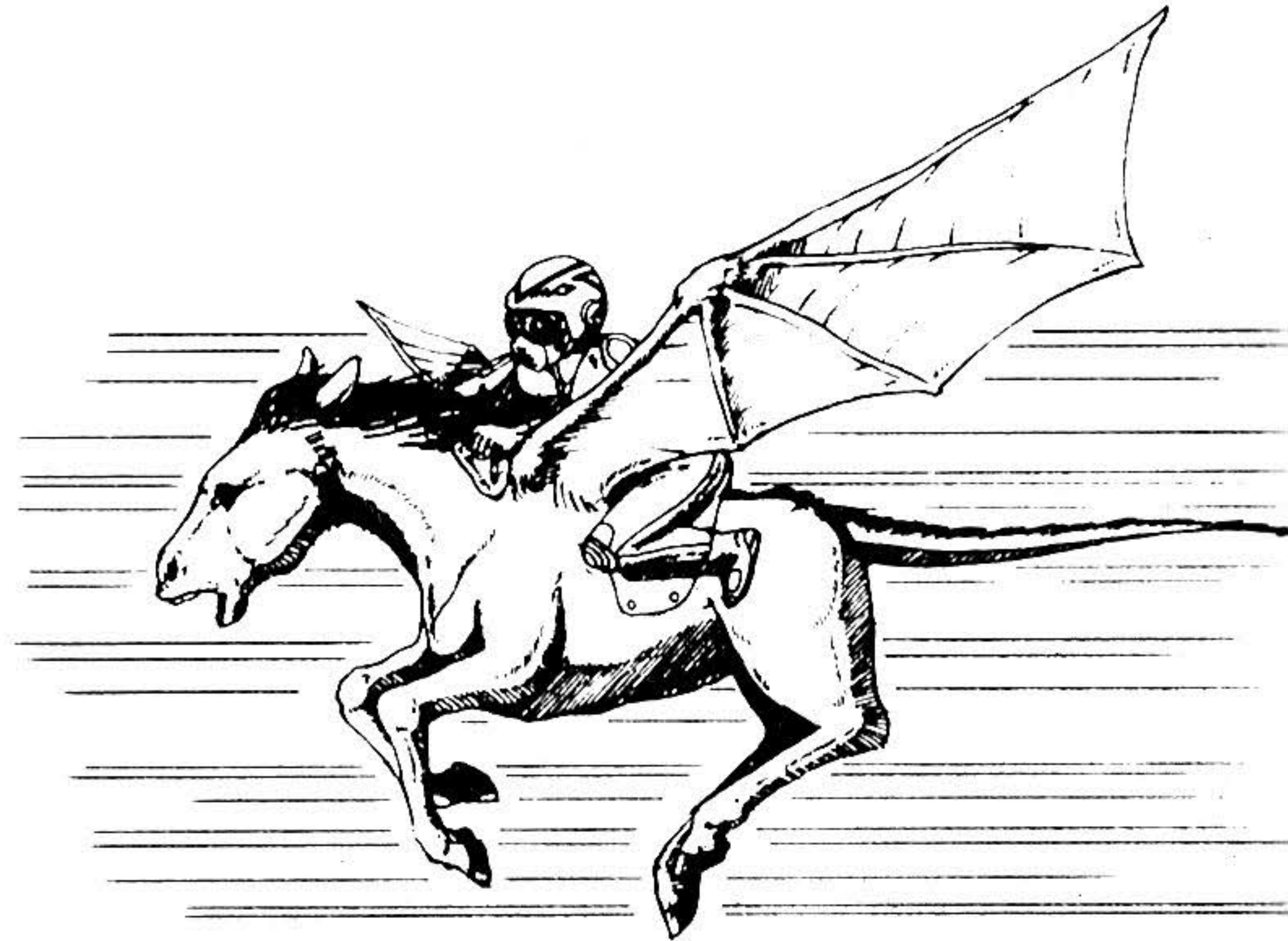
СИБИРСКИЙ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ СПЕЦОТРЯД

Дважды в год экспедиция под названием «Сибирский разведывательный спецотряд», сформированная из стран участников НАТО, проводит исследования в Сибирской нейтральной зоне. Целью экспедиции является мониторинг состояния окружающей среды, научные меры по её восстановлению и поддержание мира на данной территории.

ДРЭГОНХОРСИНГ

Вид верховой езды с использованием «крылатых лошадей», созданных путём генной инженерии. Данный вид спорта, популярный в высших слоях общества, зародился в Англии и заключается в соревновании на дальность планирования. В последствии стал очень популярен среди северной элиты.

«Лошадь-дракон» размером с небольшого пони и может пролетать до 100 метров. В 40-м году в Нео-Кобе на морской платформе впервые прошли официальные соревнования. Рекорд первого победителя: дальность полета 80 м, время полета 30 сек. Порода: Орасион Хайлендер.



МИКСБОЛ

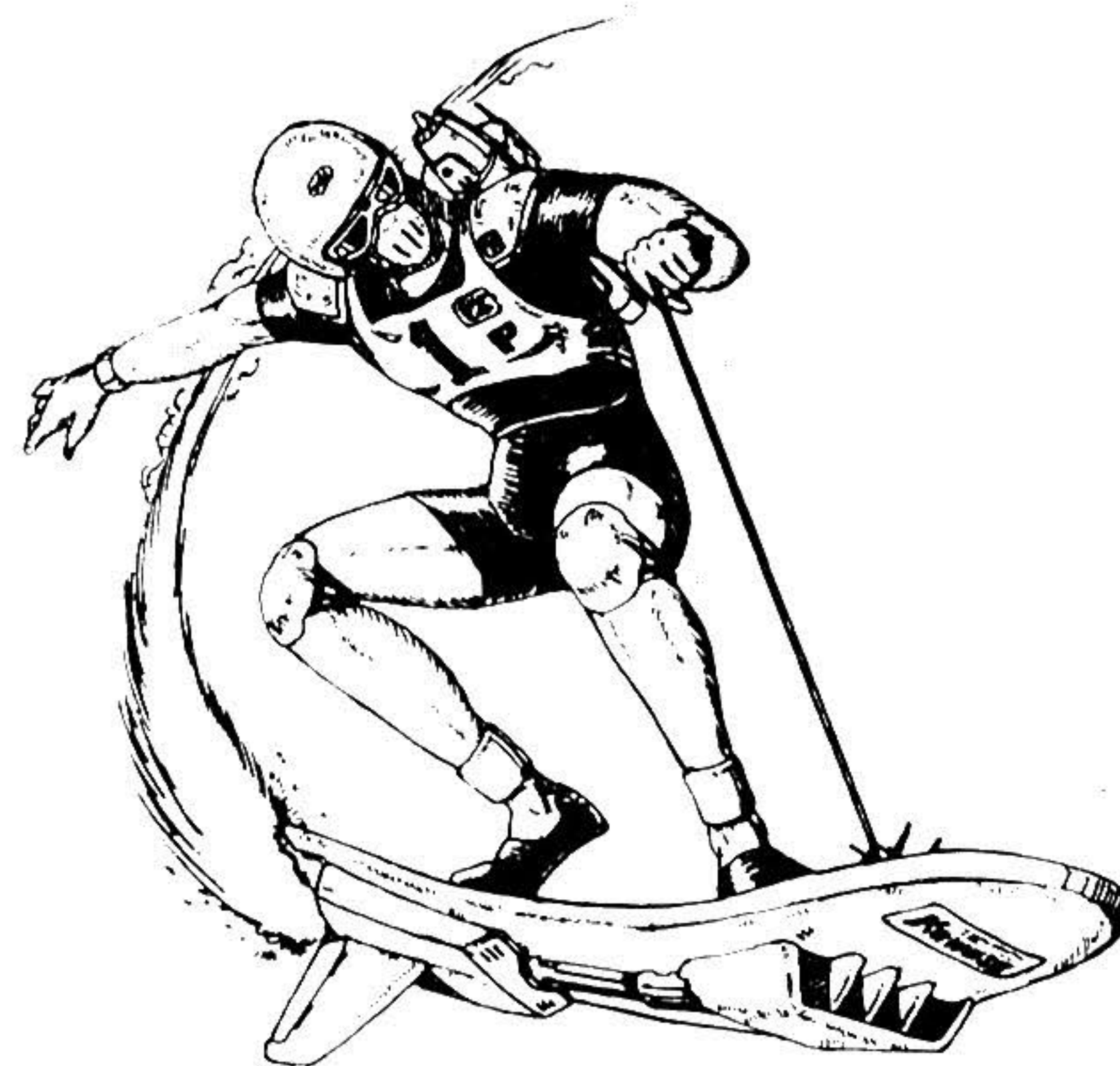
Смешанный командный вид спорта, включающий три дисциплины (бейсбол, футбол и американский футбол). В течение одного сезона команды последовательно участвуют в чемпионатах по всем трём видам, а победитель определяется по общему зачету. Согласно правилам, одни и те же игроки должны участвовать во всех трех видах без замен, что добавляет в игру элементы триатлона.

2042 год.
Чемпион: «Конами Диркс»
Вице-чемпион: «Кобе Лайнз»

АЭРОСЁРФИНГ (ЭЙРФИН)

Вид спорта, ставший невероятно популярным в 40-х годах. В городе с загрязнённым морем новый аэродинамический вид сёрфинга покорила молодёжь. Для занятий нужны лишь защита, доска и генератор воздушных волн, что сделало его доступным для жителей трущоб. Соревнования проводятся круглый год.

Лучшие сёрферы 2041 года в Нео-Кобе:
1-е место - Малкольм Энг
2-е место - Иван Родригес
3-е место - Крок Черненко



8-ЧАСОВАЯ ГОНКА НА ВЫНОСЛИВОСТЬ «РОУДРАННЕР»

Один из видов мотоциклетного спорта с использованием моноциклов и «Родраннеров». Под Нео-Кобе проложен туннельный кольцевой трек, использующий подземное пространство бывшей линии «Тюблайнера». 8-часовая гонка на выносливость — крупнейшее событие из всех, что проводятся в Нео-Кобе.

ТРАДИЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ

В море возводятся различные энергетические установки.

СПГ (сжиженный природный газ)

Терминалы-хранилища СПГ сосредоточены в южной части агломерации Нео-Кобе.

Атомная энергетика

В 1992 году запущен первый реактор АЭС «Курисио» в Кобе. В 1998 году запущен реактор на быстрых нейтронах «Вадацуми», использующий плутоний. С тех пор аварий не было.

Термоядерный синтез

В 2030 году запущен первый термоядерный реактор в регионе Кансай — «Прометей». Его доля в энергоснабжении растёт с каждым годом.

Нефть

В нынешнем веке половина нефтехранилищ заброшена. В городе эти заброшенные комплексы используются для проведения различных мероприятий.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗОБНОЛЯЕМОЙ ЭНЕРГИИ

Нео-Кобе — большой искусственный остров, плавающий в море. Как и большинство плавучих городов, Нео-Кобе использует море для электроснабжения. Данная система электроснабжения лежит в основе концепции всех плавучих городов Японии.

Солнечная энергия

Солнечная энергия круглосуточно собирается и преобразуется с помощью орбитальных спутников, а затем передается в энергосистему города.

Энергия волн

Волновые электростанции установлены на дамбе, окружающей южную сторону Нео-Кобе, обеспечивая высокую эффективность сбора энергии.

Энергия разности температур

Всего у побережья Нео-Кобе действуют три термодифференциальных электростанций. Они используют разницу температур между верхними и нижними слоями воды.

Гидроэнергетика

На долю искусственной реки Ина приходится 80% вырабатываемой гидроэнергии.

2042г.
Энергоснабжение
Нео-Кобе

Гидроэнергия 10% Атомная энергия 30% Прочие 17%
СПГ 13% Нефть 30%
(Согласно исследованию 2042 года)

ТРАНСПОРТ

ТРАНСПОРТ

С наступлением 21-го века, с появлением летающих машин, трициклов, моноциклов, а также внедрением «Автоматизированной транспортной системы» и ухудшением общественной безопасности эра массовых групповых перевозок закончилась. Линии Тюблайнера (туннельного метро), обеспечивавшие городской транспорт до недавнего времени, были упразднены несколько лет назад, и передвижение людей вернулось к индивидуальному уровню.

АВТОМАТИЗИРОВАННАЯ ТРАНСПОРТНАЯ СИСТЕМА

Система, поддерживающая порядок передвижения путём управления всеми транспортными сетями Нео-Кобе (дорогами, магистралями, водными путями и т.д.) через Альфавиль. Благодаря этому дорожные пробки и аварии в XXI веке полностью исчезли.

Примечание: Тем не менее, районы, находящиеся вне зоны информационного контроля, не подпадают под её управление.

ТАКСИ С ВОДИТЕЛЕМ

В такси с компьютерным управлением автоматически проверяются и записываются личность пассажира, место посадки, пункт назначения, время поездки и т.д. Это создаёт высокий риск нарушения конфиденциальности клиентов. Именно в ответ на это появились старомодные такси с живым водителем. Эти, так называемые «нелегальные такси», все чаще становятся корпоративными, а не частными.

Говорят, что в 42-м году крупная компания «ZX Taxi» была обвинена в нарушении статьи 12 Закона о коммерческих перевозках, но приговор так и не был вынесен. Также, по слухам, в городе действуют от 200 до 300 нелегальных таксомоторных компаний, что указывает на их глубокие корни. Более того, нелегальные такси и преступность неразрывно связаны, и количество преступлений, совершаемых с использованием данных такси, растет с каждым годом.

ТЮБЛАЙНЕР

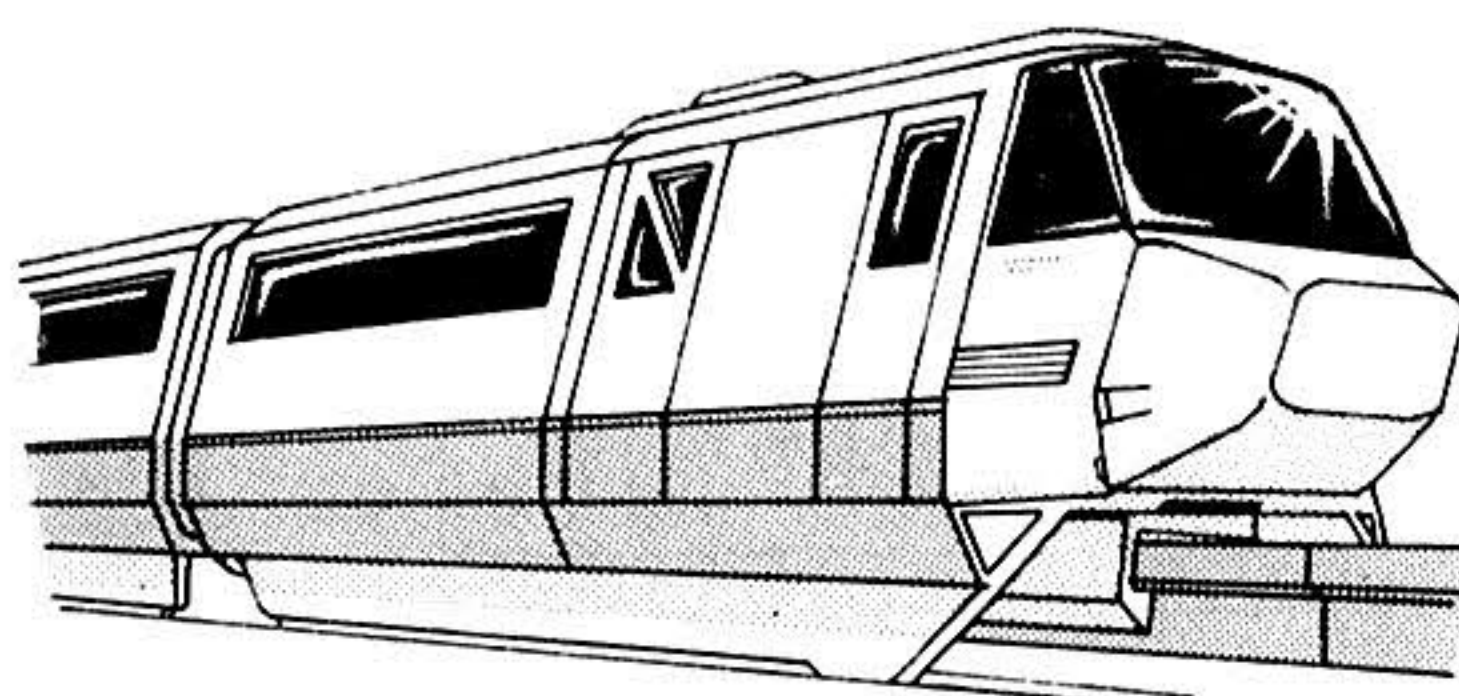
Поезд на магнитной подушке с использованием сверхпроводящих материалов. Он прослужил городу 40 послевоенных лет, но был упразднён из-за превращения «Юга» в трущобы и появления Автоматизированной транспортной системы.

Первоначальный проект предполагал запуск поезда в трубе с почти полным вакуумом, при близив сопротивление воздуха к нулю, но проект был отложен из-за высоких затрат и хрупкости грунта.

В конструкции используются стекловолокно и углепластик (CFRP), что позволяет развивать скорость 450-500 км/ч (700-800 км/ч в вакууме).



Схема поперечного сечения туннеля Тюблайнера



Тюблайнер тип 401 «Хамакадзэ» (Морской бриз)

СОЦИАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

НАРУШЕНИЯ ЗРЕНИЯ

Развитие мониторных интерфейсов привело к росту нарушений зрения из-за VDT (видеотерминалов). Огромной проблемой является рост числа социально дезадаптированных людей из-за значительного ухудшения зрения, особенно у маленьких детей. Ухудшение зрения в эпоху мониторов символизирует культурную неприиспособленность и является весьма серьезной проблемой.

ЗАКОН О ЗАПРЕТЕ КИТОБОЙНОГО ПРОМЫСЛА

В конце XX века киты оказались на грани исчезновения, но, благодаря биотехнологиям и сохранению генов, к началу XXI века их популяция восстановилась до стабильного состояния.

Тем не менее, в некоторых странах, включая Японию, китовое мясо называют «золотой рыбой», и до сих пор находятся рыбаки, продолжающие китобойный промысел. В морях вокруг Японии, где рыболовные угодья сократились, киты действительно стали «золотой рыбой».

Рыбаки, чей промысел теснят импортная рыба, а также синтетическая и генно-модифицированная продукция, продолжают браконьерствовать, защищая свои средства к существованию и рабочие места. Для борьбы с нарушителями правительство в 2033 году ввело «Закон о запрете китобойного промысла». С тех пор контроль ужесточается с каждым годом, а число браконьеров сокращается.

STBO

В 2030 году во Франции распространился неопознанный патоген. Первый пациент в Нео-Кобе был выявлен летом 2035 года. В настоящее время число подтвержденных случаев STBO оценивается от 50 до 100 тысяч человек. При заражении развиваются лихорадка, боли в суставах, боли в мышцах, диарея, отек лимфатических узлов, судороги и пневмония; уровень смертности превышает 60%. Подтверждено, что вирус передается через кровь и слизистые оболочки. Считается, что заражение часто происходит при половых контактах или внутривенных инъекциях наркотика «Жидкие Небеса». Согласно одной из теорий, данный вирус является мутацией СПИДа (вируса Т-клеточного лейкоза человека), распространенного 50 лет назад, однако на данный момент вакцина или метод лечения не найдены. Данный вирус разрушил социальные связи, и, в каком-то смысле, стал одной из причин распространения снэтчеров.

РАСШИРЕНИЕ ОЗОНОВЫХ ДЫР

С конца XX по начало XXI века в результате выбросов фреона (хлорфторуглеродов) из бытовых аэрозолей, холодильников и т.д., а также из-за влияния солнечных пятен образовались большие озоновые дыры, первоначально наблюдаемые только над Антарктидой, однако позднее фиксируемые повсеместно.

Из озоновых дыр на поверхность Земли обрушивается космическое излучение, наибольшую опасность для жизни представляют лучи ультрафиолетового спектра, разрушающие ДНК живых организмов. Разрушение ДНК наносит урон экосистемам, повышает уровень мутаций и смертности. Кроме того, ультрафиолет повреждает иммунную систему человека, глаза, а также провоцирует рак кожи. Общее изменение климата также связано с разрушением озонового слоя.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

КЛИМАТ

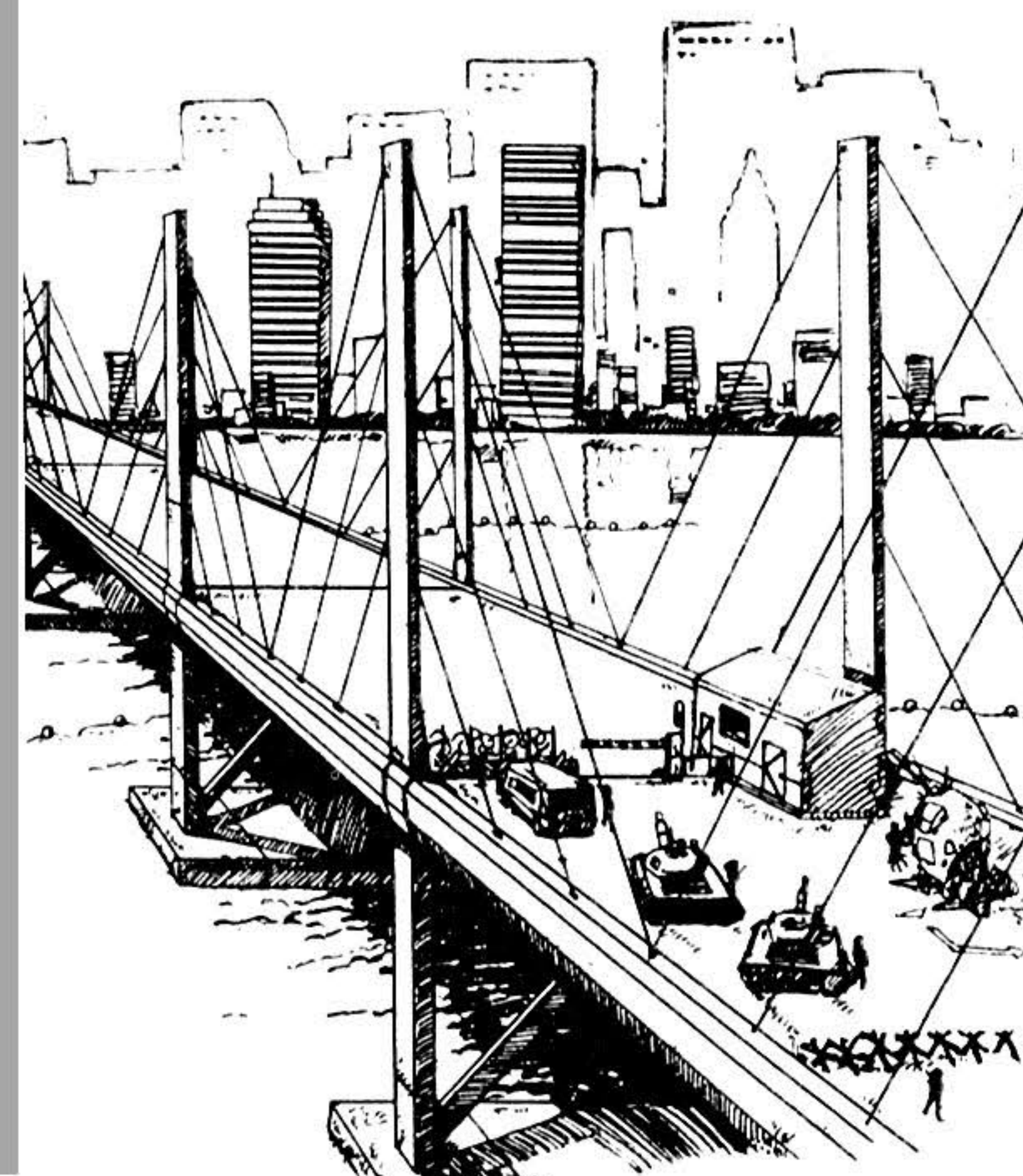
Из-за загрязнения атмосферы на город ежедневно обрушиваются затяжные кислотные дожди. Проходя через загрязнённый воздух, содержащий оксиды серы и азота, галогенные соединения, углеводы и углеводороды, дождевая вода становится кислой с pH 5–6 и ниже. Ущерб от кислотных дождей, включая разрушение лесов и речных экосистем, а также прямое воздействие на окружающую среду, стал серьёзной проблемой.

ПРОБЛЕМА «СЕВЕР-ЮГ»

Искусственная река Ина разделяет город на богатый север и бедный юг, порождая множество проблем. Север — район элитного жилья. Юг — трущобы, где живут люди самых разных рас. Поскольку для жизни на «Севере», где поддерживается строгий порядок, требуется «удостоверение личности», в трущобах оседают преступники, нелегальные иммигранты, бездомные и мутанты, влачащие безнадёжное существование. Люди называют север и юг «Светом» и «Тьмой». Южный район, находящийся вне информационного контроля сбора, недостижим даже для управления Альфавиль. Поэтому группы молодых людей, выступающих против общества тотального контроля, ежегодно съезжаются сюда со всей страны.

ПОЛИТИКА ПОЛНОЙ ИЗОЛЯЦИИ НЕО-КОБЕ

«Мост скорби» (Треджеди Бридж)
В результате полной изоляции Нео-Кобе Сити на поверхность вышли различные проблемы и инциденты. Экономическая изоляция города от материка, разлучение семей и диверсии на мосту.



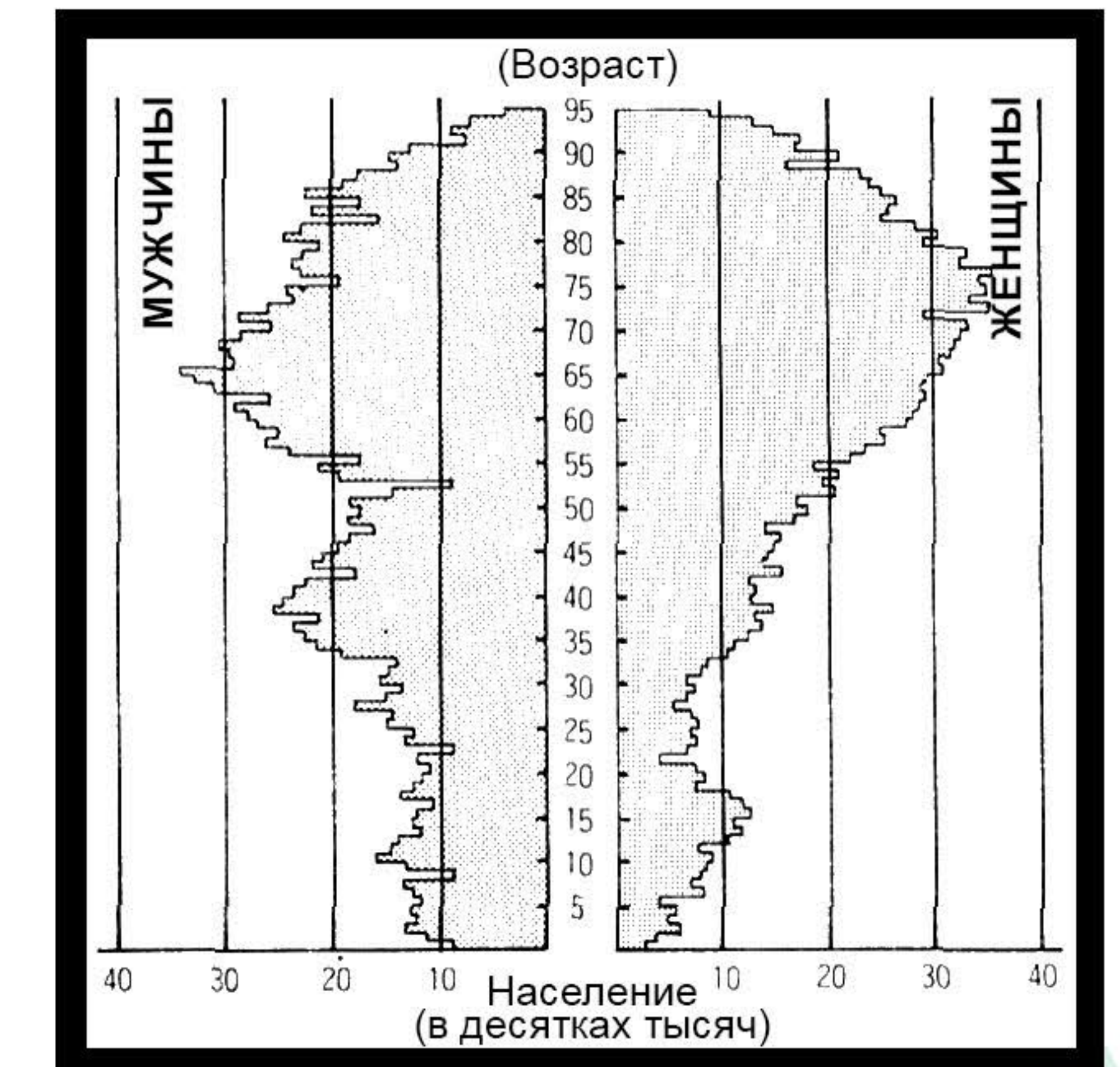
ПРАВОПОРЯДОК

Безопасность граждан поддерживается путём сбора и управления данными о каждом человеке в режиме реального времени нейронным компьютером «Альфавиль», управляющим Нео-Кобе. В систему заносятся отпечатки голоса, рисунок сетчатки глаза, паттерны мозговых волн и даже данные о ДНК. Только после регистрации этих данных человеку предоставляется гражданство. Таким образом, вся жизнь в городе зиждется на «удостоверении личности». На нём строятся базовые потребности: одежда, еда и жилье. Однако в действительности люди, не зарегистрированные в базе данных, составляют около половины населения. Альфавиль практически не может отслеживать перемещение населения в теневом секторе города. Незарегистрированные лица живут в районах без информационного контроля, где чёрные рынки и нелегальные каналы сбыта стали обычным явлением, превращая эти места в логово преступности, недостижимые для полиции.

ДЕМОГРАФИЧЕСКИЙ КРИЗИС

Многочисленные случаи радиоактивного и химического загрязнения, озоновые дыры, а также биологический предел продолжительности вида привели к тому, что в XXI веке резко упала рождаемость, а процент отклонений и смертность достигли экстремальных значений.

Демографический баланс города стремительно сместился в сторону старения общества. Экономика города едва держится на плаву усилиями лишь малой части молодежи.



ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

В 1990-х годах Кобе сократил масштабы производства в традиционных сталелитейной и судостроительной промышленности, игравших ранее ключевую функцию, отдав приоритет высокотехнологичным отраслям, таким как промышленная робототехника, электроника, биотехнологии и освоение океана.

ИЗМЕНЕНИЕ СТРУКТУРЫ ПРОМЫШЛЕННОСТИ

Изначально Кобе имел высокую долю отраслей, зависящих от порта: судоходство, складское дело, сталелитейная промышленность, торговля.

Однако в конце XX века, когда потоки людей и информации переместились из «порта» в «аэропорт», портовые отрасли пришли в упадок, ввиду чего городу пришлось внедрять передовые технологии и повышать добавленную стоимость продукции. Одновременно с этим центральные районы (Чуо, Минато, Хёго, Нагата), ориентированные на портовую экономику, потеряли свою активность из-за оттока населения и закрытия заводов.

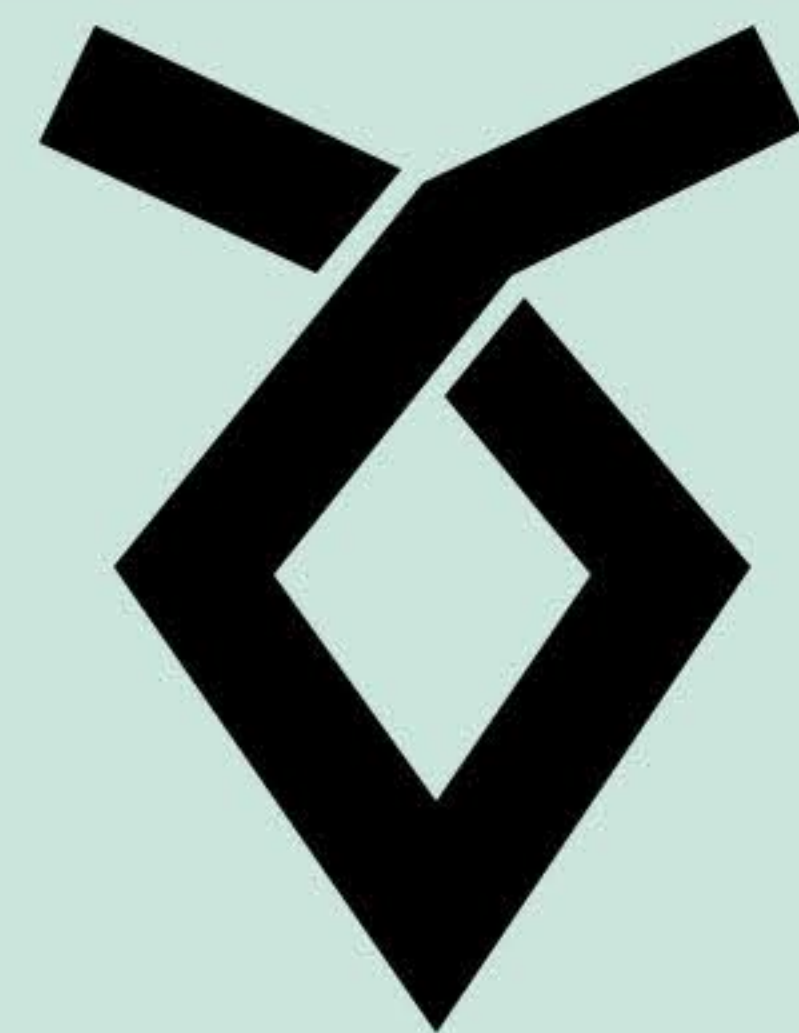
В то же время искусственные города, изначально спроектированные как высокоинтегрированные системы, активно привлекали высокотехнологичную промышленность, создавали исследовательские центры и учреждения, отвечающие вызовам времени. Параллельно шла интернационализация города, заложившая основу современной экономики и политики Нео-Кобе.

ЭТНИЧЕСКИЙ СОСТАВ ГОРОДА

Нео-Кобе — интернациональный город, поощряющий иммиграцию со всего мира. Сегодня в нем сосуществуют различные расы, образуя уникальный сплав культур, включающий разнообразие традиций и языков.

Японцы 30%	Испанцы 5%
Китайцы 20%	Филиппинцы 5%
Европеиды 20%	Прочие 13%
Русские 10%	(Данные на 2042 г.)

НЕО-КОБЕ СИТИ



Эмблема Нео-Кобе Сити

Среди детей из Нео-Кобе этот знак ласково называют «Гяку Гитчо» (обратный левый). Они используют жест «Гяку Гитчо» пальцами в качестве приветствия.

Нео-Кобе Сити

Истоки Нео-Кобе лежат в искусственных островах конца XX века - Порт-Айленд, Рокко-Айленд, Хай-Харборленд, международный аэропорт и порт Кобе, расположенных во Внутреннем Японском море. С наступлением XXI века эти пять крупных блоков искусственных островов были объединены и расширены, образовав нынешний искусственный город-конгломерат — «Нео-Кобе Сити».

Нео-Кобе — высокотехнологичный цифровизированный город XXI века с интеллектуальными зданиями, оснащёнными системами информации и связи, искусственными наземными платформами и набережными. С самого начала он был оборудован экологическими системами: подземными автомагистралями, трубопроводами для мусора, оптоволоконными сетями, искусственными реками, центральным охлаждением и вакуумными системами.

Нео-Кобе Сити был основан как международный город-космополис, разрешающий проживание представителям всех рас и народов и призванный стать местом культурного и технического обмена. Однако в итоге он стал «плавильным котлом» для сброса со всего мира. Ныне это один из самых опасных городов, где обосновались всевозможные преступники и мутанты. Он борется за первое место по уровню преступности и за это он получил неофициальное название — «Криминалвилль».

Общая площадь - 600,00 км²
Общая численность населения: 6 млн. человек (только зарегистрированные)
Незарегистрированное население: приблизительно 500 000 человек.
Распределение площади застройки:
20% — коммерческая
80% — жилая
(Данные на 2042 год)

Международный аэропорт Нео-Кобе

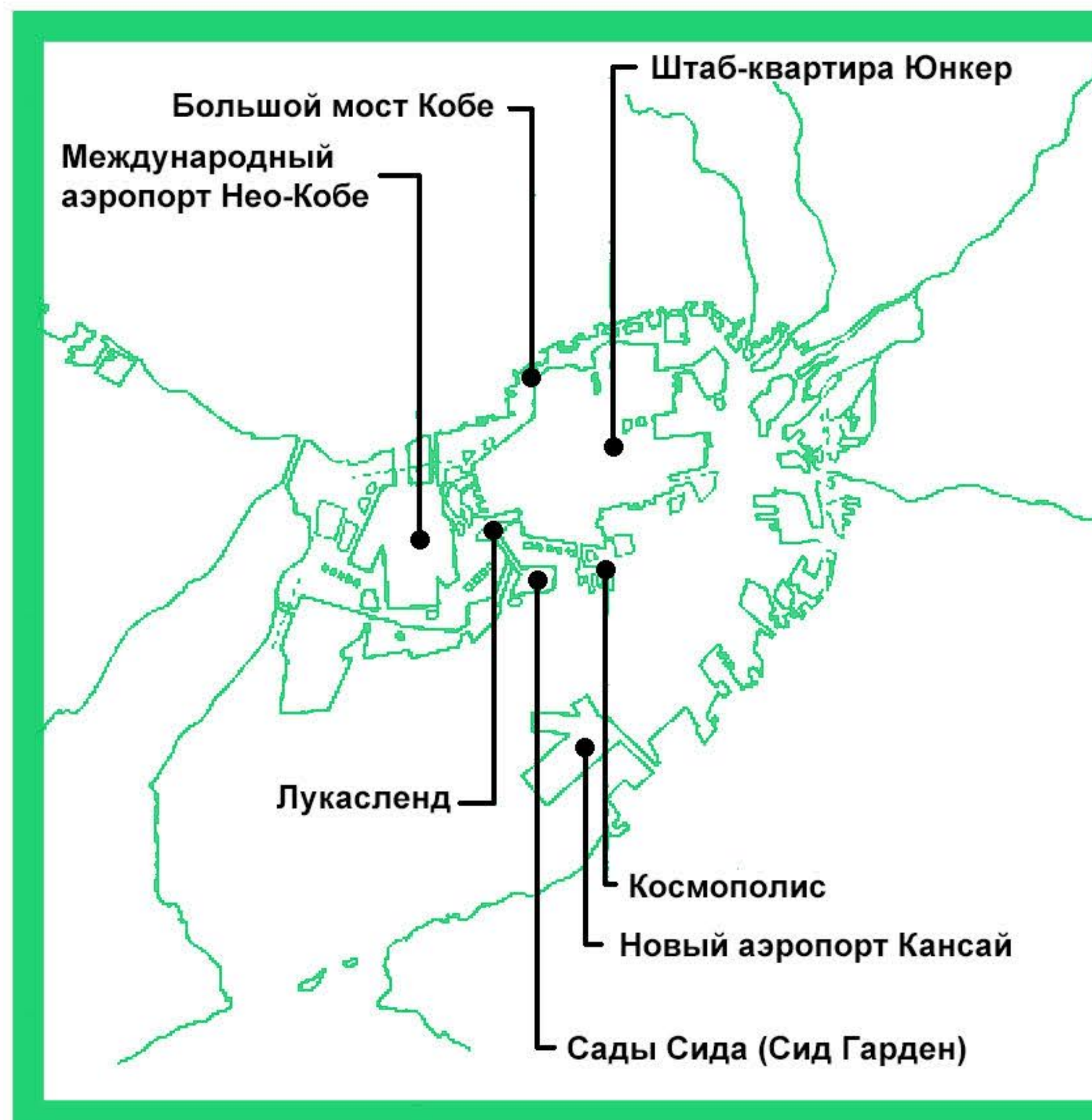
Третий по величине аэропорт на искусственном острове в Японии. Обеспечивает взлёт и посадку около 1000 рейсов, связывая 70 аэропортов по всей стране. Транспортное сообщение с городом обеспечивает Тюблайнер. Огромный морской аэропорт трёхуровневой структуры, располагающий четырьмя взлётно-посадочными полосами длиной более 4000 метров, соединёнными скоростными полупогружными катамаранами.

■ Проект «Нео-Кобе Сити»

Концепция была представлена в 1995 году архитектурно-строительным бюро «Шелл Шэффрин Энд Ассошиэйтс». Впоследствии она совместно разрабатывалась и дорабатывалась Группой 2001 при Организации по развитию прибрежной зоны порта Кобе (под эгидой Министерства транспорта).

В 2001 году был принят план развития города Нео-Кобе, рассчитанный на 20 лет.

План предусматривал объединение четырёх искусственных островов в районе порта Кобе в единое целое для создания нового города, постройки международного аэропорта и реализацию ряда небольших частных проектов. В результате в море у побережья Кобе возник мегаполис, превосходящий Осаку.



- 1988 Линия Хокусин (скоростной электропоезд): направление → (Син-Кобе - Ягами)
- 1989 Скоростная магистраль на Рокко-Айленд
- 1990 Скоростная линия (Кобе - Яманотэ)
- 1990 Реконструкция скоростной автомагистрали Кобе Яматэ (Мёходжи - Такакура)
- 1990 Завершение строительства Рокко-Айленда
- 1992 Запущена обьездная дорога (Накамура - Таруми)
- 1995 Муниципальное метро Кобе (линия Кайган)
- 1996 Автомагистраль Санъё (Такино - Кобе)
- 1996 Скоростная автомагистраль (Таруми - Агава)
- 1998 Мост Акаси-Кайкё и дорога соединяющая Хонсю и Сикоку (Цуна - Таруми)
- 1998 Завершение строительства промышленного комплекса Кобе
- 1999 Завершение строительства нового международного аэропорта Нео-Кобе
- 1999 Завершение третьего этапа расширения Порт-Айленда
- 2001 Положено начало проекта «Нео-Кобе Сити»
- 2004 Завершение строительства Технопорта Кобе
- 2005 Завершение второго этапа расширения Рокко-Айленда
- 2006 Открытие острова развлечений «Лукасленд»
- 2006 Завершение строительства Хай-Харбор Сити
- 2008 Завершение строительства первого оффшорного завода
- 2010 Открытие метрополитена «Тюблайнер»
- 2011 Открытие подземного хайвея
- 2012 Завершение пятого этапа расширения Порт-Айленда
- 2012 Открытие трассы через залив Осака
- 2013 Строительство морского парка «Сады Сиды»
- 2019 Завершение строительства Космополиса в порту Кобе
- 2020 Завершение проекта «Нео-Кобе Сити» одновременно со Всемирной выставкой в Кобе
- 2035 Начало работы информационно-коммуникационной сети «Альфавиль»
- 2036 Внедрение «Автотранспортной системы»
- 2038 Заккрытие Тюблайнер

Май	Правительственное бюро разведки создаёт научно-исследовательскую команду — «РАГ-ХАНТ» (Утилизаторы) для изучения и борьбы со снэтчерами.
Август	Городское управление полиции и команда «РАГ-ХАНТ» объединяются в организацию ЮНКЕР, совмещающую опыт сотрудников обоих ведомств, в непосредственном подчинении правительству.
Середина октября	Снэтчеры совершают серию нападений на агентов ЮНКЕР.
13 октября	Льюис Гилмор погибает при исполнении.
19 октября	Серджио Глейзер погибает при исполнении, а Дэвид Джонсон, получив тяжёлое ранение, впадает в состояние комы.
22 октября	Шульц Декард погибает при исполнении; семья Декардов зверски убита.
Конец октября	Городской совет ввёл систему поощрений для охотников за снэтчерами и за предоставление информации о биороидах. Число зарегистрированных охотников за головами среди обычных граждан достигло 500 человек.
1 ноября	Для населения создана горячая линия для прямого сообщения о преступлениях, связанных со снэтчерами, под названием «SOS» (256-128). Ежедневно на неё поступает около 2000 сообщений, из которых лишь около 1% оказываются достоверными.
3 ноября	Популярный телеведущий канала «Кей-Би-Си» Роберт Тамура был опознан как снэтчер и ликвидирован, его останки были разрушены при самоуничтожении. Его новостная программа «Ньюс Ордер», пользовалась огромной популярностью у аудитории (рейтинг выше 30%).
9 ноября	Между организованными преступными группировками «Саламандра» и «Азиакай» разгорелся конфликт за контроль траффика Н-ЛСД (Жидкие Небеса), который перерос в крупное столкновение с участием мирного населения, в результате которого погибло более 20 человек. Среди погибших были найдены останки снэтчера - Ральфа Томиты, который, по слухам, должен был стать следующим лидером банды "Саламандра".
11 ноября	Охотник за головами - Томас Кадота случайно застрелил мирного жителя. Данный инцидент вызвал серьезные вопросы к системе организации охоты за головами. Томас Кадота был признан виновным в суде и заключён под стражу.
15 ноября	Основатель прогрессивной религиозной секты «Античная золотая цепь» Гейн Кайзер - предполагаемый снэтчер - столкнулся с грузовиком во время погони на шоссе N42. Во время ликвидации пожара были обнаружены останки биороида.
20 ноября	Джон Рудольф, бывший президент биотехнологической компании «Элементс оф лайф», был идентифицирован как снэтчер. Ликвидирован Жан-Жаком Гибсоном из ЮНКЕР. Останки Снатчера были похищены во время транспортировки.
Декабрь	Испуганные горожане стараются покинуть Нео-Кобе. Беспорядки на отдалённых островах приводят к жертвам и ставят под угрозу функционирование штаб-квартиры ЮНКЕР. Правительство решило полностью изолировать Нео-Кобе, чтобы предотвратить вторжение снэтчеров.
1 декабря	Мост Кобе — единственная связь между Нео-Кобе и старой частью города — закрыт. На северной и южной оконечностях моста организованы круглосуточные блокпосты, охраняемые военными при поддержке усиленных шагающих танков. Воздушные и морские пути контролируются армией и городской полицией; все обычные маршруты закрыты. Движение по воде ограничено подведённым электричеством, а летательные аппараты береговой охраны (JAM) обеспечивают наблюдение и полный контроль в небе. Мост Кобе становится единственным каналом связи города с внешним миром. Для прохода по нему требуются правительственные пропуска, проверка пассажиров и сканирование. Разрешение на проход для гражданских лиц, не являющихся государственными служащими, распространяется только на пожилых людьми и детей. Более того, существуют ограничения по времени прохода. По этой причине мост стали называть «Мостом скорби». Послабление в отношении пожилых людей и детей объясняется тем, что снэтчеры не могут имитировать структуру их тел и скелета.

Первый контакт
— 2039год —

22 декабря У горы Рокко потерпел крушение самолёт, следовавший рейсом SOS4003 из Нео-Кобе в Токио. Все пассажиры погибли. Среди тел были найдены останки биороида. По личным вещам тело было идентифицировано как Рик Савамура (компьютерный специалист). Тело было сильно повреждено, собрать данные о биороиде не удалось.

Основной версией появления биороида посчитали разработку нового оружия спецслужбами неизвестной страны. Поэтому, во избежание распространения паники и дезинформации, было принято решение ограничить на год все публикации в СМИ о данном инциденте.



29 декабря В рамках расследования причин и источника появления биороидов администрация Кобе направляет запросы в спецслужбы разных стран. Ответ всех спецслужб практически идентичен — происхождение неизвестно.

— 2040год —

18 февраля В устье реки Ина, со множеством ножевых ранений, было найдено тело Брайана О'Коннора - мэра города Нео-Кобе.

На следующий день Брайан О'Коннор был арестован во время заседания городского совета - после сканирования выяснилось, что он является неорганическим биороидом. Лже-Брайан был направлен в Научное агентство для детального анализа, но взорвался по пути. Биологические образцы биороида снова были утеряны.

Август Из-за нарушения запрета на публикацию в одном из журналов информация о снэтчерах становится достоянием общественности, цензура рухнула. Все СМИ бросились освещать тему снэтчеров. «Снэтчер-лихорадка» охватила весь мир.

— 2041год —

Зима Нео-Кобе охвачен «биороидной паникой». Повсеместно происходят столкновения, нападения и убийства, спровоцированные биороидами. Мэр Нео-Кобе призывает граждан пройти биороид-тест.

Ноябрь Создание оперативной группы по борьбе со снэтчерами на базе городского управления полиции.

Декабрь Во многих частях города возникают ячейки движения «Охота на биороидов», стихийно организованного обычными гражданами. Их действия, напоминающие охоту на ведьм, лишь усиливают тревогу и панику среди населения.

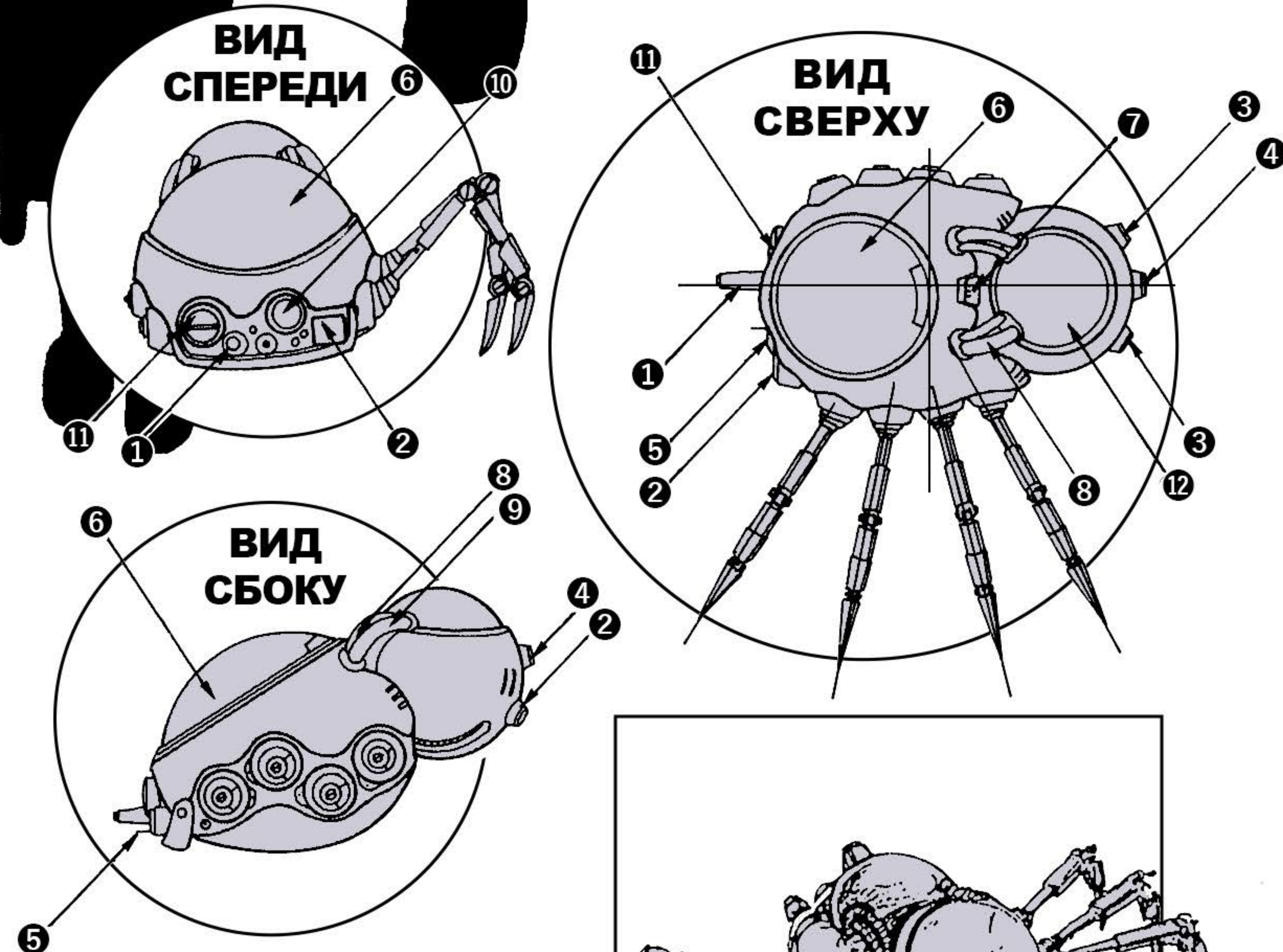
По приблизительным оценкам, той зимой жертвами «охоты на ведьм» стали около 5000 мирных жителей.

Конец декабря Паника из-за биороидов полностью парализовала функции города и распространяется по всей Японии. Индустрия развлечений, пострадавшая от волнений, переживает спад.

— 2042год —

20 апреля В городском управлении полиции создаётся «Специальный отдел по борьбе со снэтчерами».

Во избежание повторения «биороидной паники» принимаются меры по защите прав гражданского населения, обеспечиваемые введением в действие Статьи 18, Раздела 12 Гражданского кодекса - «Снэтчеры и защита прав граждан». Отныне прямое сканирование населения возможно только при наличии «ордера на сканирование».



ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

Офиц. название: Инсектор-01
Общая длина (тело): 15 см
Общая длина (с ногами): 30 см
Общая высота: 20 см
Вес: 500 г

НАЗВАНИЕ УЗЛОВ

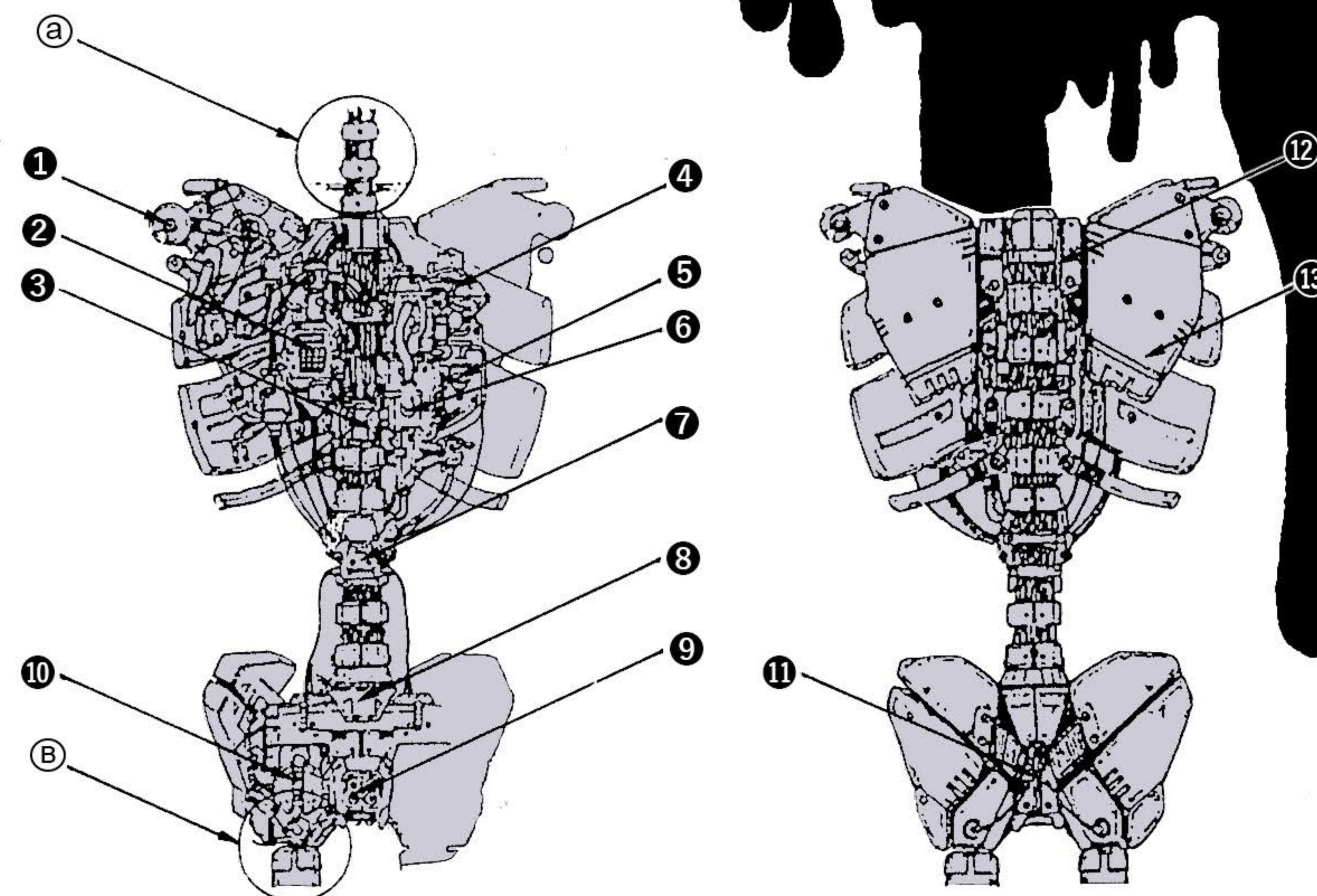
- 1 Игольчатое оружие
- 2 Точечный свет
- 3 Сопло
- 4 Выход сенсорных волокон
- 5 Антенна
- 6 Оптический датчик
- 7 Чип общего назначения
- 8 Соединительная трубка
- 9 Трубка питания
- 10 Глаз - камера
- 11 Датчик - сканер
- 12 Ультразвуковой сонар

► ИНСЕКТОР

Робот в форме паука, используемый снайчерами как датчик охраны. Своим игольчатым оружием он атакует всё, что касается чувствительных сенсорных волокон, расположенных в его задней части.

Уровень интеллекта крайне низкий. Способен передвигаться и прыгать с помощью реактивной тяги. Командой по утилизации «ДЖАНК» (джанк - от английского слова junk - утиль) было предпринято множество попыток проанализировать инсекторов, но из-за встроенного модуля самоуничтожения все эти попытки потерпели неудачу.

Длина тела: 30 см
Вес: 500 г



ТОРС: ВИД СЗАДИ

ТОРС: ВИД СПЕРЕДИ

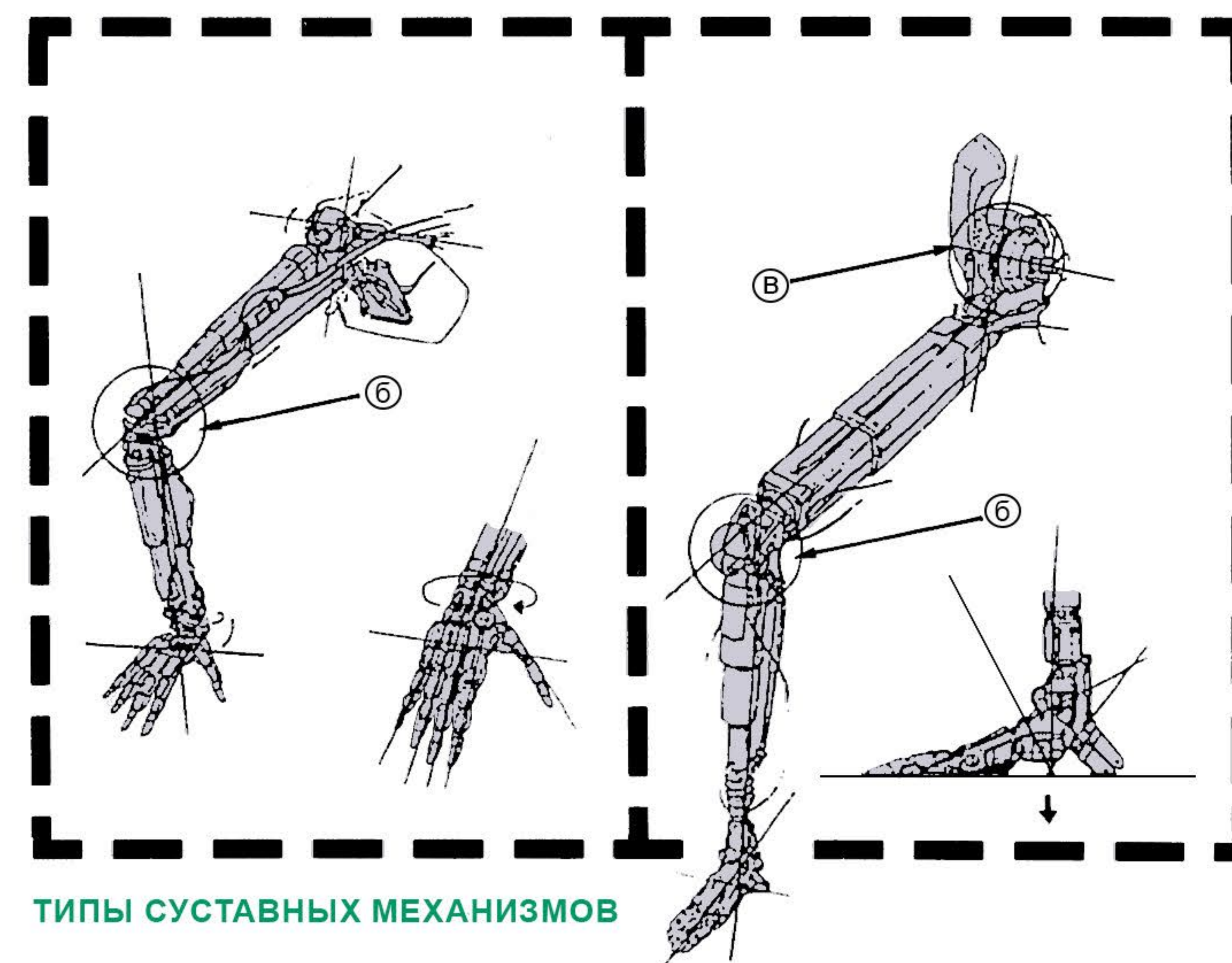
Плоский
а суставной
механизм

Шарнирный
б суставной
механизм

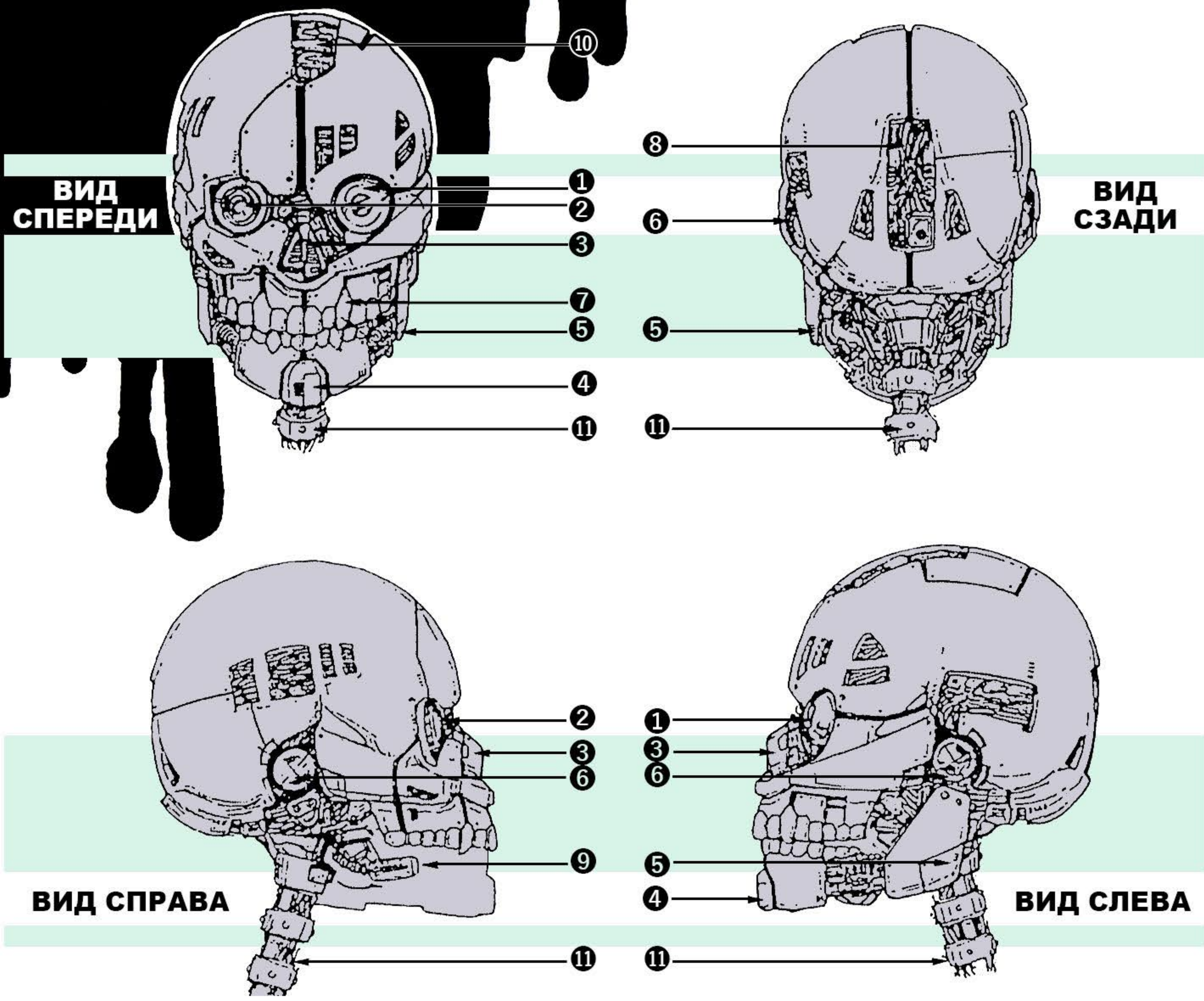
Шаровый
в суставной
механизм

НАЗВАНИЕ УЗЛОВ

- 1 Устройство управления движением рук
- 2 Разъём внешнего программного ввода
- 3 Основной генератор
- 4 Малый ядерный реактор
- 5 Насос искусственной крови
- 6 Искусственная почка
- 7 Главный сканирующий контроллер
- 8 Система синхронизации суставов нижней части тела
- 9 Разъём модуля «ПОЛ»
- 10 Динамомодулятор ног
- 11 Коммутатор блока скелета
- 12 Управление переключением заднего блока
- 13 Распределитель питания



ТИПЫ СУСТАВНЫХ МЕХАНИЗМОВ



НАЗВАНИЯ УЗЛОВ ГОЛОВЫ		
1 Ложный глаз	5 Система контроля силы укуса	9 Пушка
2 Визуальный датчик	6 Датчик слуха	10 Система питания кожи головы
3 Датчик обоняния	7 Датчик вкуса	11 Система равновесия
4 Подвижная челюсть	8 Датчик контроля температуры головы	

► СТРОЕНИЕ СНЭТЧЕРА (УРОВЕНЬ 3: КОЖА)

Поверх костно-мышечного каркаса наносится искусственная кожа. С помощью биотехнологий и белкового дизайна создается синтетическая кожа, постепенно приживляемая к внутренним механическим компонентам во избежание отторжения.

Искусственная кожа полностью органична; обмен энергии, снабжение кислородом и вывод продуктов жизнедеятельности в клетках осуществляется искусственной кровью. В ней используются так называемые «липид-гемо-липосомы» — искусственные кровяные тельца, состоящие из молекулярных сборок фосфолипидов с гемовым железом в центре. На данном этапе формируются волосяные фолликулы, потовые железы и прочее. Благодаря обмену веществ через кровь, их кожа способна не только потеть, но и вырабатывать кожное сало.

► СТРОЕНИЕ СНЭТЧЕРА (УРОВЕНЬ 4: ВОЛОСЫ)

В последнюю очередь в волосяные луковицы вживляются искусственные волосы. Они продолжают расти до тех пор, пока живы клетки волосяного фолликула. Поэтому они восстанавливаются даже после депиляции.

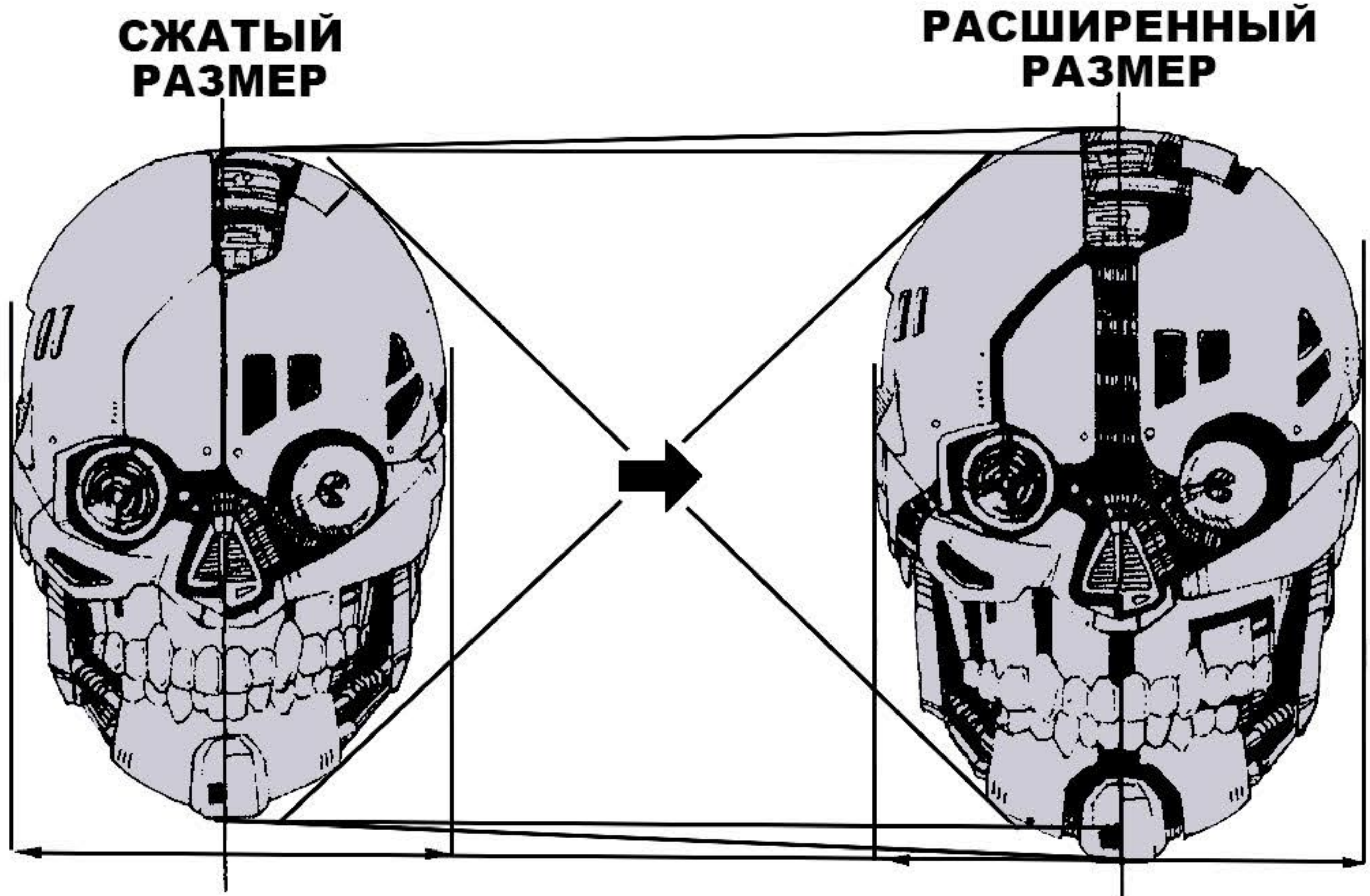
► СТРОЕНИЕ СНЭТЧЕРА (УРОВЕНЬ 1: СКЕЛЕТ)

1. Перед похищением снэтчер адаптирует свой скелет под размеры и костную структуру цели. Каждое сочленение и сегмент раздвигаются, чтобы максимально соответствовать телосложению оригинала.

Тело снэтчера, как и у человека, состоит из 260 модулей. Раздвигая соответствующие сегменты в местах, заменяющих хрящи, можно свободно изменять размер. Таз и репродуктивные органы адаптируются под пол цели путем замены модуля «ПОЛ».

Примечание: Тем не менее, адаптивные способности снэтчера не безграничны. Существуют определенные ограничения на сжатие и расширение частей тела, суставов и скелета. Считается, что рост цели должен составлять от 150 до 190 см. Если эти условия не соблюдаются, цель можно уверенно считать неподходящей для снэтчинга.

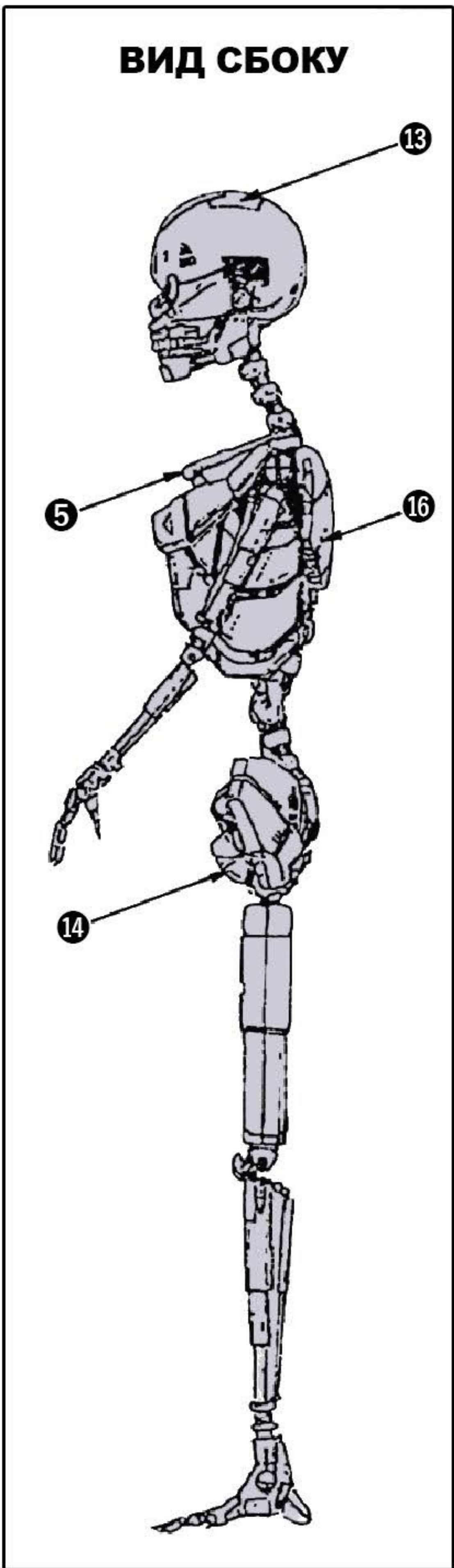
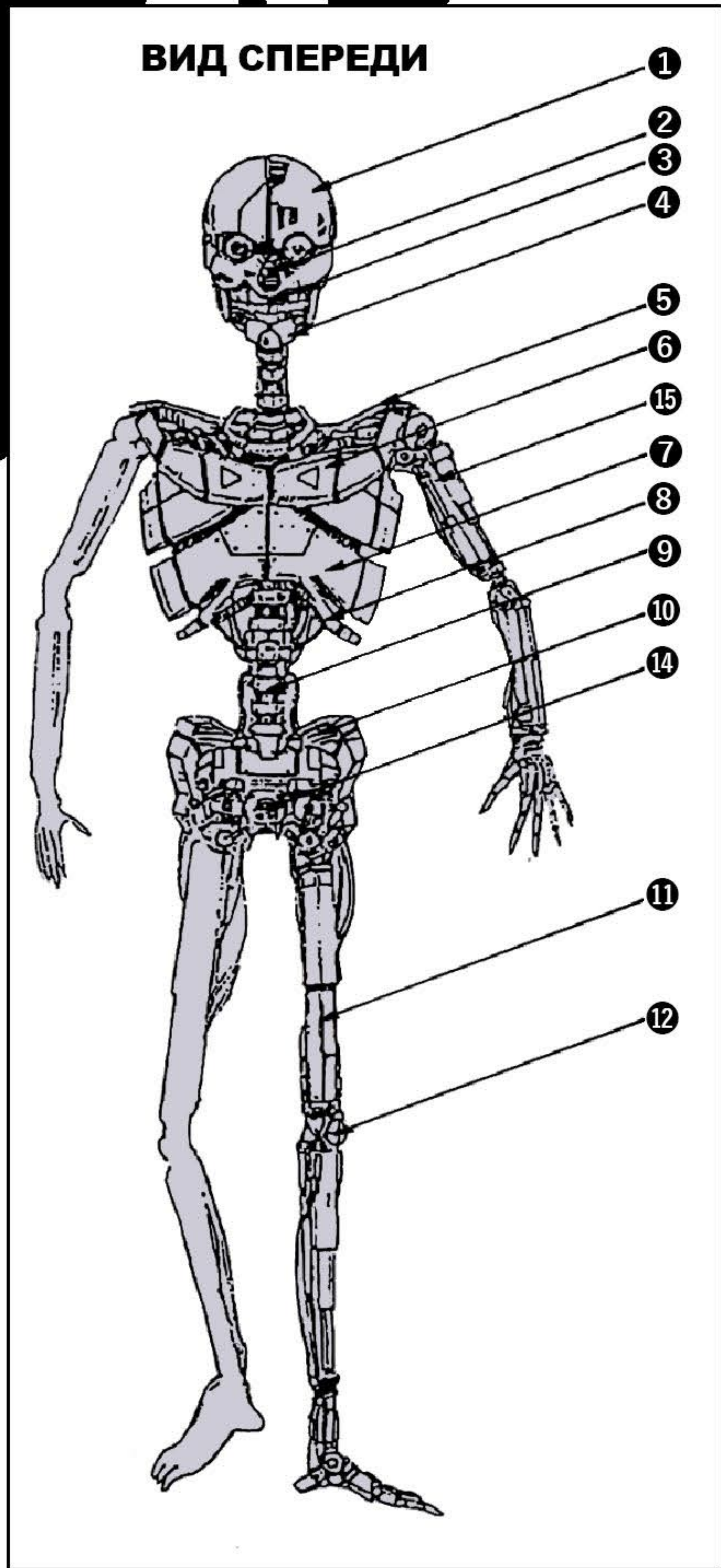
2. Череп. Аналогичным путем расширения и сжатия прорезей имитируется оригинальный скелет. Череп, как и у человека, состоит из 23 элементов; размер головы определяется расширением или сжатием каждого из них (аналог волокнистых соединений у человека).



3. Лицо. Точно копирует пропорции и параметры оригинального черепа цели. Трансформируется всё: от нижней и верхней челюсти до скул, носовой и височной костей, включая даже расположение зубов. Как описано выше, на стадии скелета он уже почти идентичен оригиналу.

► СТРОЕНИЕ СНЭТЧЕРА (УРОВЕНЬ 2: МУСКУЛАТУРА)

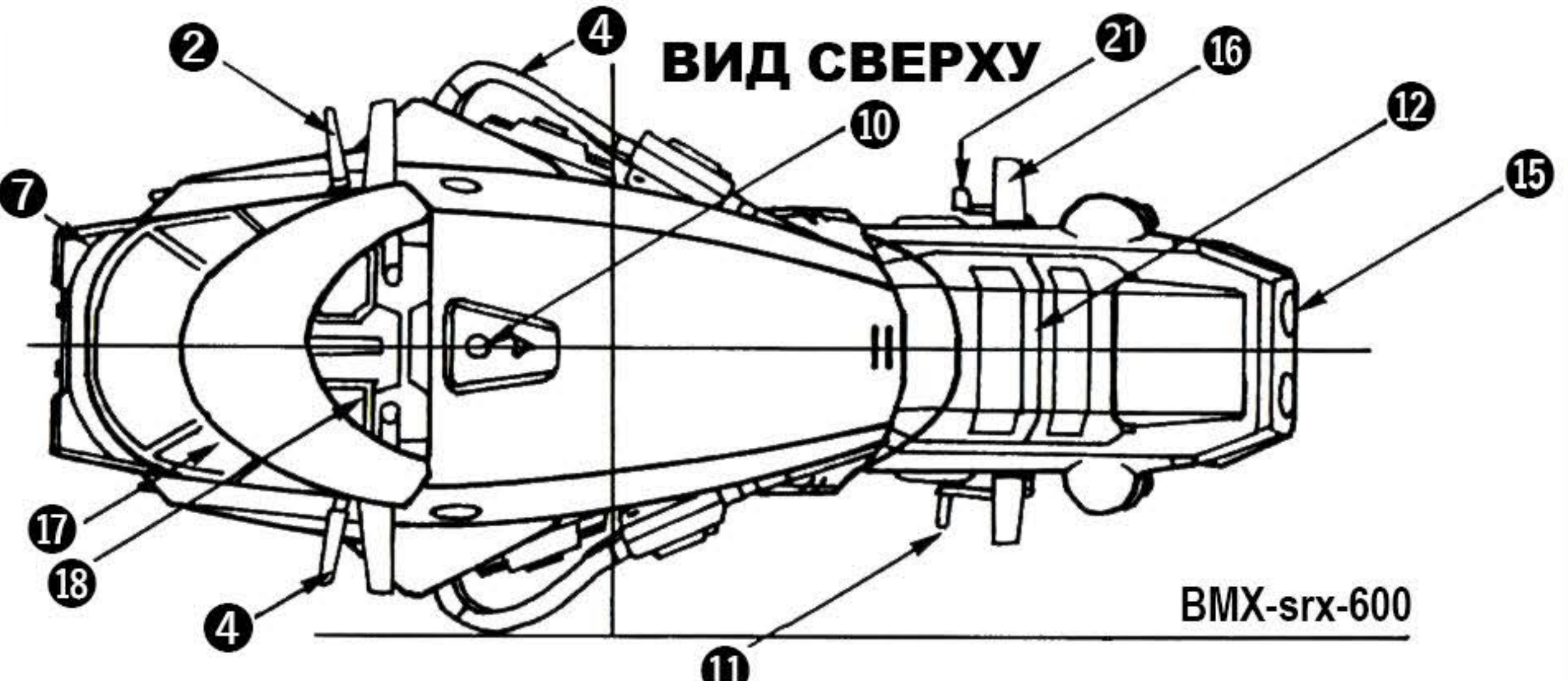
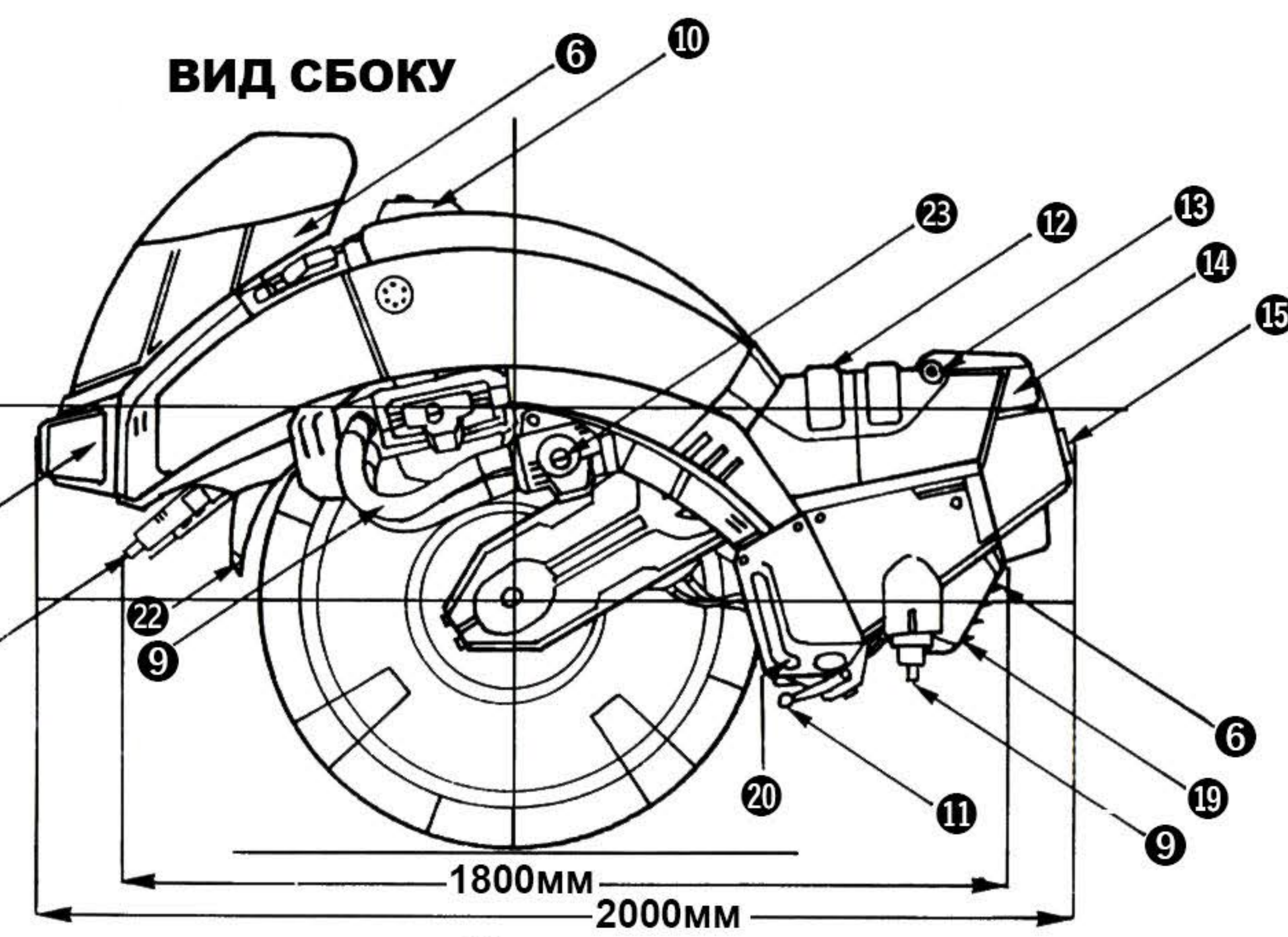
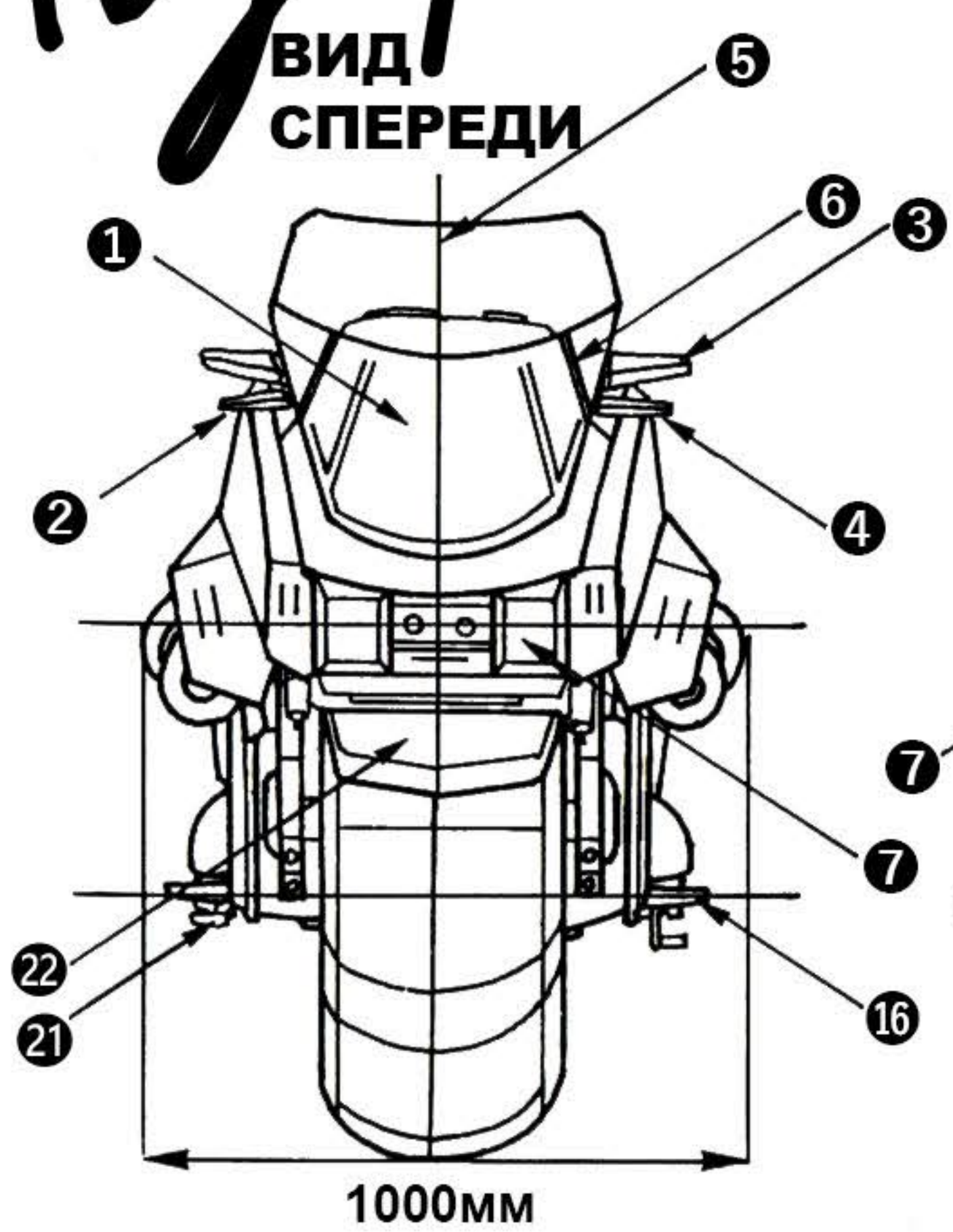
Затем накладывается то, что у людей называется мускулатурой. В случае снэтчера это ограничивается только скелетными мышцами. Вместо них (жёлтых мышечных волокон) используется «пластиковый гель», обладающий поверхностной механохимической реакцией. Такой гель действует подобно мышцам, преобразуя химическую энергию в механическую.



НАЗВАНИЕ ЧАСТЕЙ ТЕЛА	
1 Блок лобной кости	9 Позвоночный блок
2 Блок носовой кости	10 Тазобедренный блок
3 Блок верхней челюсти	11 Блок бедренной кости
4 Блок нижней челюсти	12 Блок коленной чашечки
5 Блок ключицы	13 Блок теменной кости
6 Блок грудины А	14 Модуль «ПОЛ»
7 Блок грудины Б	15 Блок плечевой кости
8 Блок рёбер	16 Блок лопатки

► СНЭТЧЕРЫ

Таинственные биороиды. Появляются каждую зиму из ниоткуда с момента Первого Контакта в 2039 году. Их происхождение и намерения неизвестны. За склонность убивать и подменять людей их называют «похитителями» или «снэтчерами».



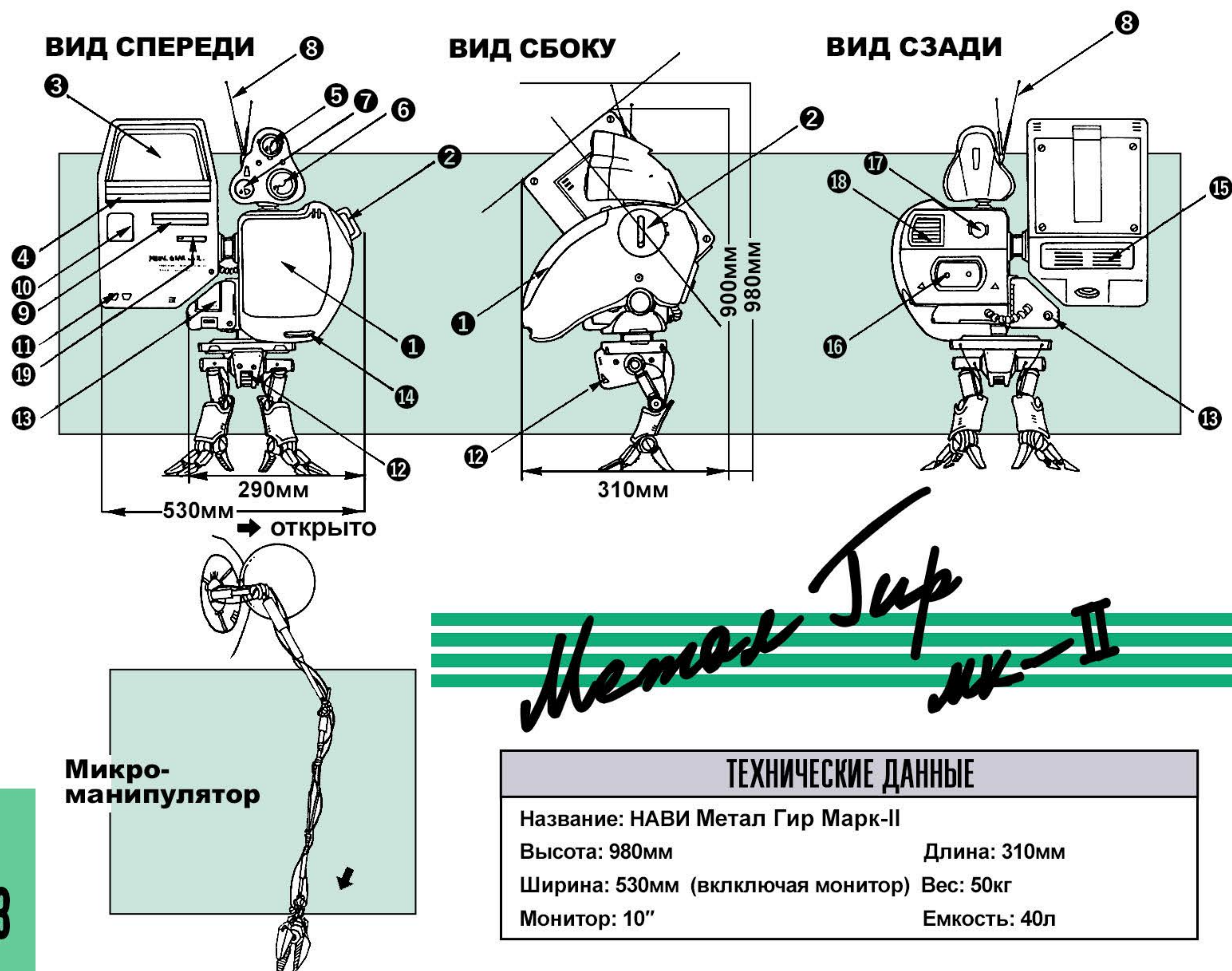
НАЗВАНИЕ УЗЛОВ
1 Головной свет
2 Рычаг акселератора
3 Рукоятка руля
4 Рычаг регулятора высоты
5 Щиток
6 Указатель поворота
7 Передний демпфер
8 Датчик дорожного полотна
9 Глушитель
10 Крышка топл.бака / Уровень
11 Рычаг переключения передач
12 Сиденье
13 Ограничитель сиденья
14 Стоп-сигнал / Задний фонарь
15 Камера заднего вида
16 Подножка
17 Главный дисплей
18 Дисплей заднего вида
19 Выхлопная труба
20 Защита ног
21 Рычаг тормоза
22 Брызговик
23 Блок турбонаддува

ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ
Марка: BMX-srx-600
Кузов: Сотовая структура из керамо-углеволокна
Общая длина: 1800 мм (корпус), 2200 мм (с учётом балансира и аэродинамического обтекателя)
Макс. мощность: 400 л.с. (в течение 20 сек)
Макс. крутящий момент: 87 кгс·м
Снаряженная масса: 220 кг
Макс. скорость (на ровной поверхности): 300 км/ч
Коробка передач: 6-ступенчатая, 10-диапазонная (с возможностью переключения на автоматическое сцепление)

► РОУДРАННЕР

Одноколёсный мотоцикл, в котором для поддержания равновесия используется гироскопический момент с частотой 3 тыс. оборотов в секунду. Получили широкое распространение в мотоспорте. В основном используются в южной части города, где отсутствует разметка, поэтому они могут свободно передвигаться, в том числе задним ходом, в узких переулках.

Роудраннер успешно себя зарекомендовал и был официально принят на вооружение дорожным отделом полиции в качестве мотоцикла слежения в 2038 году.



Metal Gear II

ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

Название: НАВИ Метал Гир Марк-II
 Высота: 980мм Длина: 310мм
 Ширина: 530мм (включая монитор) Вес: 50кг
 Монитор: 10" Емкость: 40л

НАЗВАНИЕ УЗЛОВ

- 1 Контейнер (40 л)
- 2 Люк манипулятора
- 3 2D монитор 10"
- 4 Створка монитора
- 5 Фонарь с регулировкой яркости
- 6 Основная камера-глаз
- 7 Универсальный сенсорный глаз
- 8 Антенна
- 9 Слот LD-плеера
- 10 Дополнительный батарейный отсек
- 11 Разъем для джойстика
- 12 Основной батарейный отсек
- 13 Балансир
- 14 Динамик
- 15 Радиатор монитора
- 16 Разъем питания 110в
- 17 Задняя камера
- 18 Радиатор
- 19 Слот CD-плеера

★ Датчики

Датчик движения, инфракрасный датчик, термодатчик, рентгеновский датчик, ультразвуковой датчик, датчик электромагнитных волн.

★ Микроскоп

Оснащен следующими видами микроскопов: ядерный магнитно-резонансный (ЯМР), сканирующий туннельный (СТ), оптический и сверхвысоковольтный электронный. Он также оснащен высокоскоростной камерой с кадровой частотой в триллион кадров в секунду. Оптический модуль может перемещаться вверх и вниз, поворачиваться на 360° и выдвигаться на одну треть высоты корпуса.

★ Обработка и хранение изображений

Благодаря открытиям в области нейрофизиологии разработан способ обработки изображений, имитирующий человеческое зрение. Система хранит в памяти трёхмерные объекты и способна распознавать цвета, длины волн, направление и положение объекта в пространстве.

★ Монитор

Оборудован многофункциональным съёмным плазменным дисплеем с термостойкой защитной створкой. Сочетает в себе функции увеличения и уменьшения изображения, способность поворота на 180° и возможность проецировать голограммы.

★ Манипулятор

Имеет манипулятор, размещённый в брюшной полости, используемый для сбора улик и анализа микро-объектов. Способен оперировать даже хрупкими предметами (например, яйца). Помимо прочего, оснащён ультразвуковым и электронным эндоскопами, позволяющими проникать в очень узкие места.

НАВИГАТОРЫ

► НАВИГАТОР

При проведении расследования к каждому агенту ЮНКЕР прикрепляется аналитический робот-помощник, также называемый навигатором (согласно правилу 5 кодекса ЮНКЕР).

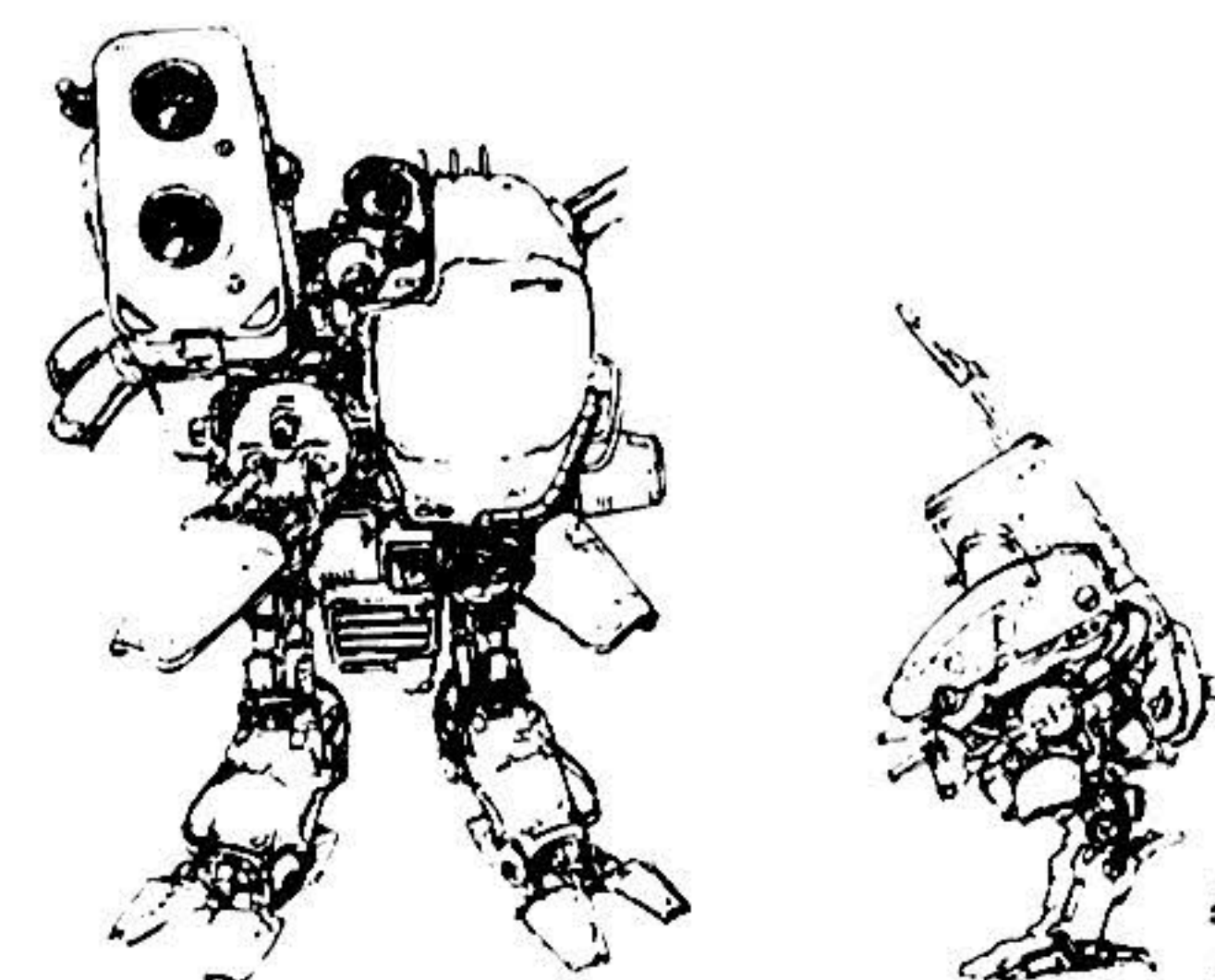
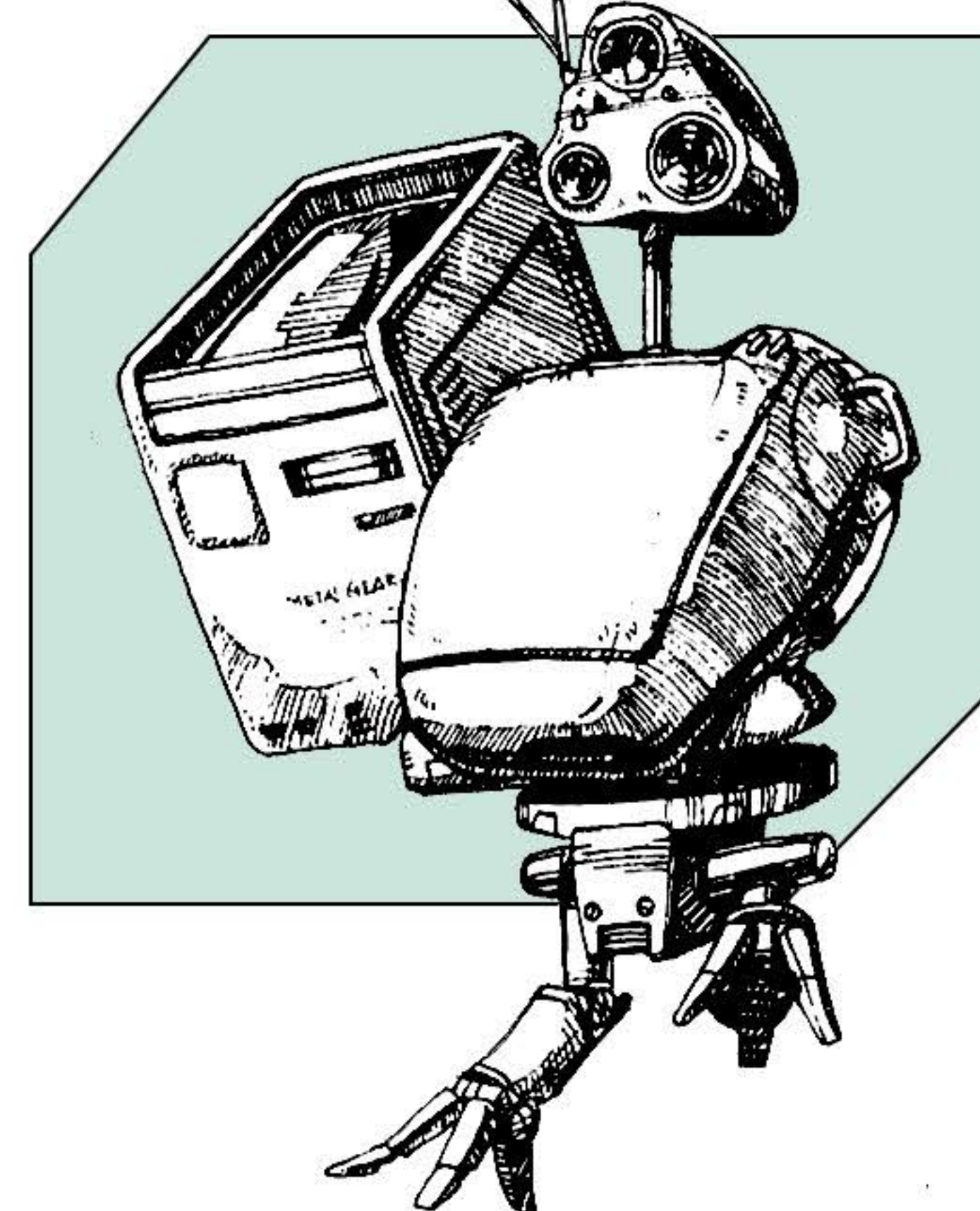
Навигаторы, в первую очередь, предназначены для облегчения проведения следственных мероприятий путём анализа, записи и передачи следственной информации, но также их программируют с учетом индивидуальных особенностей агента для оказания психологической поддержки. Последняя очень важна для оперативников, поскольку они часто испытывают большие нагрузки.

Кроме того, навигатор оснащён множеством датчиков и способен обнаружить практически любую опасность.

После выдачи ордера на сканирование, навигатор получает возможно сканировать подозреваемых. При отсутствии ордера на сканирование схемы управления не реагируют на команды провести сканирование.

► МЕТАЛ ГИР МАРК-II (SR)

Навигатор Гиллиана Сиды. Разработан специально для игрока. Официальное название: «Метал Гир Марк-II / SR или более поздняя модель», конструктор Гарри Бенсон.



Метал Гир Марк-II 1988

★ Дизайн

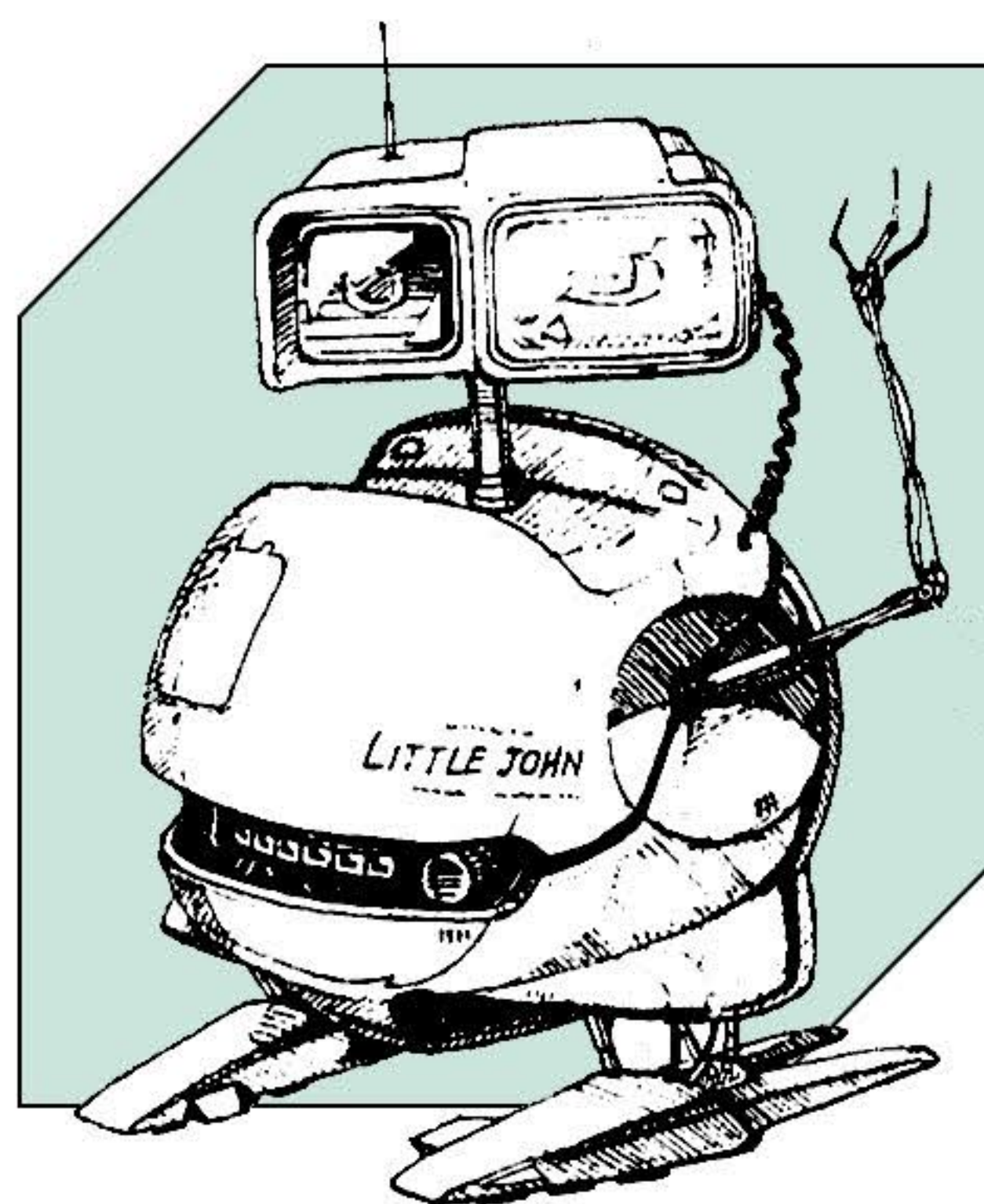
Название происходит от тяжёлого шагающего танка с ядерным вооружением «METAL GEAR», известном в конце XX века как «оружие дьявола». Гарри Бенсон обнаружил в архивах того времени чертёж METAL GEAR и адаптировал его высококомбинированную конструкцию для использования в качестве навигатора.

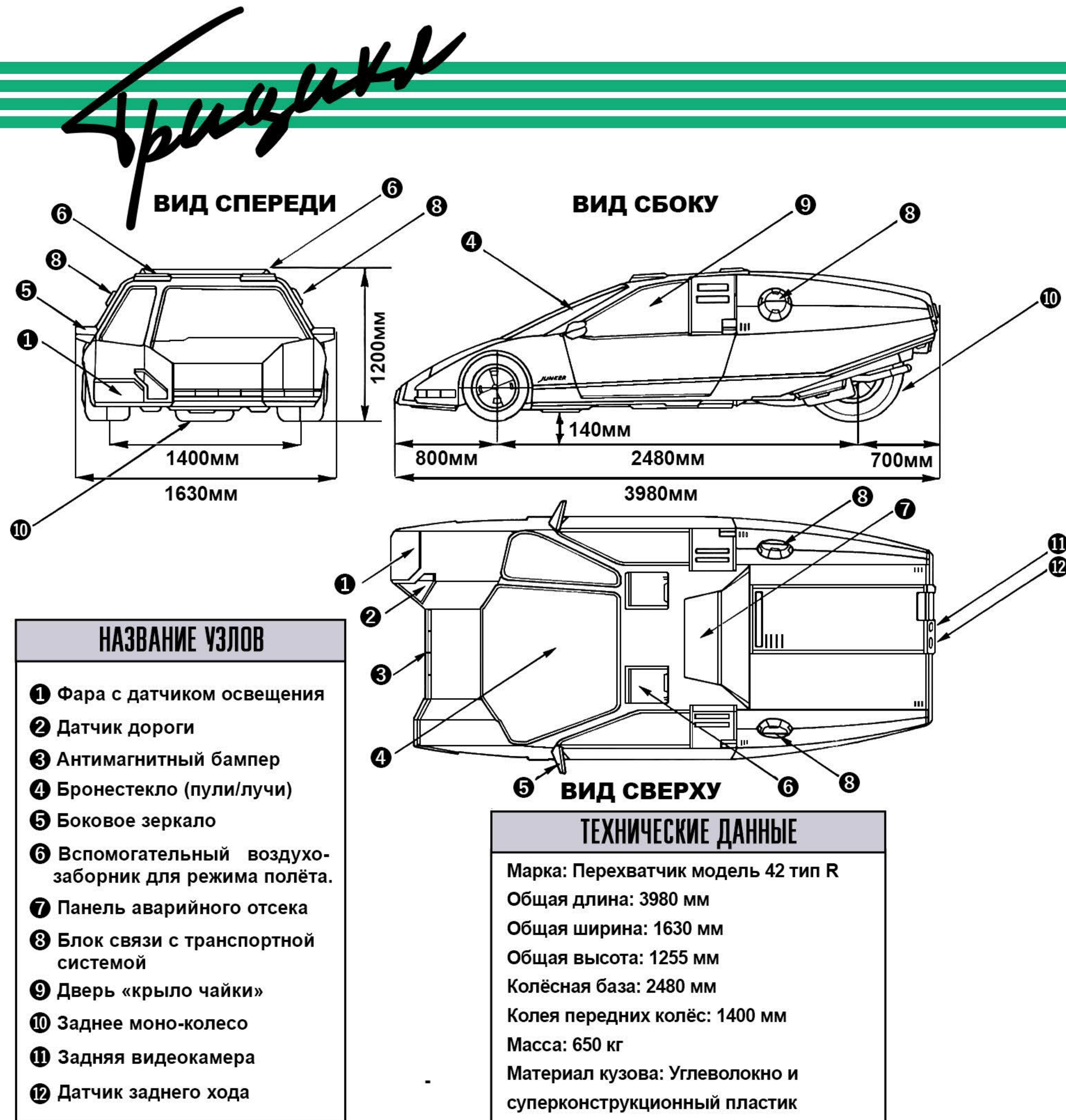
► МАЛЫШ ДЖОН

Навигатор Жан-Жака Гибсона. Официальное название: «Малыш Джон msx011».

Дизайнер: Гарри Бенсон

Разработан по индивидуальному запросу Гибсона, пожелавшем максимально бесшумное устройство. Также послужил прототипом для более поздней модели навигатора Метал Гир.





► ТРИЦИКЛ

Основное средство передвижения, используемое агентами ЮНКЕР. Универсальный транспорт с возможностью перемещения как по земле (с помощью трёхколёсного привода), так и по воздуху (на реактивной тяге, колёса при этом складываются в специально оборудованные колёсные арки). Трицикл напрямую подключен к системе управления транспортной сетью города и передвигается в автоматическом режиме, но также имеет возможность ручного управления.

Ручной режим вождения

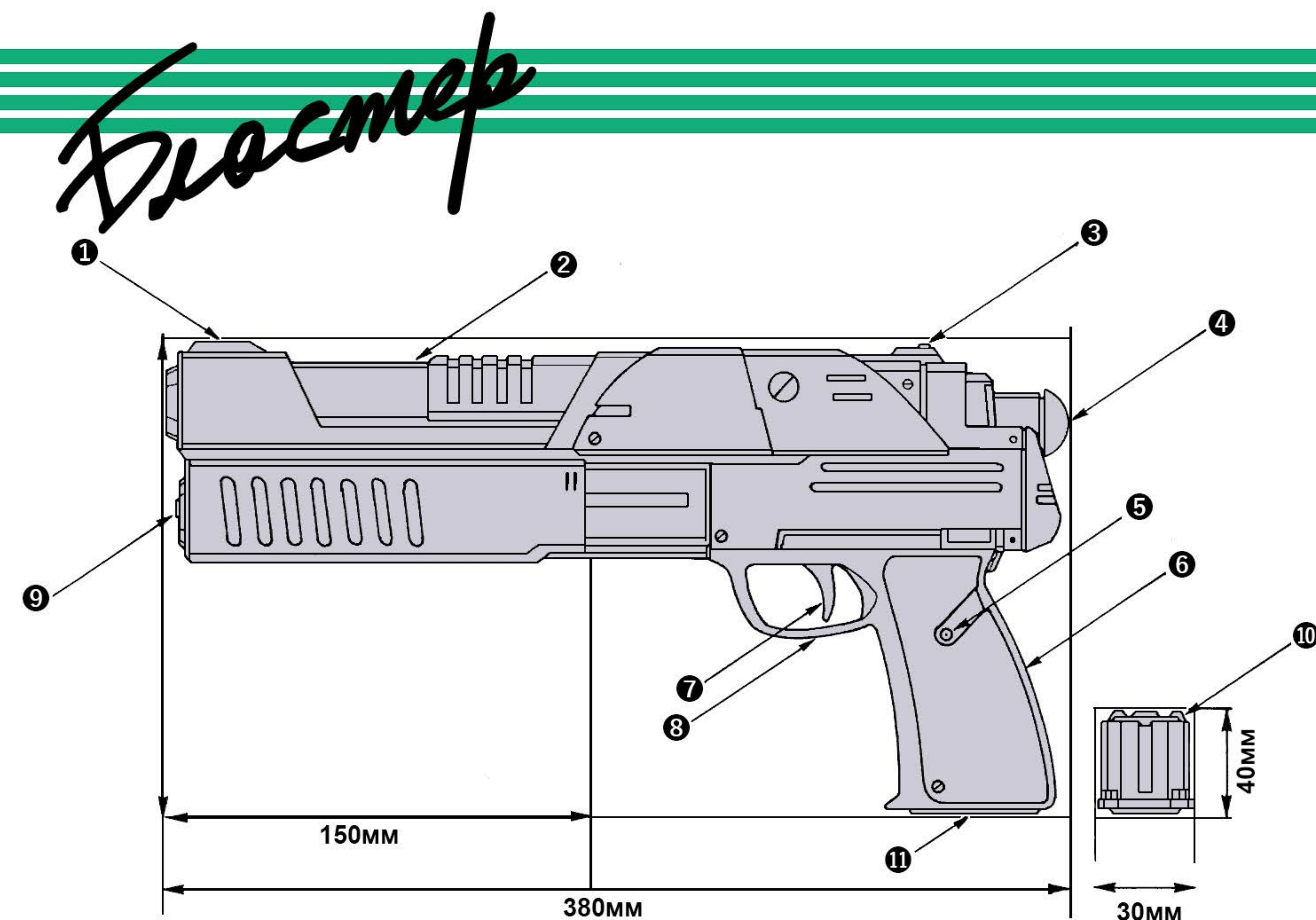
Встроенный самообучающийся компьютер может контролировать, реагировать и оказывать поддержку в соответствии с навыками вождения и личностными качествами водителя. Дополнительно оснащён функцией безопасности, принудительно переводящей трицикл в автоматический режим работы на основании решения компьютера.

Телескопический механизм регулирования величины колесной базы

Механизм увеличивает высоту автомобиля в городских условиях и снижает центр тяжести на высоких скоростях для повышения устойчивости движения.

Навигационная система

Дорожная навигация осуществляется через спутники связи и Альфавиль, однако это не относится к территориям, находящимся за пределами контролируемой зоны.



► БЛАСТЕР

Единственное оружие, способное справиться со снайперами. Оснащён функцией обратной связи: скорострельность оружия зависит от быстроты реакции стрелка.

★ **Материал:** Использование высокотехнологичного пластика, углеродного волокна и керамики обеспечивает минимальную массу оружия и неизменную форму ствола при перепадах температуры.

★ **Рукоятка и спусковой крючок** спроектированы с учётом эргономических особенностей стрелка. В рукоятку бластера встроен датчик считывания отпечатков пальцев и температуры тела стрелка. Таким образом, только владелец оружия может снять его с предохранителя и начать стрельбу, поэтому оно выпускается индивидуально для каждого агента ЮНКЕР.

КРОВЬ АГЕНТА ЮНКЕР (КРОВЬ ЮНКЕР)

Ввиду того, что оперативные агенты ЮНКЕР часто получают ранения и погибают, для увеличения живучести и снижения смертности от кровопотери были разработаны специальные средства переливания крови.

(1) Переливание искусственной крови

При данном методе кровь пациента заменяется искусственной, а настоящая кровь хранится отдельно и переливается по мере необходимости. Поскольку производство и переливание искусственной крови доступно в любом количестве, такая мера уменьшает риск чрезмерного кровотечения. Данная процедура получила широкое распространение во время Третьей мировой войны в условиях большого количества раненых на передовой.

В то же время, очистка искусственной крови увеличивает нагрузку на почки, ввиду чего требуется искусственный диализ.

Искусственные эритроциты (использование липидных гем-рибосом)

Липидная гем-рибосома - искусственно синтезированное соединение, похожее на гем. В данном процессе также участвуют ионы железа и молекулярные сборки фосфолипидов. Цвет, вязкость, осмотическое давление и удельный вес почти такие же, как у настоящих клеток крови.

(2) Переливание замороженной крови (допинг собственной крови)

Кровь оперативных работников собирается при регулярном донорстве, после чего смешивается с питательным раствором, концентрируется и хранится при температуре минус 42°C. В экстренных случаях кровь размораживают и возвращают «владельцу».

СПРЕЙ «ИСКУССТВЕННАЯ КОЖА»

Данный спрей, разработанный с использованием белковых биохимических технологий, при нанесении на открытые участки кожи обеспечивает высокий уровень защиты, включая устойчивость к нагреву и физическому воздействию.

Ввиду затруднённого потоотделения и выведения отходов жизнедеятельности (хотя кислородный обмен кожи с окружающей средой частично доступен), непрерывное использование спрея не должно превышать 24 часа.

ЮНКЕР-БУСТ

Жевательная резинка с кристаллами адреналина, поставляемая агентам ЮНКЕР. Широко использовалась во времена Третьей мировой войны в качестве экстренного источника адреналина.

Данная жевательная резинка позволяет оперативнику в чрезвычайной ситуации временно повысить точность и силу, ускорить рефлексы. Тем не менее, употребление на постоянной основе вызывает сильную депрессию и усталость. Эффект применения схож с внезапным приливом сверхчеловеческой силы, иногда наблюдаемым у людей в экстремальных обстоятельствах, таких как пожары и т.п.

Блокнот ЮНКЕР

Термостойкий, прочный блокнот из специальной бумаги на базе алюмо-кремнезёмного волокна. Данное волокно изготавливают из глинозёма (Al₂O₃) и кремнезёма (SiO₂), смешанных в равных пропорциях для получения материала, устойчивого к температурам до 1000°C. Обычно весь ход расследования фиксируется навигатором; данный блокнот агенты используют для личных заметок.

КАРТА ЮНКЕР

Также известна, как идентификационная карта ЮНКЕР - удостоверение личности (ID) с оптическим (лазерным) диском; оснащена дополнительным чипом памяти, содержащим все данные владельца карты. Используется для идентификации при использовании ГАУДИ или для подтверждения личности агента ЮНКЕР.

Копирование или подделка данной карты невозможна. Агент ЮНКЕР обязан постоянно иметь её при себе.

ПОЯС ЮНКЕР

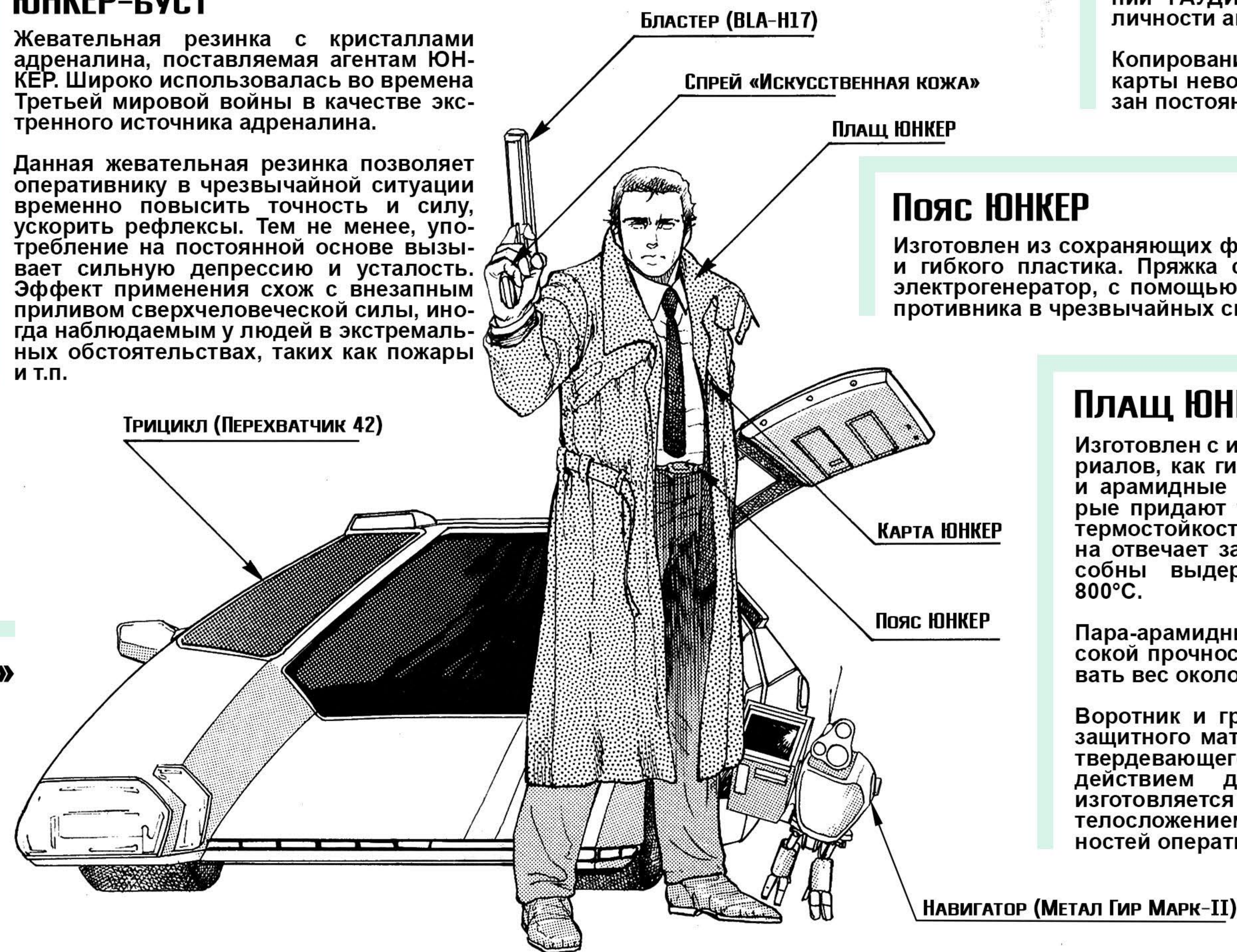
Изготовлен из сохраняющих форму полимеров, керамики и гибкого пластика. Пряжка содержит высоковольтный электрогенератор, с помощью которого можно оглушить противника в чрезвычайных ситуациях.

ПЛАЩ ЮНКЕР

Изготовлен с использованием таких материалов, как гибкая броня «флекс-армор» и арамидные волокна двух типов, которые придают ткани особую прочность и термостойкость. Мета-арамидные волокна отвечают за термозащиту кожи и способны выдерживать температуры до 800°C.

Пара-арамидные волокна обладают высокой прочностью и способны выдерживать вес около 50 кг при диаметре 0,1 мм.

Воротник и грудная зона изготовлены из защитного материала «флекс-армор», затвердевающего при ударах или под воздействием давления. Каждый плащ изготавливается на заказ в соответствии с телосложением и анатомическими особенностями оперативного работника.



Экипировка оперативника при исполнении.

Агенты ЮНКЕР должны выполнять свои обязанности в соответствии с Кодексом ЮНКЕР - сводом из пяти Правил. При нарушении оперативным сотрудником Правила (2), права и привилегии агента аннулируются независимо от причины.

5 ПРАВИЛ ЮНКЕР

- (1) Задача ЮНКЕР - уничтожение биороботов-снэтчеров.
- (2) Агенты не должны причинять вред людям, даже если это необходимо для выполнения Правила (1).
- (3) Субъект не может подвергаться обыску или аресту без неопровержимых доказательств того, что он является снэтчером. Гражданский кодекс, Раздел 12, Статья 18 - «Снэтчеры и защита прав граждан».
- (4) Агенты ЮНКЕР обязаны сотрудничать с гражданскими «охотниками за головами» и оказывать им поддержку. (Уголовный кодекс, Специальные положения, Параграф 3, «Содействие охотникам за головами»).
- (5) В качестве привилегии для выполнения Правила (1) Кодекса ЮНКЕР, агентам разрешено владение и применение различных спецсредств. В частности,

ОРДЕР НА СКАНИРОВАНИЕ

Гражданские лица могут отказать агенту ЮНКЕР в сканировании (досмотре) согласно Статьи 18, Раздела 12 Гражданского кодекса - «Снэтчеры и защита прав граждан». Данное положение было введено во избежание паники, подобной случившейся в 2040 году. Сканирование разрешено только после предъявления соответствующего ордера на сканирование. Таким образом, использование любого сканирующего устройства до предъявления ордера запрещено.

Примечание: Навигатор также обладает устройством контроля и защиты от незаконного сканирования без ордера.

ОБУЧЕНИЕ ЮНКЕР

Подготовка агентов ЮНКЕР ведётся параллельно четырьмя ведомствами: спецназом, службой разведки, национальной полицией и научным бюро. Их знакомят со всевозможными боевыми искусствами и единоборствами, обучают тактическому бою, языкам, различным наукам в т.ч. психологии и праву.

Агент ЮНКЕР должен обладать обширным количеством знаний и опыта в различных областях. Кроме того, у него нет права на ошибку, неверные решения недопустимы, поскольку работа агента ЮНКЕР – погружение в неизведанное. Можно сказать, что опыт агентства включает в себя опыт всего человечества.

ОРГАНИЗАЦИЯ «ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ»

В конце 2041 года городское управление полиции обратилось к гражданам с просьбой о сотрудничестве в борьбе со снэтчерами и создало организацию «Охотники за головами». Посредством прохождения простых процедур (получение права на ношение огнестрельного оружия, психологические тесты, тестирование в ЮНКЕР и т.д.) в ней могли зарегистрироваться все граждане Кобе, имеющие право голоса. Также была разработана система вознаграждения в зависимости от количества «зачищенных» снэтчеров.

Для зарегистрированных охотников предусмотрена существенная страховка на случай несчастных случаев при исполнении служебных обязанностей.

Средняя сумма вознаграждения: 1,5 миллиона кредитов
Примечание: Средняя месячная зарплата наемного работника: 250 000 кредитов.

Количество официально зарегистрированных охотников за головами: 500 (декабрь 2042)
Количество нелегальных охотников за головами: Приблизительно 10 000.

В агентстве существуют следующие должности: руководитель или глава организации, инженер-механик, оператор-секретарь, и оперуполномоченные сотрудники («бегущие»), занимающиеся расследованиями в сопровождении роботов-помощников - навигаторов. Также с командой косвенно связана группа под названием «ДЖАНК».

Руководитель организации

Шеф - «мозг» и глава организации.
Он контролирует общую ситуацию и отдает приказы оперативным работникам.

Бенсон Каннингем

ПЕРСОНАЛ

Инженер-механик отвечает за разработку и обслуживание оборудования, используемого в агентстве.

Гарри Бенсон

Оператор занимается обработкой данных, поступающих от навигаторов и Альфавиля.

Мика Слейтон

ОПЕРАТИВНАЯ РАБОТА

Оперуполномоченный сотрудник («бегущий») - это опасная должность, в рамках которой для проведения расследования используется навигатор.

Навигатор - робот-помощник, помогающий оперативнику в расследованиях.

Гиллиан Сид

Жан-Жак Гибсон

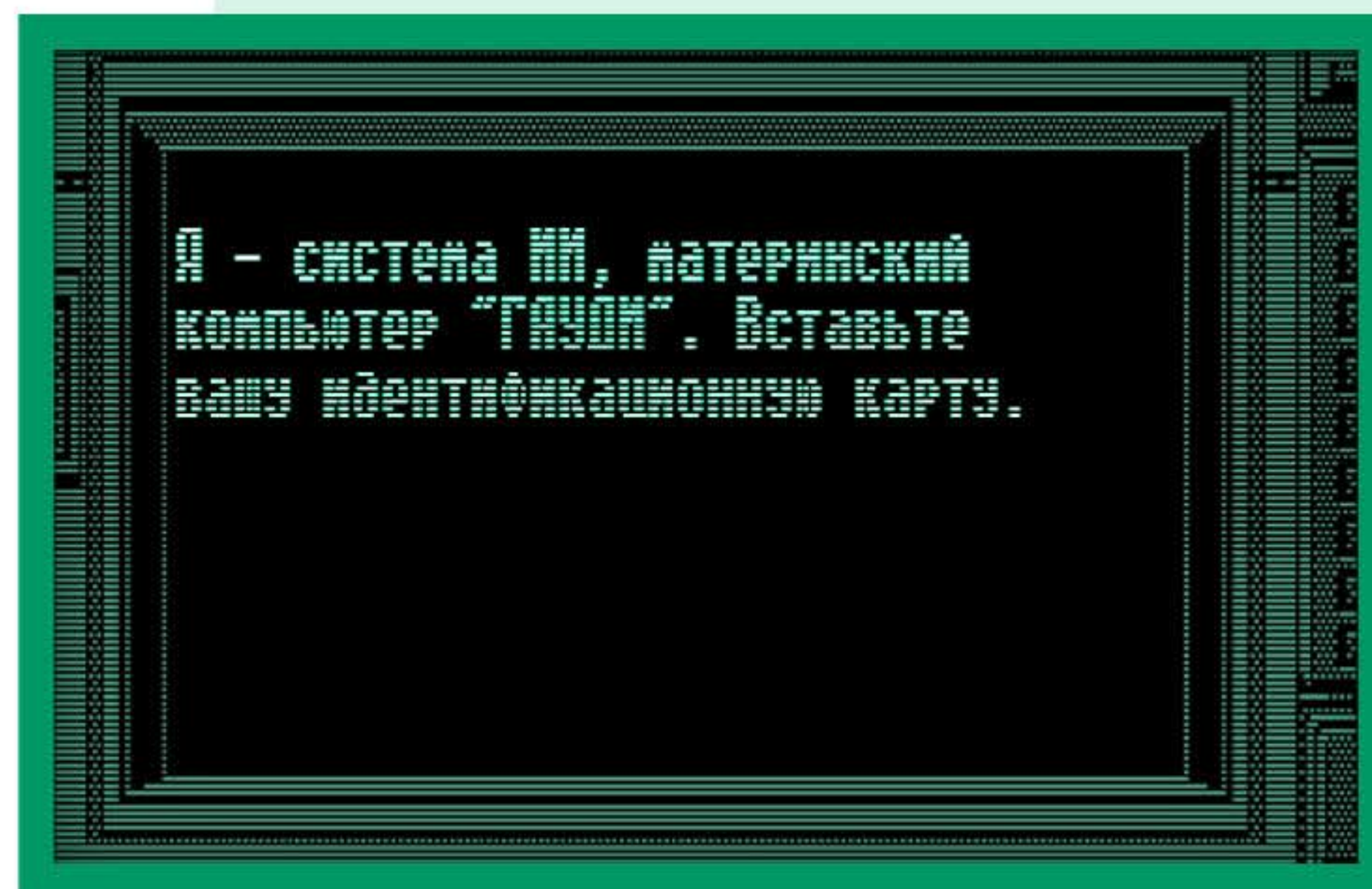
Метал Гир mk-II (Марк II)

Малыш Джон

ЗАЧИСТКА

Агентство обеспечивает зачистку обнаруженного и отработанного оперативниками места происшествия силами команды «ДЖАНК» (JUNK).

Примечание:
ДЖАНК является частью отдела научной криминалистики городского управления полиции.



ГАУДИ

Материнский компьютер штаб-квартиры ЮНКЕР, непосредственно связанный с национальной базой данных.

Официальное название: «Тип RM-1013 (Ар-Эм-1013) биокомпьютер с системой искусственного интеллекта».

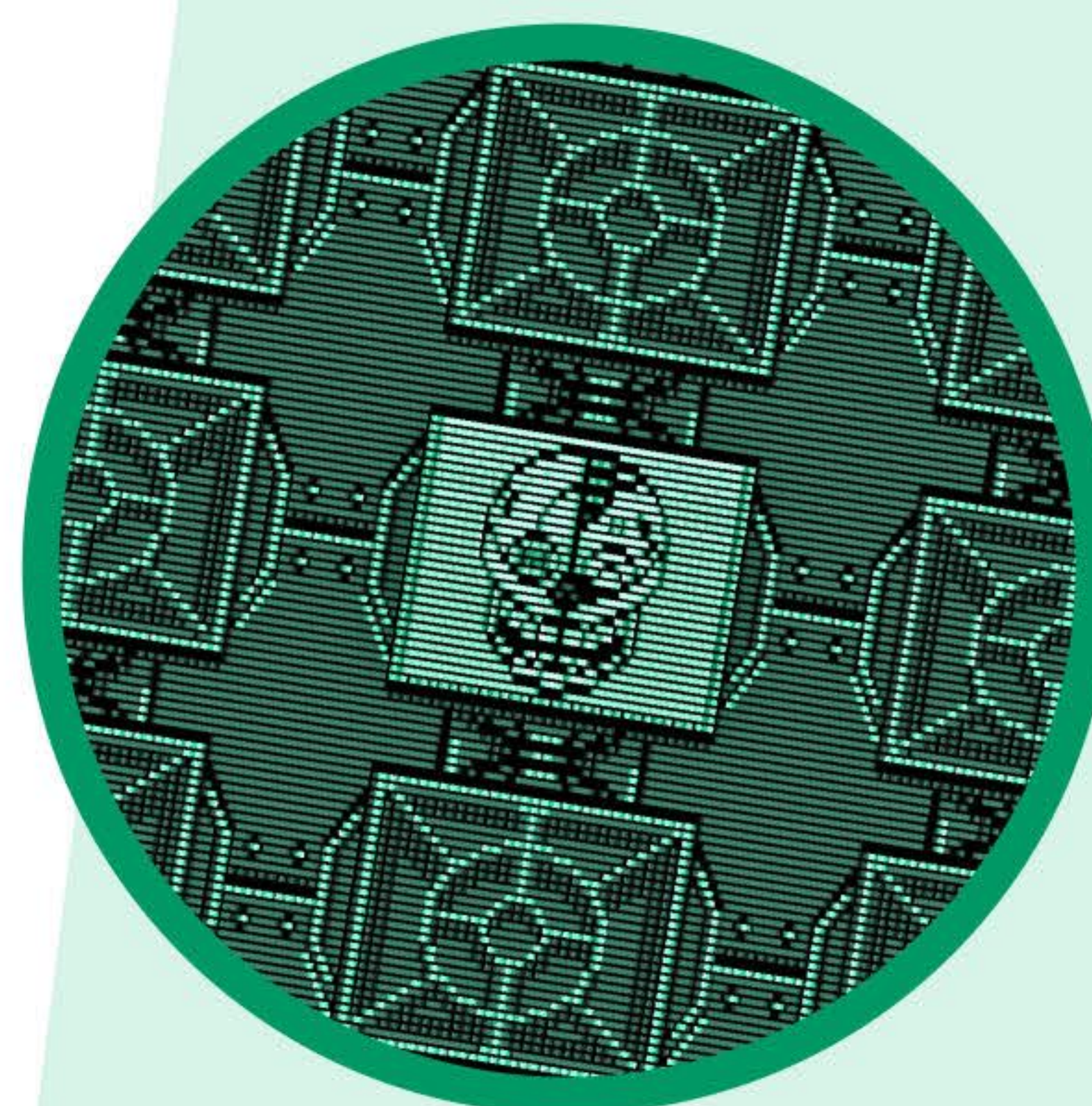
Искусственная система (А1) форма RX-02 (Ар-Экс-02) ГАУДИ использует последнюю версию системы искусственного интеллекта RX-02, обеспечивая поддержку пользователя в шести направлениях:

1. Автопрограммирование
2. Интеллектуальный интерфейс
3. Машинный перевод
4. Решение проблем
5. Экспертные системы
6. Интеллектуальные роботы

Биокомпьютер ГАУДИ - органический компьютер, биочип которого состоит из био- и функциональных полимеров, созданных по принципу синтеза белка.

АЛЬФАВИЛЬ

Материнская компьютерная система контроля и управления городом Нео-Кобе. Нейронный компьютер, объединяющий в единую сеть сотни ЭВМ по всему городу; моделирует нейронные цепи человеческого мозга и обеспечивает сверхвысокую скорость обработки данных. Все системы искусственного интеллекта Нео-Кобе, включая ГАУДИ, подключены к системе «Альфавиль».



ОКО ЮНКЕР

Система «Око ЮНКЕР» разработана для достижения тренируемым пика стрелковых способностей путём создания индивидуальной программы обучения на основе определения точности, скорости реакции и других особенностей.

Спроектирована и создана Гарри Бенсоном совместно с психологом Ивановым-Марадоной. Программа обучения обновляется каждый месяц в сотрудничестве с различными спецподразделениями.



ИНЖЕНЕРНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Здесь происходит разработка и обслуживание всего оборудования и оружия, используемого в ЮНКЕР. Проектирование, производство и ремонт осуществляются инженерами-механиками с помощью систем автоматизированного проектирования и производственных роботов. Оснащение мастерской не уступает некоторым фабрикам.

Доставкой инструментов и материалов управляет ГАУДИ в режиме реального времени.

Альфавиль постоянно собирает сведения о новейших разработках со всего мира, обрабатывает и модернизирует их под нужды агентства. Таким образом, агентство ЮНКЕР всегда находится на самом острие технологического прогресса.



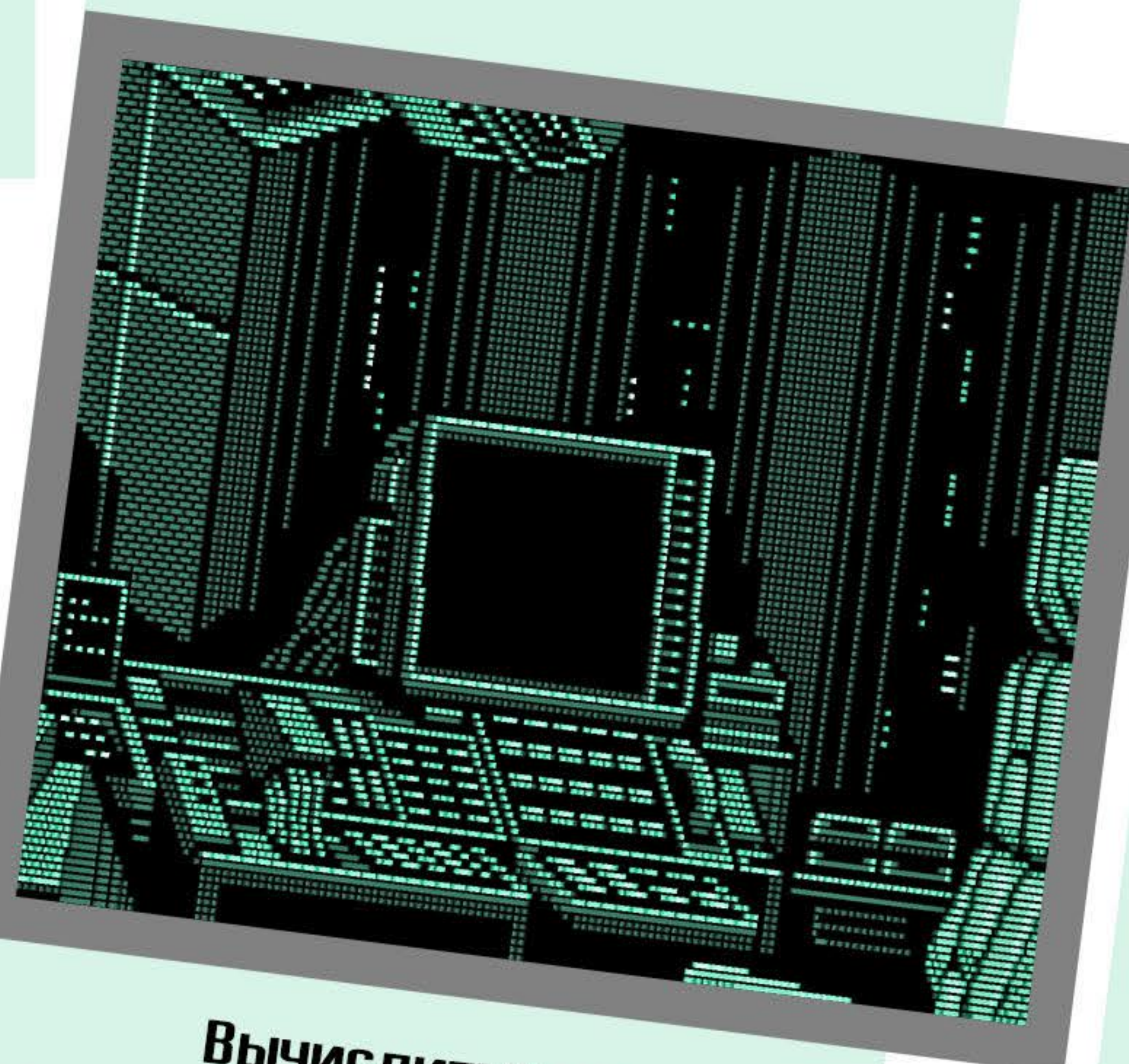
ПАРКОВКА

Выделенная парковка для штаб-квартиры ЮНКЕР на 150 этаже. Трициклы и роудраннеры всегда подерживаются в рабочем состоянии и готовы к поездке в любое время. Техническое обслуживание роботизировано и осуществляется автоматически с помощью системы «Альфавиль».

При выезде на задание и возвращении на базу осуществляется сверка времени и регистрационных номеров. Также реализована система предотвращения столкновений.

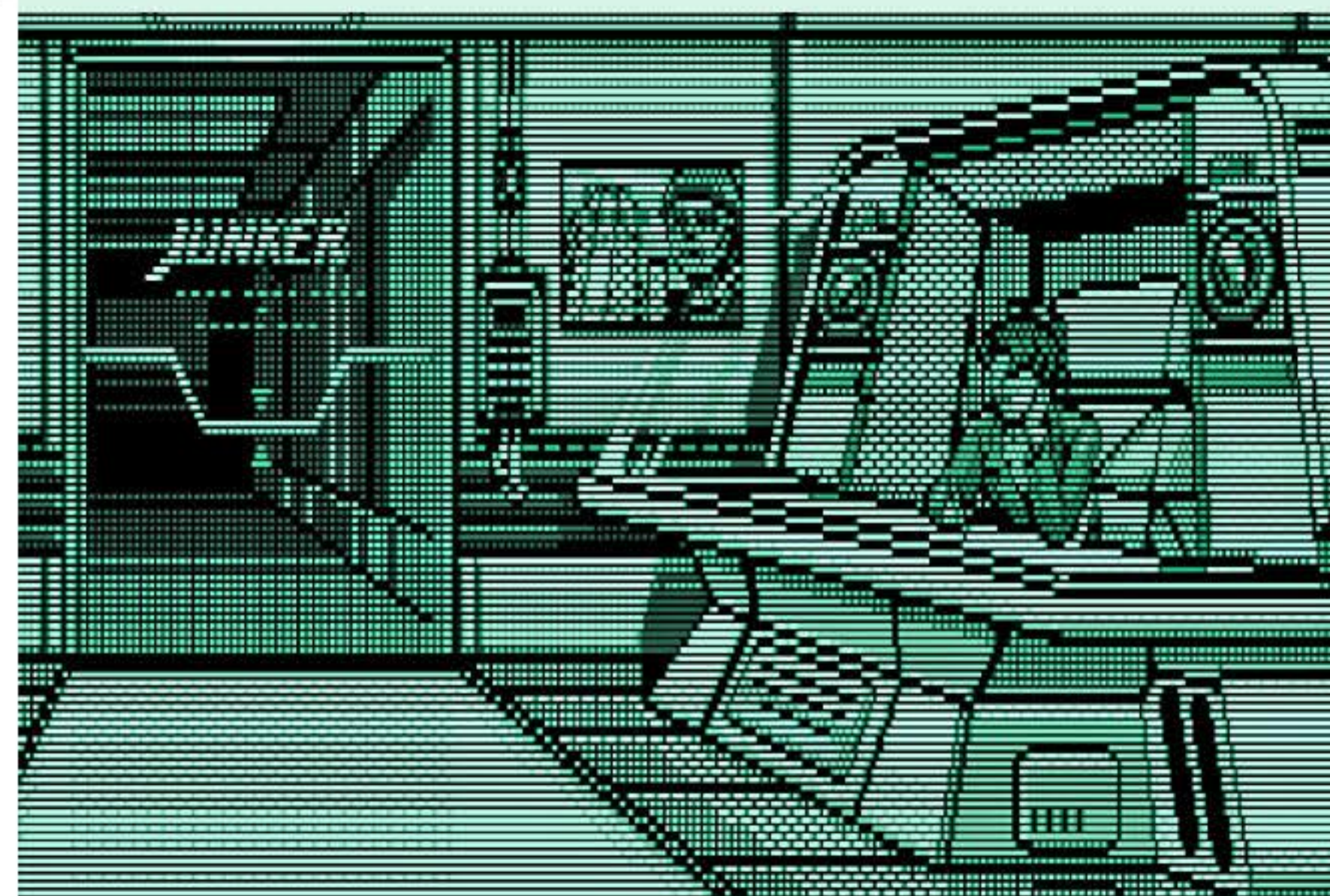
СТРЕЛКОВЫЙ ТИР

Место, где агенты ЮНКЕР должны проводить свои регулярные тренировки по стрельбе. В тире установлена система обучения стрельбе под названием «Око ЮНКЕР».



ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ

Здесь находится терминал системы «ГАУДИ», управляющей штаб-квартирой ЮНКЕР. В свою очередь, ГАУДИ соединена с «Альфавилем» - системой управления городом Нео-Кобе, с помощью которой можно получить практически любые данные.



СТОЙКА РЕГИСТРАЦИИ

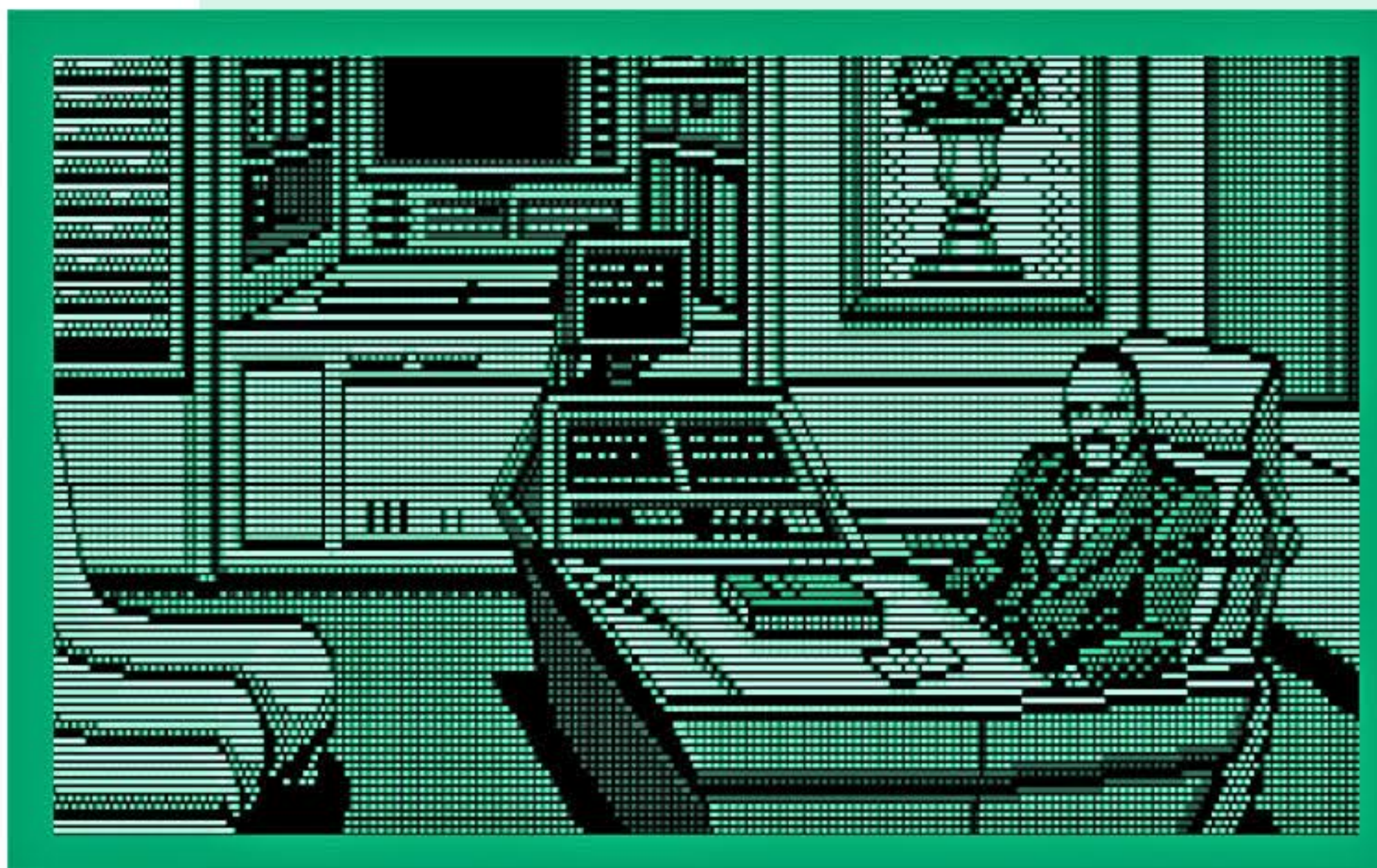
Единственный вход в штаб-квартиру ЮНКЕР, который находится под круглосуточным наблюдением и контролем в целях безопасности. Посторонним вход строго воспрещен. На стойке регистрации всегда присутствует оператор для проверки доступа.

Дверь в штаб-квартиру защищена термостойким противоударным экраном и может управляться оператором дистанционно. Также можно пройти с помощью установленного на двери считывателя карт ЮНКЕР, образца голоса, сканирования сетчатки глаза и мозговых волн. Эти данные сверяются в ГАУДИ и Альфавиле, при совпадении с искомым образцом предоставляется доступ внутрь.

Стойка регистрации также защищена прозрачным термо- и ударопрочным экраном-капсулой и дополнительными защитными жалюзи, опускаемыми при экстренных случаях. Прочность защитных жалюзи сопоставима с прочностью брони тяжелого танка. Капсула оснащена аварийным запасом кислорода, воды и пищи и обеспечивает выживание в течение не менее трёх дней. Капсула - настоящее мини-убежище.

Холл

Высокоскоростной двусторонний движущийся траволатор, ведущий ко всем помещениям штаб-квартиры. Оборудован системой автостопа и амортизаторами.



КАБИНЕТ РУКОВОДИТЕЛЯ ШТАБ-КВАРТИРЫ

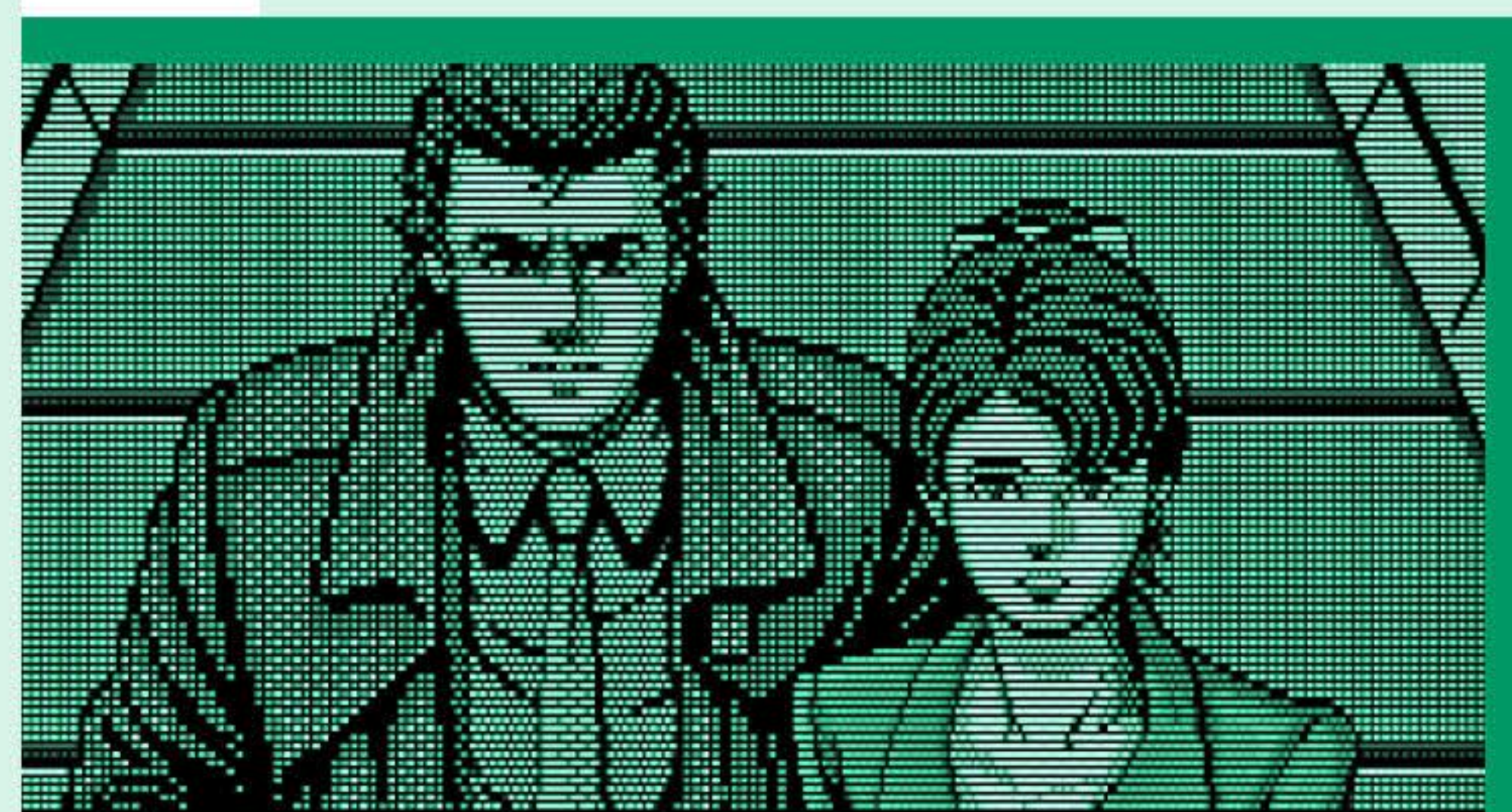
Сюда в реальном времени стекается информация из различных организаций и от всех навигаторов. Здесь же принимаются решения и отдаются приказы. Это самое ядро ЮНКЕР, выполняющее функции оперативного командного пункта.



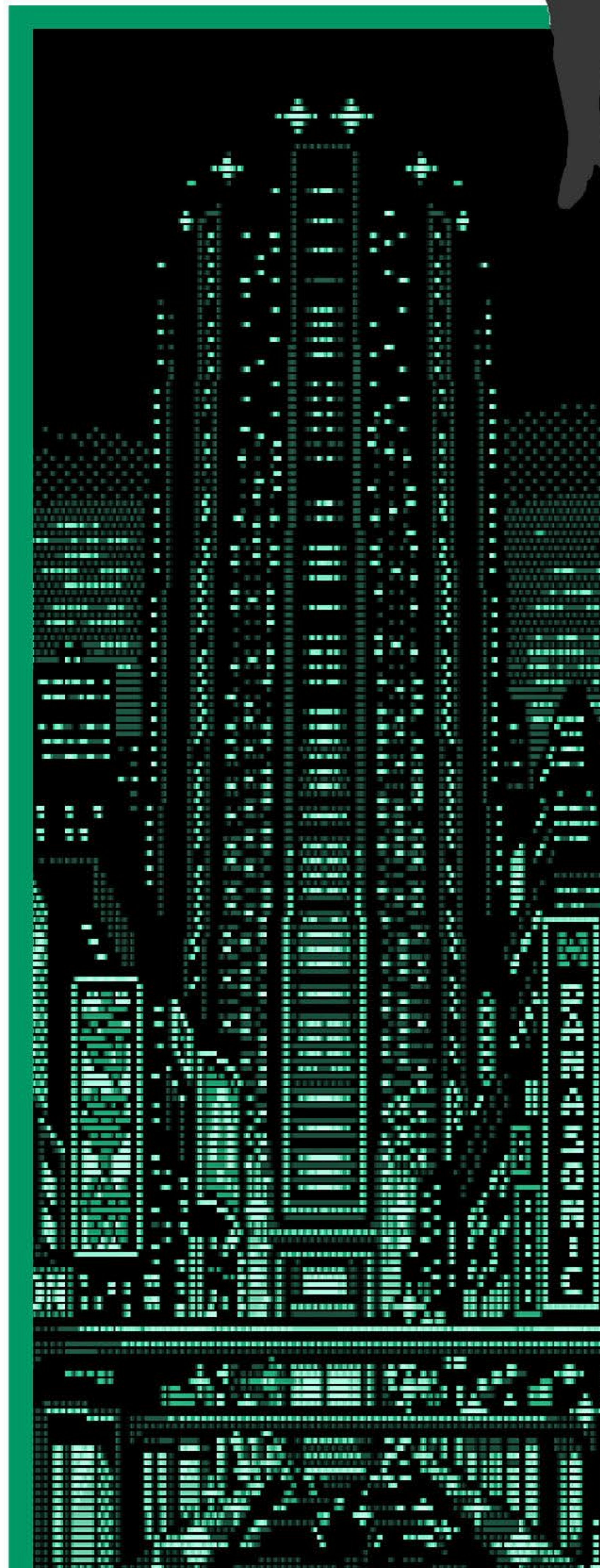
ОФИС ДЕТЕКТИВОВ

Помещение, где оперативники проводят расследования и готовятся к выполнению самых опасных миссий.

Ежесекундно от Альфавиль поступает вся информация о городе. Здесь обрабатываются огромные массивы данных, которые помогают в проведении расследований. Каждому агенту тут выделено личное рабочее место: стол, терминал и шкафчик.



ШТАБ-КВАРТИРА ЮНКЕР



■ Адрес:

Нео-Кобе Сити, Центральный округ, Порт-Айленд МТ-7-3-2 «Конами Омни Билдинг», этаж 150

● НОМЕР ВИДЕОФОНА:

256-128 (для сообщения о снятчере - 110)

● «КОНАМИ ОМНИ БИЛДИНГ» (ТАКЖЕ ИЗВЕСТНО КАК «БОЛЬШАЯ КУКУРУЗИНА»)

Высота - 630 м (165 этажей над землей, 35 подземных этажей). Проект Карлоццини Макговерна из Института планетарной архитектуры.

Построено в 2020 году совместными усилиями компаний «Омни» и «Конами». Неустойчивая почва Нео-Кобе не позволяла построить супервысотку из-за стандартов архитектурной безопасности, однако реализации проекта помогла технология строительства планетарных колоний Омни. С тех пор Нео-Кобе конкурирует за право быть городом с самым высоким зданием.

«Конами Омни Билдинг» - показательный пример архитектуры новой формации. Колониальный архитектор Карлоццини назвал его «Большой кукурузиной» из-за сходства с гигантским початком кукурузы.

Нумерация этажей: 20-30 подземные, 10-20 надземные, 100-120 - автостоянки и 160-165 - вертолетные площадки. Все этажи используются государственными учреждениями без доступа частных компаний.



Эмблема ЮНКЕР - «JUNKER» состоит из резких, утончённых прямых линий, призванных олицетворять чувство справедливости в эпоху упадка.

Пистолет, расположенный под логотипом, представляет собой стилизованную версию бластера, который является символом ЮНКЕР, выражающим достоинство и устрашение.

ЮНКЕР - JUNKER (определение)
Юстиция - (основная деятельность)
Нейро-КинетическиЕ Рейнджеры -
(оперативные исполнители).

■ В другом прочтении - ДЖАНКЕР от JUNK (ДЖАНК - металлолом, отходы) + ER (ЕР - исполнитель, тот кто зачищает, убирает отходы) - «чистильщик».

Примечание: не имеет отношения к германской политической партий «ЮНКЕР».

■ Учреждено в августе 2042 г. в результате объединения спецотдела городского управления полиции по борьбе со снэтчерами и научно-исследовательской команды «РАГ-ХАНТ». Находится в непосредственном подчинении правительству.

Наполеон

НАПОЛЕОН

ВОЗРАСТ НЕИЗВЕСТЕН.

Информатор, помогающий Гибсону. Нео-познанный китаец, который постоянно чихает. Прибыл в Нео-Кобе во время массовой миграции после Катастрофы. Настоящее имя также не известно.

Рост: 155 см

Вес: 70 кг

Цвет волос: брюнет

Цвет глаз : тёмно-карий

Группа крови: АВ(IV)



Изабелла Вельвет

ИЗАБЕЛЛА ВЕЛЬВЕТ

ВОЗРАСТ - 24 года.

Популярная актриса голофильмов. Обладательница приза за лучшую главную женскую роль Международного кинофестиваля в Кобе 2040 года.

Обладательница Специального приза жюри Каннского кинофестиваля 2041 года.

Дебютировала в кино, будучи замеченной режиссёром Ридли Скотти во время работы танцовщицей в баре «Аутер Хэвен». Быстро вознеслась на вершину славы, благодаря своей внешности.

Фильмография: «Смертельное влечение» (2039), «Такси-драйв» (2040), «Поцелуй пчелы» (2041), «Эль Поко» (2042).

Рост: 175 см

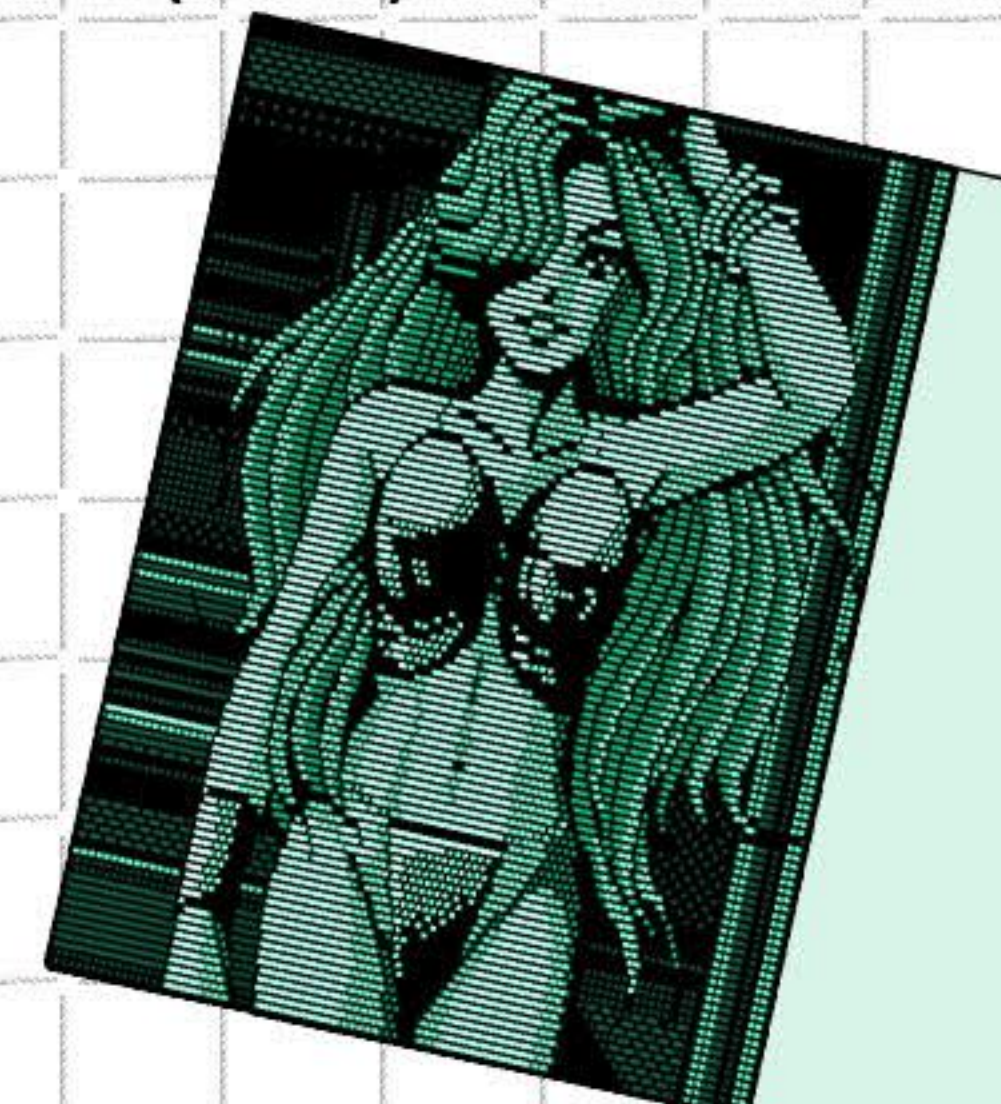
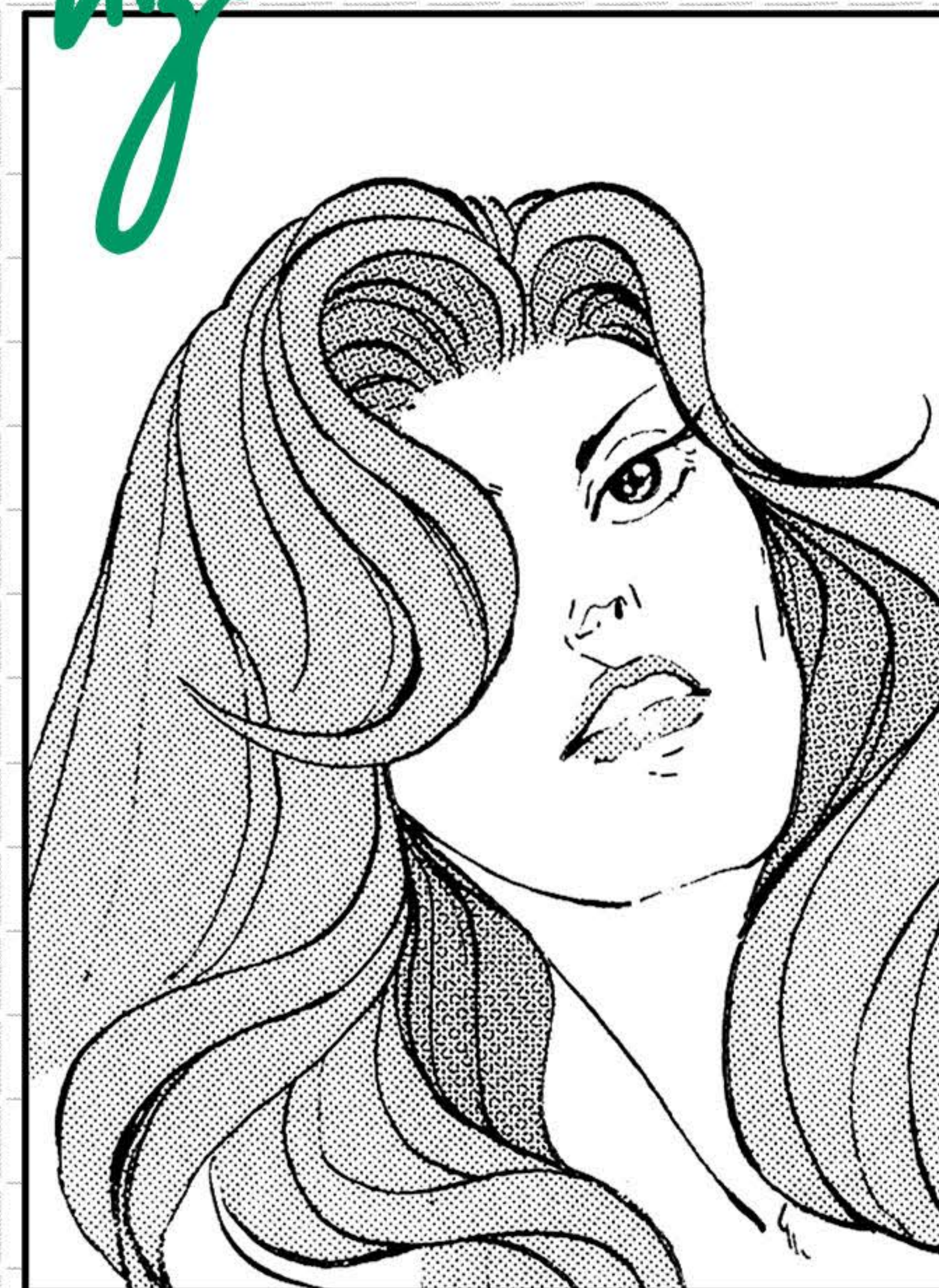
Вес: ?

Грудь: 87 см

Талия: 59 см

Бёдра: 88 см

Группа крови: O(I)



Гарри Бенсон

ГАРРИ БЕНСОН

ВОЗРАСТ - 55 ЛЕТ, НЕ ЖЕНАТ.

Инженер-механик ЮНКЕР. Талантливый учёный из РАГ-ХАНТ. Потерял родителей во время «Катастрофы» и был взят на попечение правительством. Уже в возрасте 14 лет получил степень доктора технических наук.

Во время Третьей мировой войны был членом штаба НАТО по разработке оружия, где спроектировал ряд новых видов вооружений. В последствии перешёл в НАСА и занимался разработкой прямоточных воздушно-реактивных двигателей. Гений, трижды удостоенный Нобелевской премии.

В штаб-квартире ЮНКЕР известен как «Папа». Упрямый, склонный к ностальгии - один из «людей прошлого», живущих воспоминаниями о XX веке.



Рост: 168 см

Вес: 65 кг

Цвет волос: блондин

Цвет глаз: голубой

Группа крови: O(I)



Мика Слейтон

МИКА СЛЕЙТОН

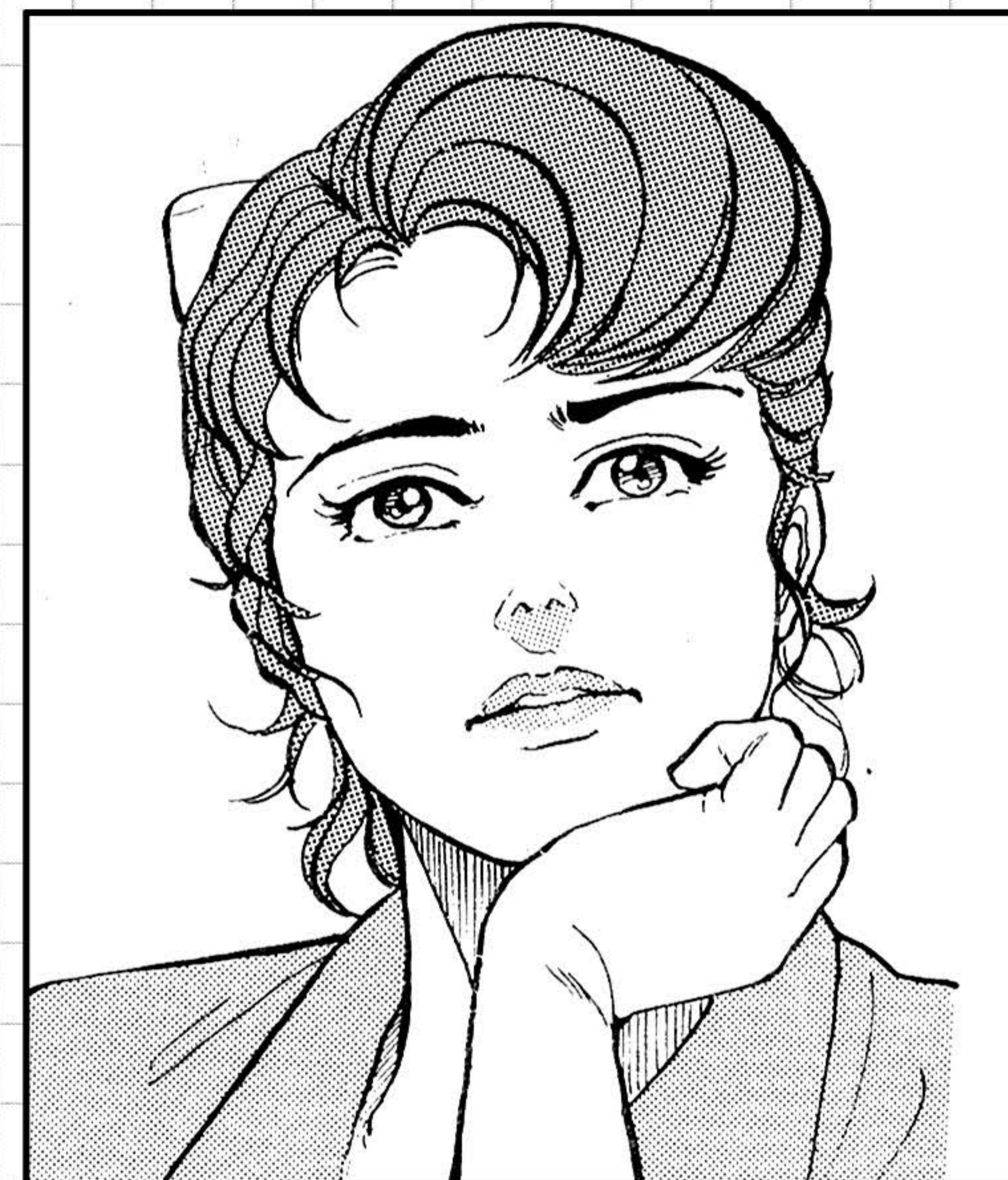
ВОЗРАСТ - 23 ГОДА, НЕ ЗАМУЖЕМ.

Администратор и секретарь-оператор агентства «ЮНКЕР». Окончила факультет криминальной психологии и социологии в Университете Кобе, имеет японские и еврейские корни. После окончания университета работала в криминалистической спецлаборатории и была принята в штат ЮНКЕР.

Расследовала ряд странных убийств, используя метод «Элемент преступления» и, невзирая на опасность, раскрыла их все, но вынуждена была уволиться из-за психологической несовместимости.

По рекомендации от руководства её пригласили в агентство «ЮНКЕР». Обширные знания Мики в области криминальной психологии и уникальный опыт работы делают её незаменимой для агентства.

Её милая улыбка и женственная мягкость - спасение для коллектива ЮНКЕР, где всегда царит напряжённая обстановка и необходимо сглаживать противоречия, возникающие в мужской компании. На первый взгляд, Мика может показаться бесчувственной, но на самом деле она та ещё



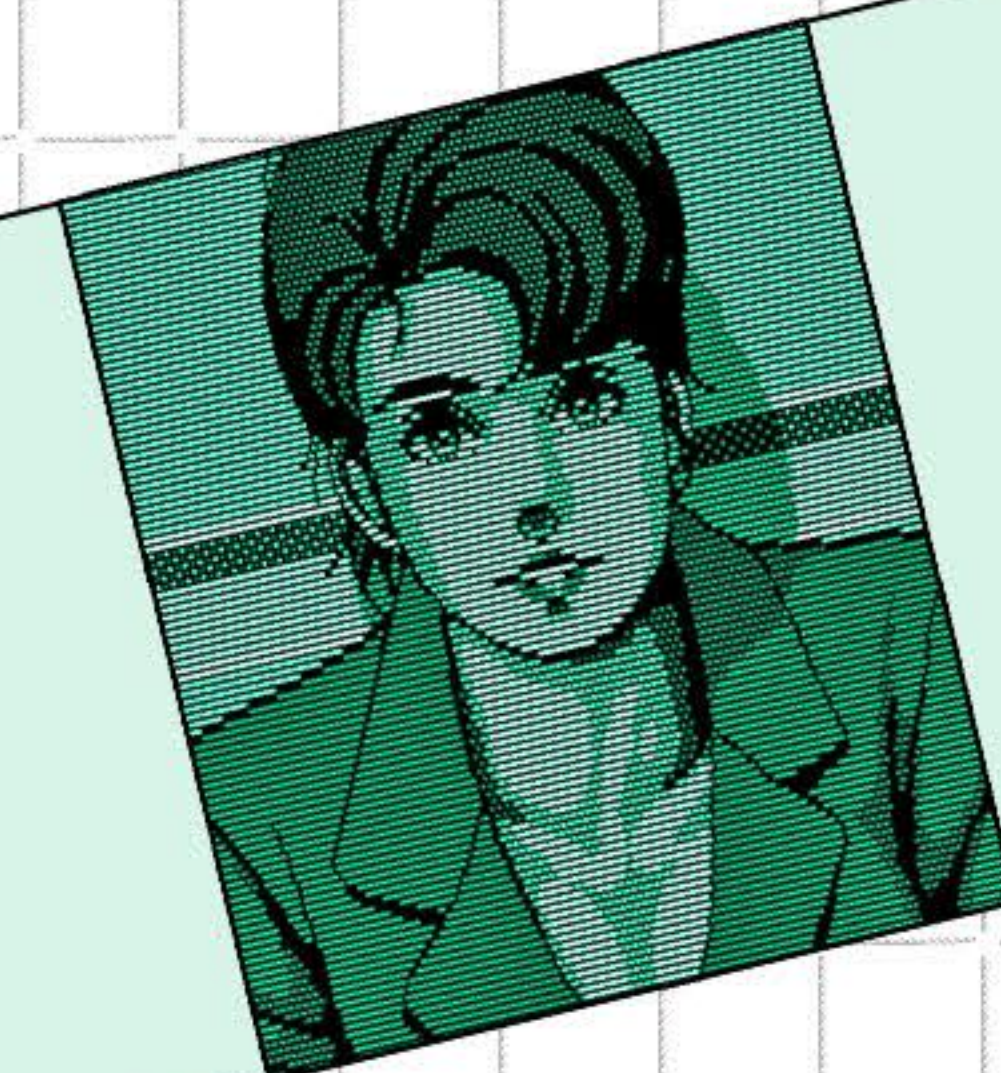
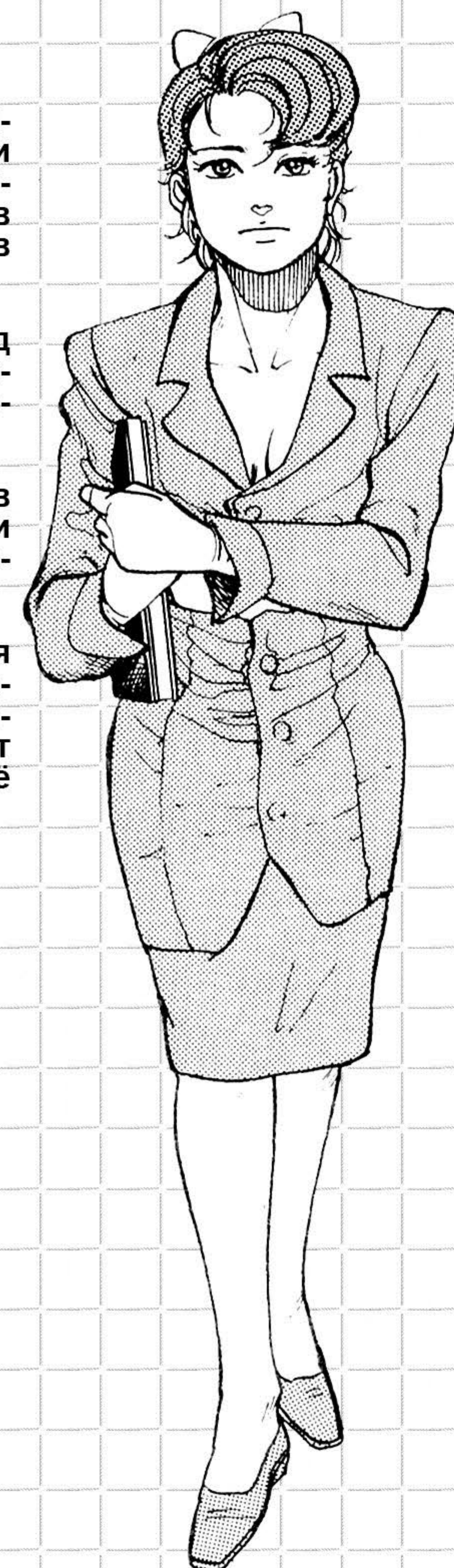
Рост: 167 см

Вес: ?

Цвет волос: брюнетка

Цвет глаз: голубой

Группа крови: A(II)



Бенсон Каннингем

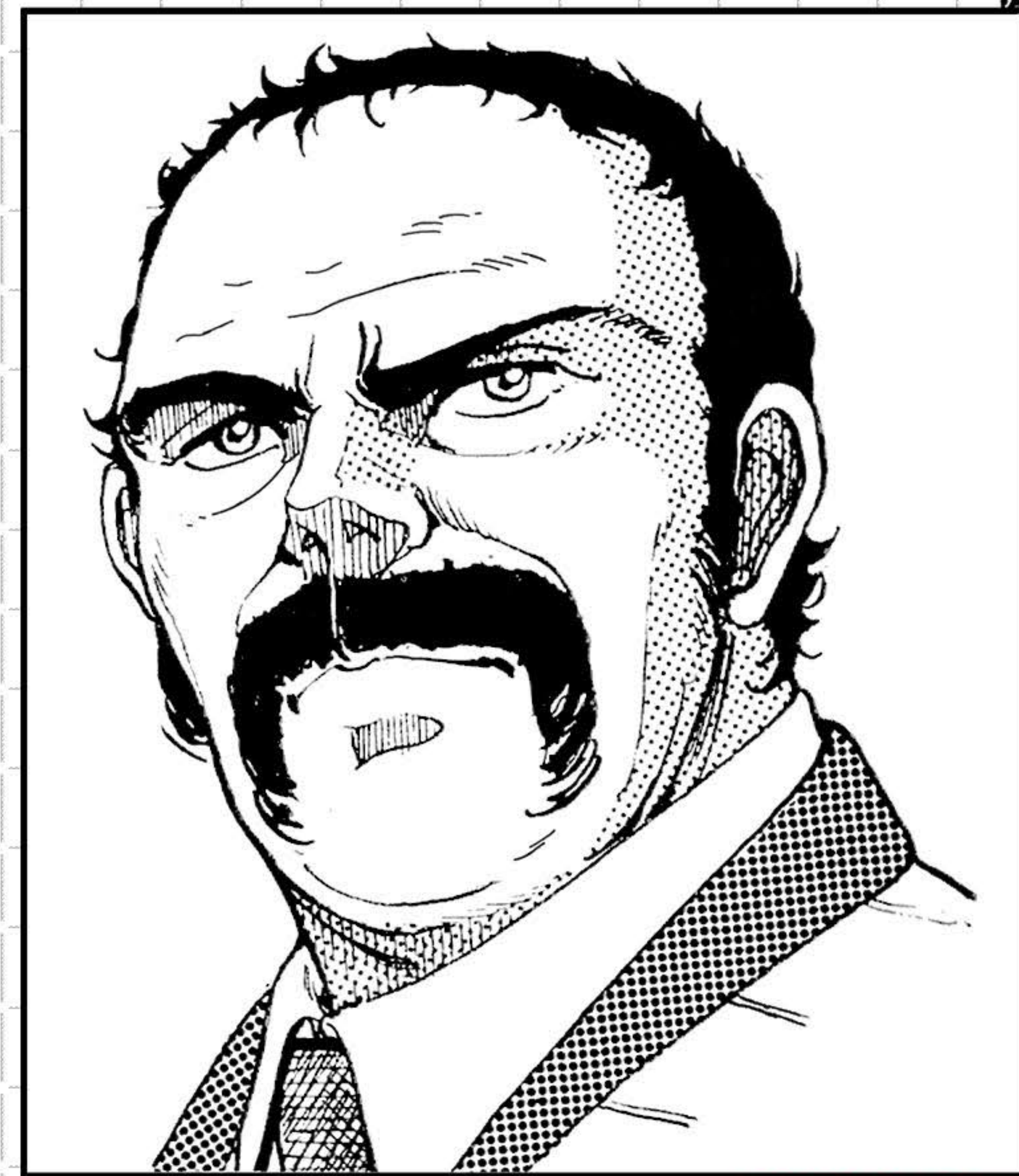
БЕНСОН КАННИНГЕМ

ВОЗРАСТ - 46 ЛЕТ.

Генеральный директор агентства «ЮНКЕР» (Глава ЮНКЕР или Шеф).

До назначения главой агентства руководил оперативной группой, специализирующейся на снэтчерах, а также спецотделом «Анти-снэтчер». Ещё ранее работал инструктором по стратегии в спецподразделении «ФОКС ХАУНД» (Гончие псы) в течение 20 лет.

Его рассудительность и стратегическое мышление помогают руководить такой сложной организацией, как ЮНКЕР. Бенсон знает несколько языков, имеет обширные познания в различных областях современной науки и права. Также выступал на Олимпийских играх в составе сборной по дзюдо.



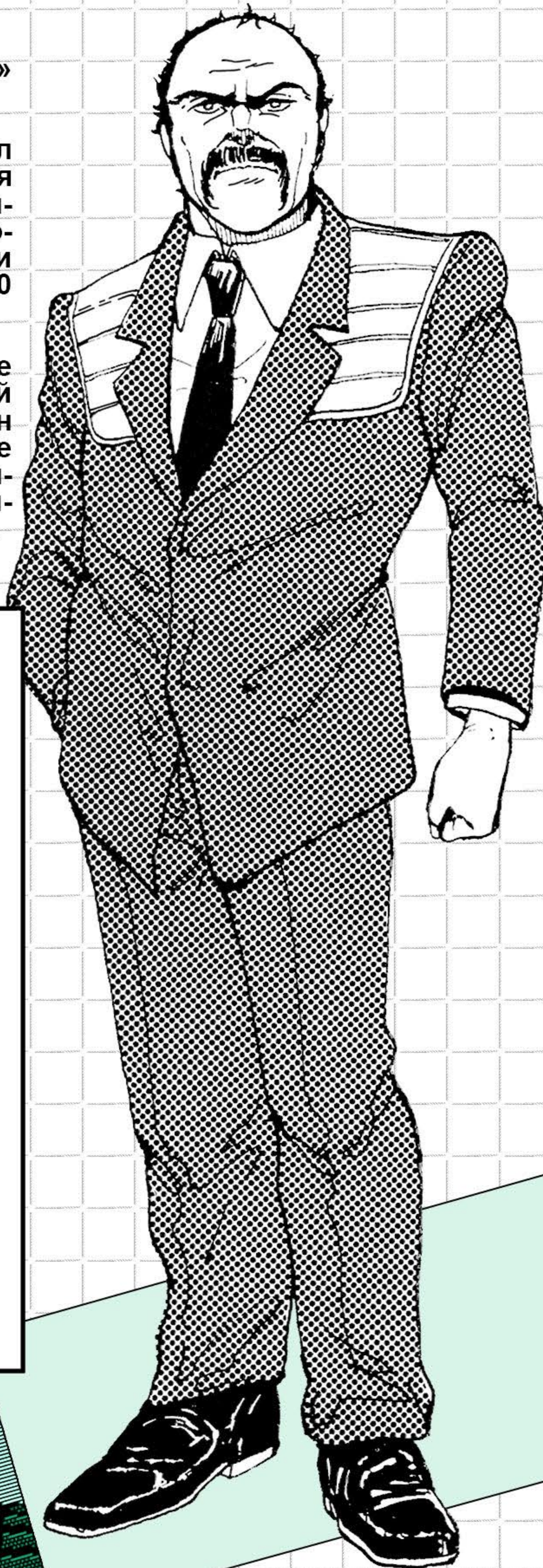
Рост: 180 см

Вес: 75 кг

Цвет волос: каштановый

Цвет глаз: карий

Группа крови: B(III)



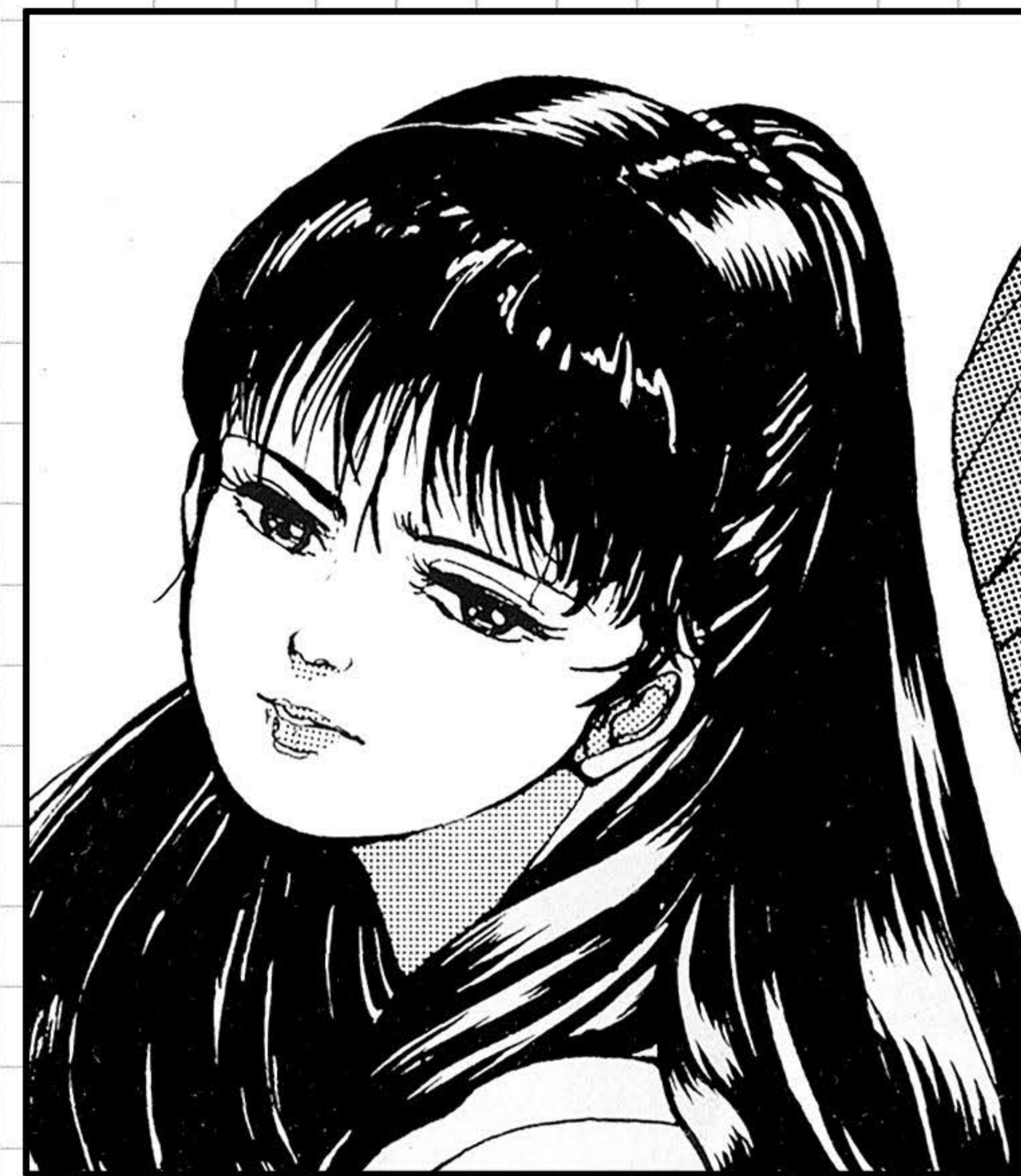
Кэтрин Гибсон

КЭТРИН ГИБСОН

ВОЗРАСТ - 18 ЛЕТ.

Девушка-модель, единственная дочь Жан-Жака Гибсона. Прошла отборочный тур конкурса «Мисс семнадцать». С тех пор работает преимущественно в роли модели для компании «Хологрэм Сайнз».

Её необычайное обаяние наделало много шума в СМИ. Несмотря на множество предложений от других агентств, она не меняет работу, совмещая её с учёбой. В настоящее время учится по программе старших классов которую преподаёт Альфавиль. Кокетливая, волевая, но добрая девушка.



Рост: 160 см

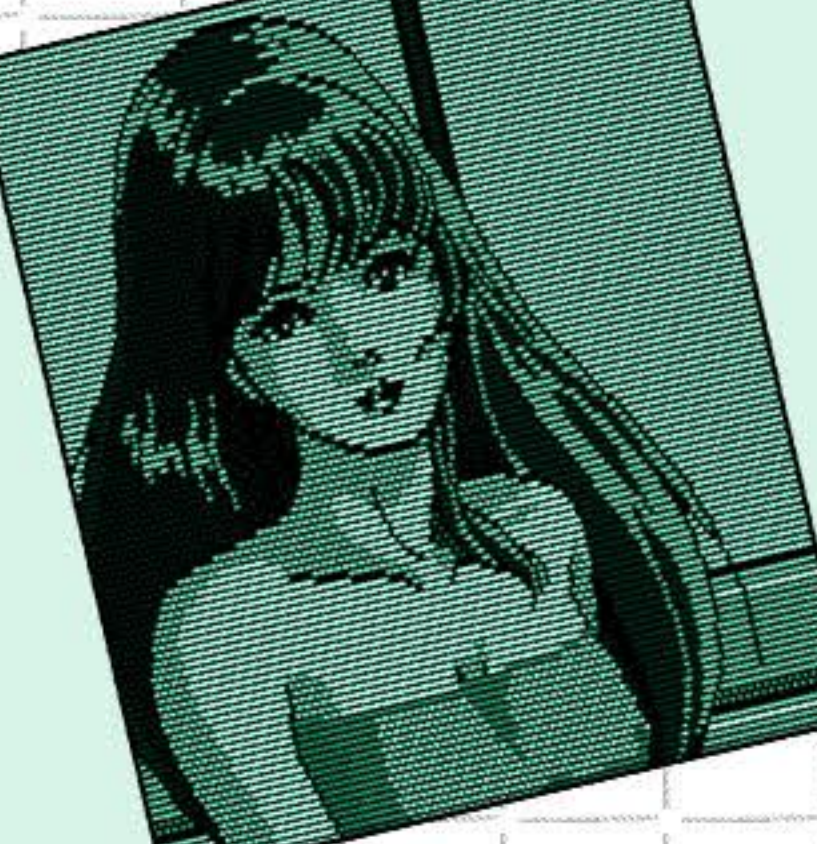
Вес: ?

Грудь: 81 см

Талия: 58 см

Бёдра: 83 см

Группа крови: B(III)



Жан-Жак Гибсон

ЖАН-ЖАК ГИБСОН

Возраст – 55 лет.

В течение 30 лет работал офицером отдела научной криминалистики до момента убийства жены Элис снэтчером во время «биоройдной паники» в 2040 году. Уволился с работы детектива и поступил на службу в агентство «ЮНКЕР».

Опытный и энергичный ветеран ЮНКЕР. Отлично разбирается в своём деле, поскольку в студенческие годы специализировался на криминалистике; активно использует научные познания в самых сложных расследованиях.

Достаточно нелюдим, любит антиквариат. В настоящее время проживает со своей единственной дочерью Кэтрин.



Рост: 185 см

Вес: 78 кг

Цвет волос: тёмный шатен

Цвет глаз: тёмно-синий

Группа крови: O(I)



Рандом Аили

РАНДОМ АИЛИ

Возраст неизвестен.

Таинственный охотник за головами.

Высококвалифицированный охотник, на данный момент на его счету ликвидация троих снэтчеров.



Рост: 175 см

Вес: 65 кг

Цвет волос: серебристый

Цвет глаз: голубой

Группа крови: ?

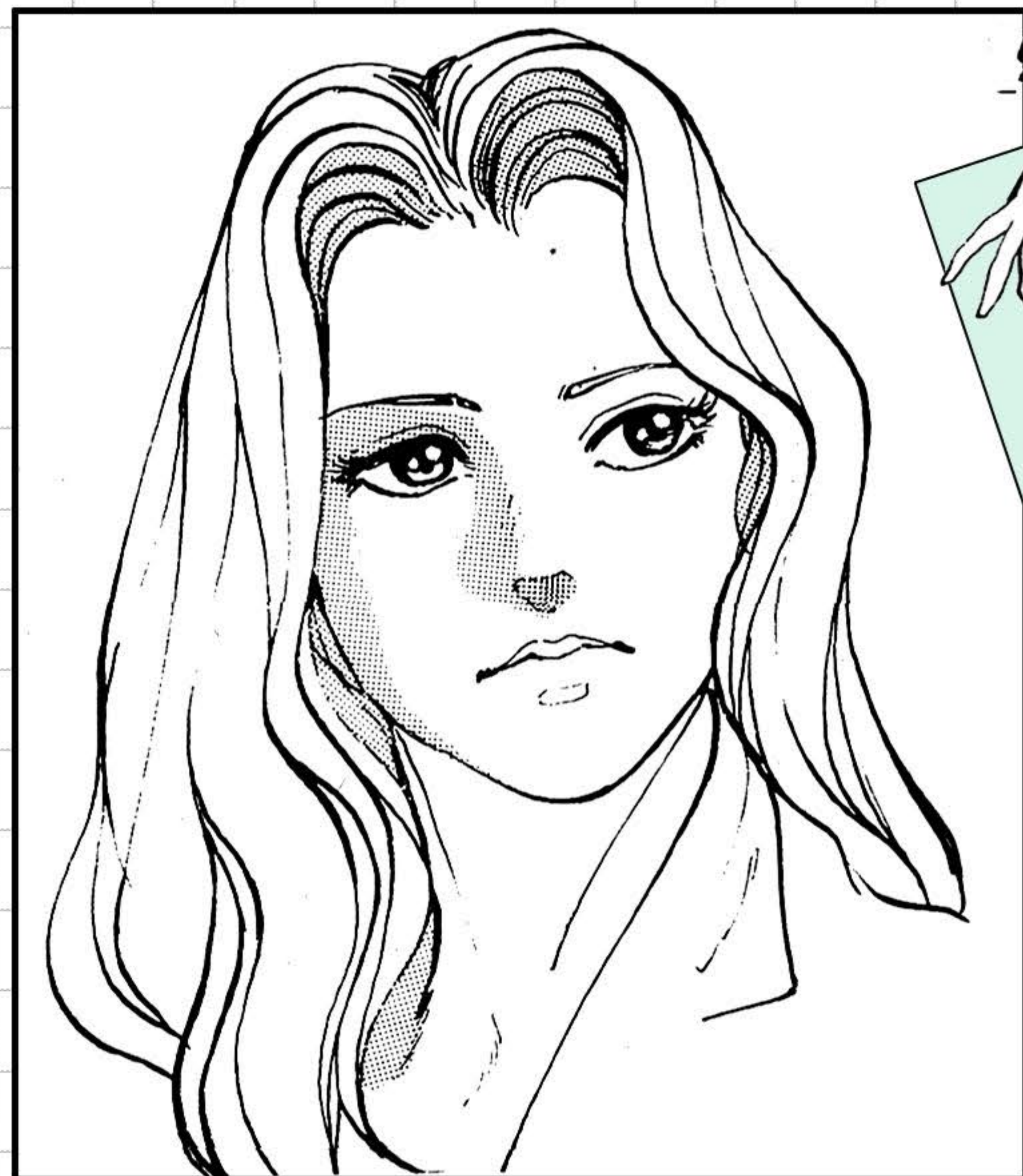


Джейми Сид

ДЖЕЙМИ СИД

Предположительный возраст - 29 лет.

Бывшая жена Гиллиана. Как и Гиллиан, страдает от амнезии. Проживала совместно с супругом, однако отсутствие общих воспоминаний привело к дистанцированию и они расстались. Чувствительна и эмоциональна. Работает в научно-исследовательской компании «Нео-Кобе Фармасьютикал».



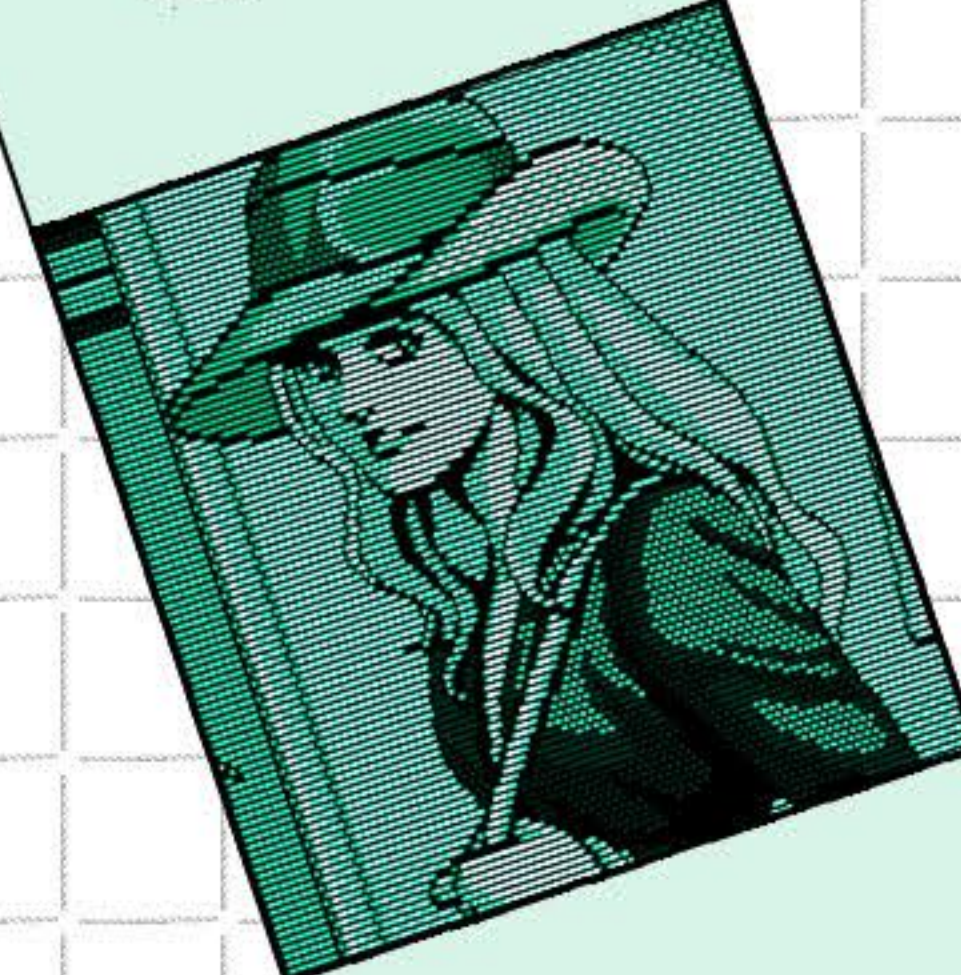
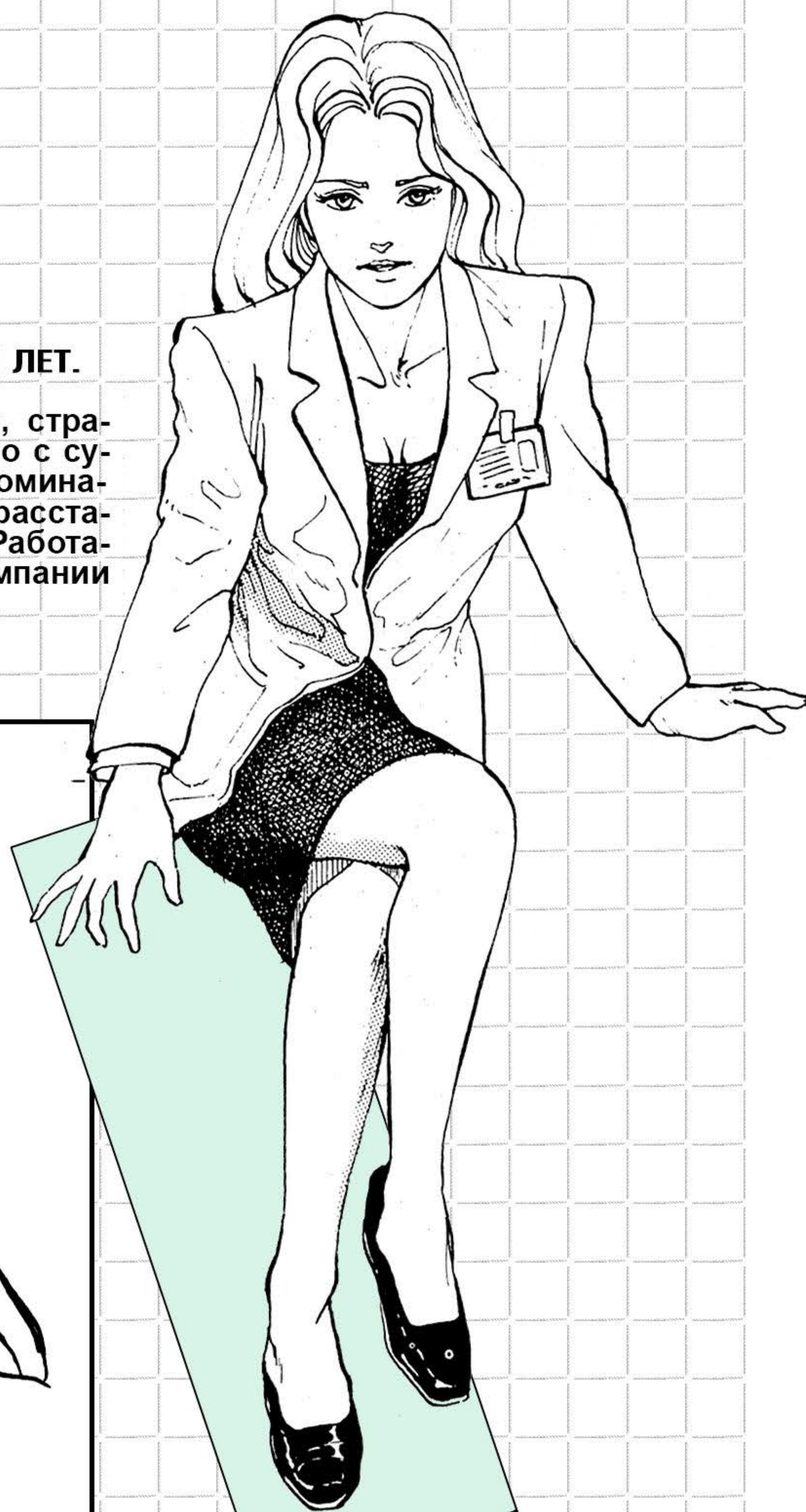
Рост: 170 см.

Вес: ?

Цвет волос: тёмная блондинка

Цвет глаз: изумрудно-голубой

Группа крови: A(II)



Гиллиан Сид

Гиллиан Сид (игрок)

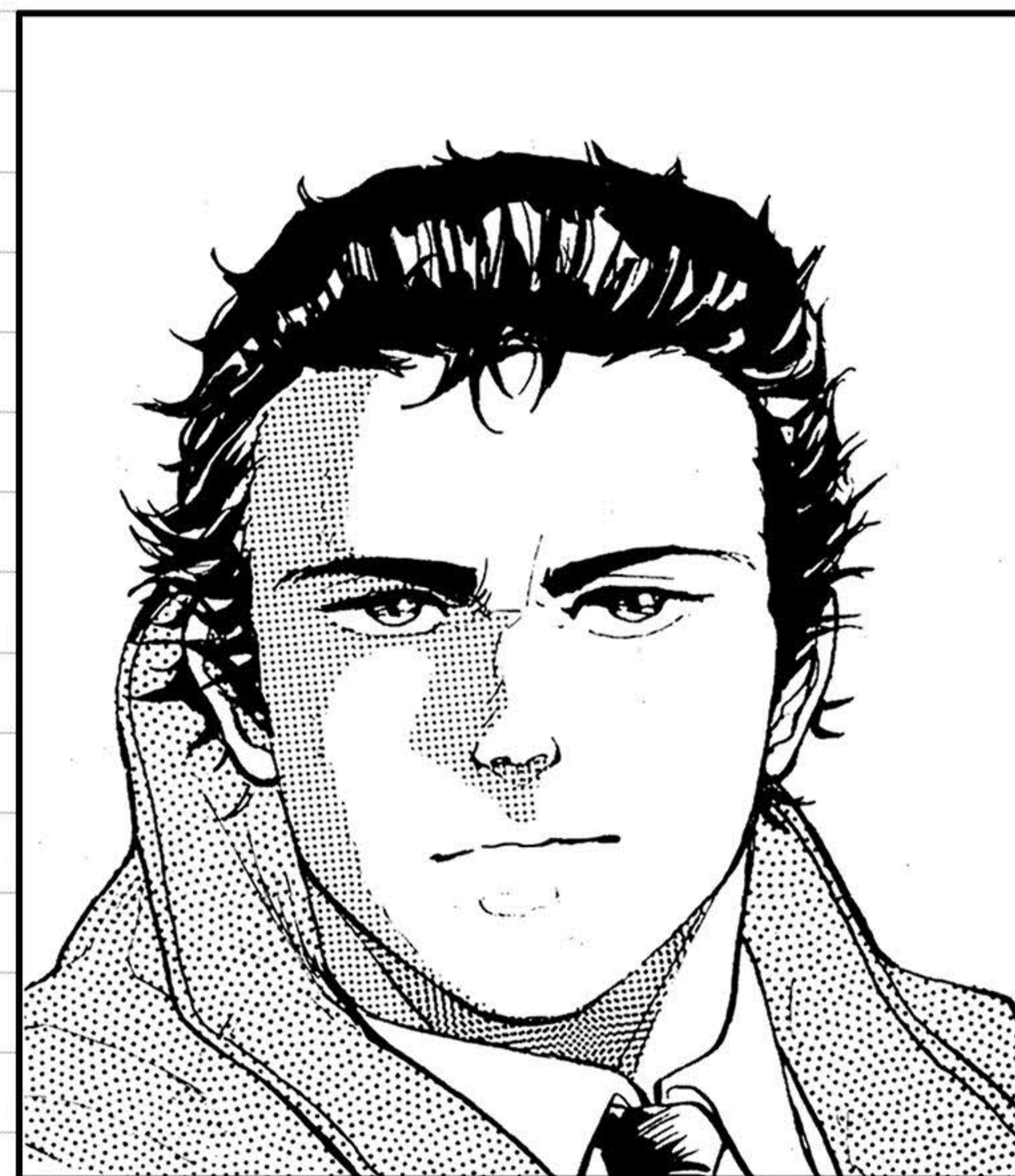
Предположительный возраст - 31 год.

Страдает амнезией и помнит только последние три года; все предыдущие воспоминания окутаны тайной. Два года назад развёлся со своей женой Джейми Сид.

После прохождения специальной армейской подготовки направлен в Нео-Кобе и поступил на службу в качестве агента ЮНКЕР.

Примечание:

Его имя и связь с Джейми Сид были установлены по найденным личным вещам, когда их обнаружили и взяли под охрану военные три года назад. К сожалению, память Гиллиана до сих пор так и не восстановилась.



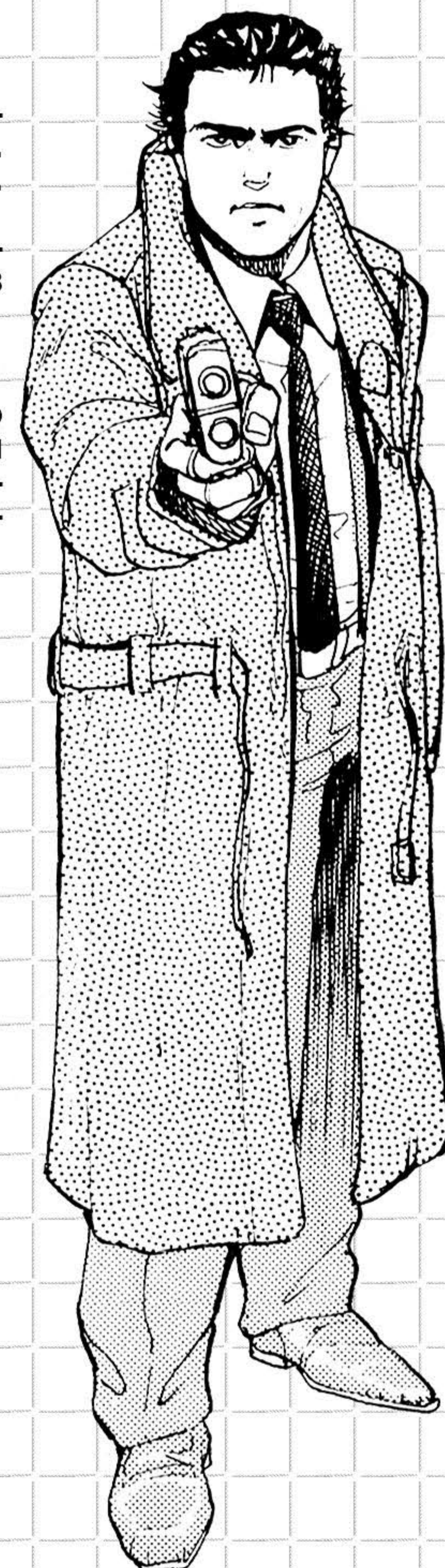
Рост: 178 см

Вес: 65 кг

Цвет волос: каштановый

Цвет глаз: тёмно-синий

Группа крови: A(II)



СНЭТЧЕР

◆ 6 июня 1991 г., Москва.
В результате загадочного взрыва в научно-исследовательском центре "Чернотон" произошёл выброс секретного биологического оружия Люцифер-Альфа в атмосферу. Попав в восходящие воздушные потоки, Люцифер-Альфа уничтожил население Восточной Европы и 88% жителей Евразии. Этот крупнейший биологический инцидент в истории, приведший к гибели половины человечества, в последствии назвали "Катастрофой".

...58 лет спустя.

◆ Декабрь 2842 г., Нео-Кобе. Город безумия и упадка... Человечество столкнулось с неизвестной опасностью: таинственной формой жизни под названием "биоройды". Кто они - новое оружие или инопланетные захватчики из другого мира?

Биоройды появляются в зимнее время, убивают людей и постепенно проникают в общество под видом своих жертв. Они обладают искусственной кожей, могут потеть и даже истекать кровью. Очень натуралитичные - их почти невозможно отличить от человека, несмотря на искусственное происхождение.

За похищение тел людей их прозвали "похитителями" или "снэтчерами".

Кто же они?

Предельное беспокойство вынудило человечество реагировать. Было создано специальное агентство по борьбе со снэтчерами, принимающее в свои ряды решительных людей без страха и упрека. Верные служители Юстиции, бесстрашные Нейро-Кинетические Рейнджеры. Их называют "агентами Юнкер" или, в другом прочтении, JUNKER'ами - "джанкерами" - чистильщиками.

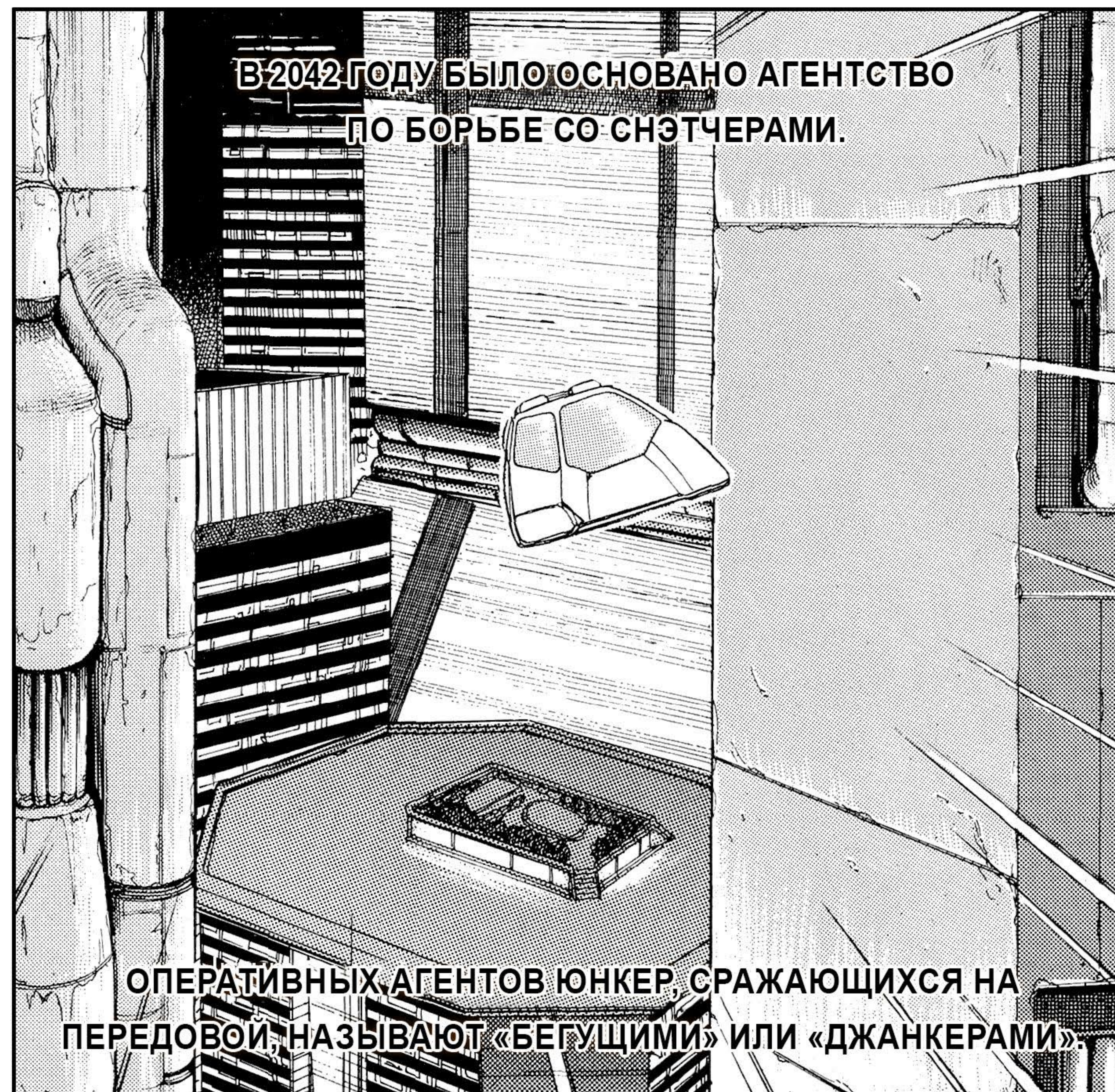
"Звонит Жан-Жак Гибсон. Соединяю".
"Юнкер! Это Гибсон. Я на заброшенной фабрике в округе М, загнал в угол мужчину - похоже, это снэтчер. Запрашиваю подкрепление!"

Захватывающее расследование и опасное приключение начинается!

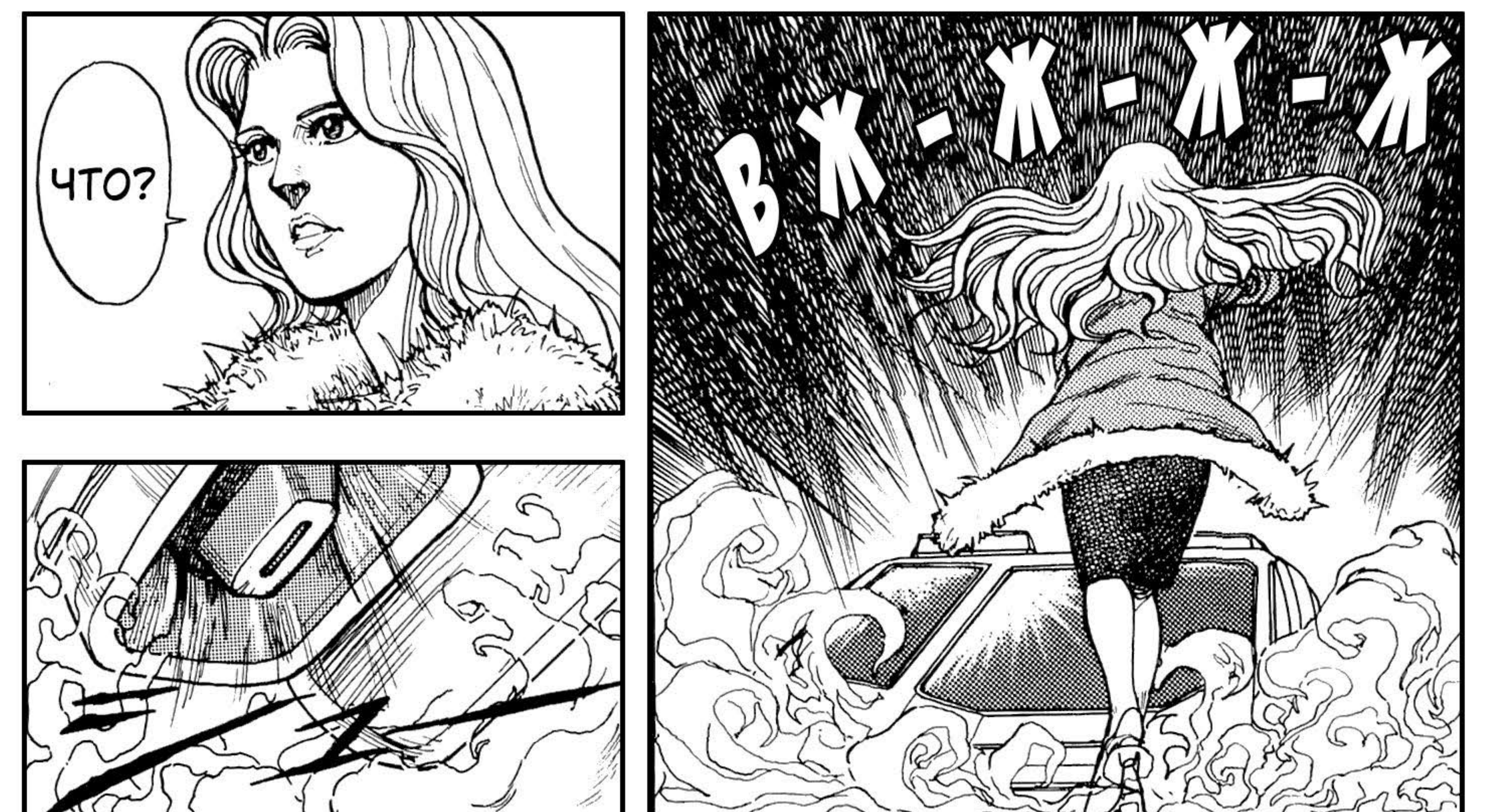
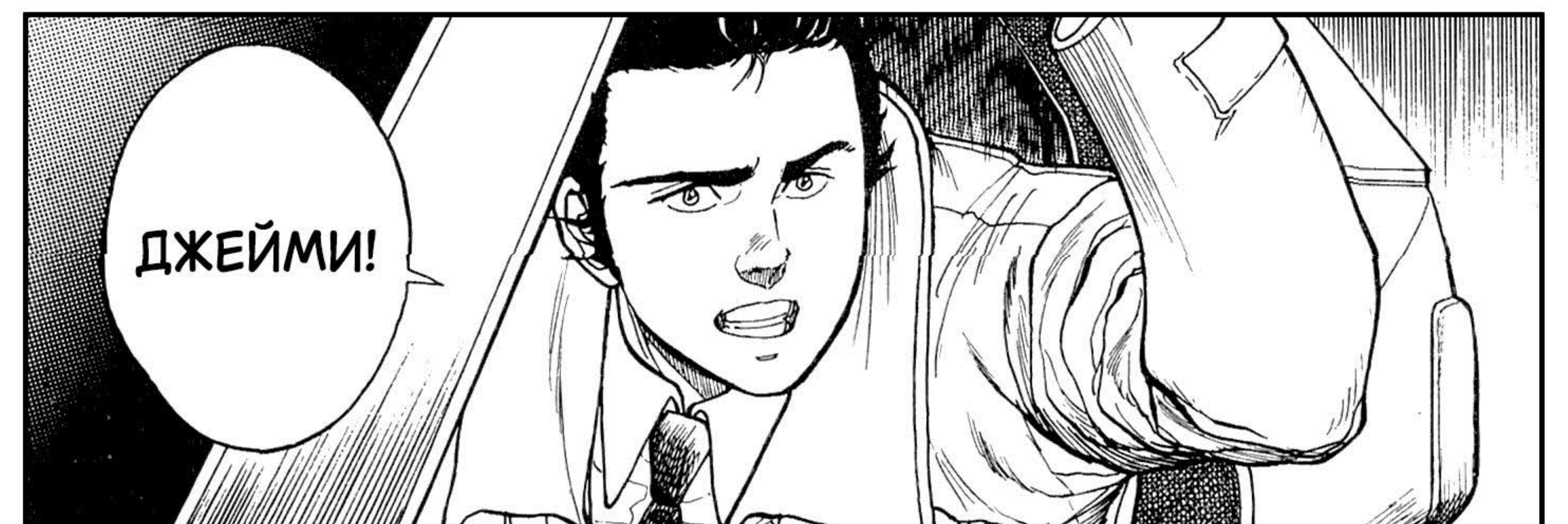
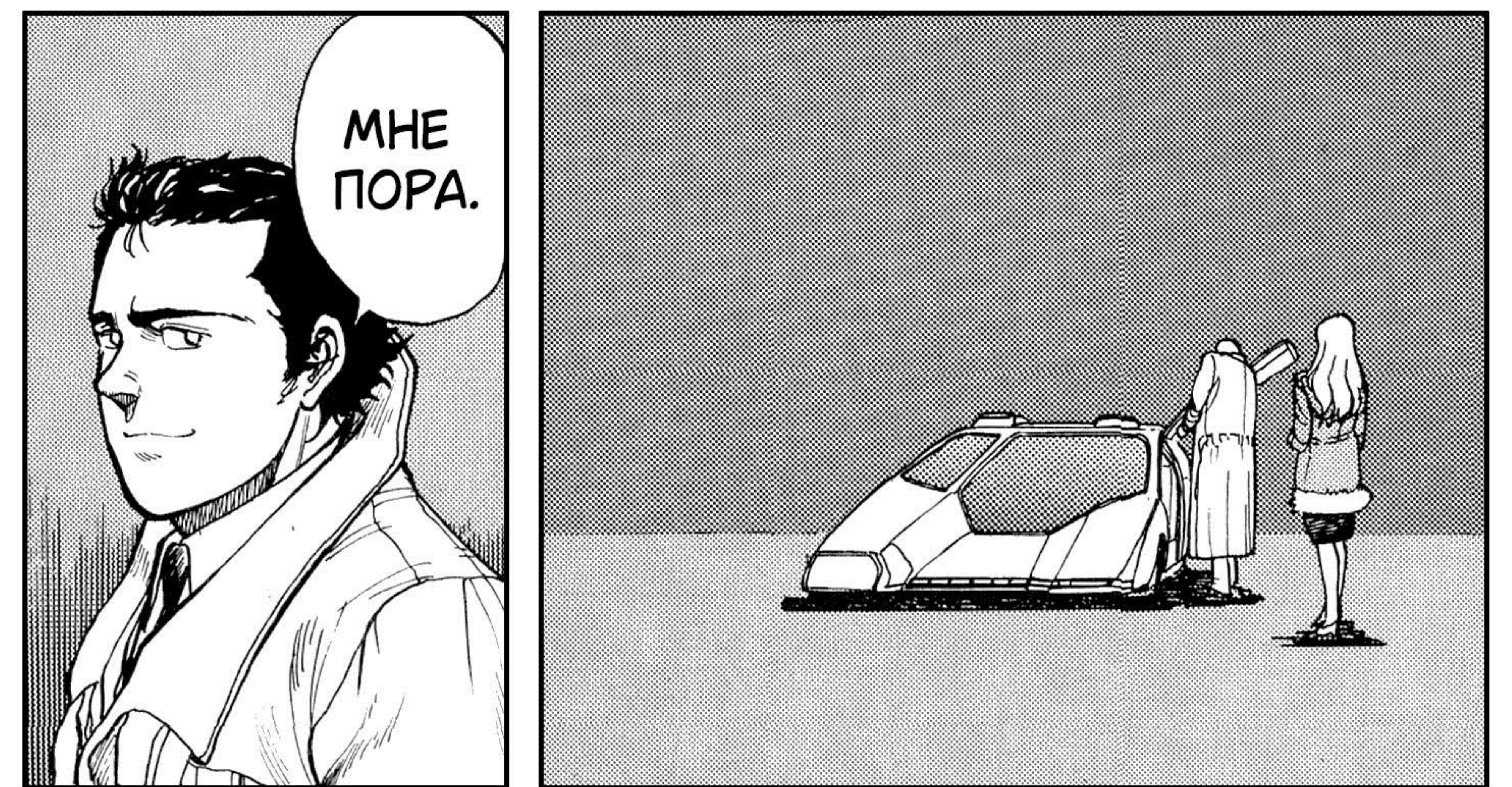
СНЭТЧЕР

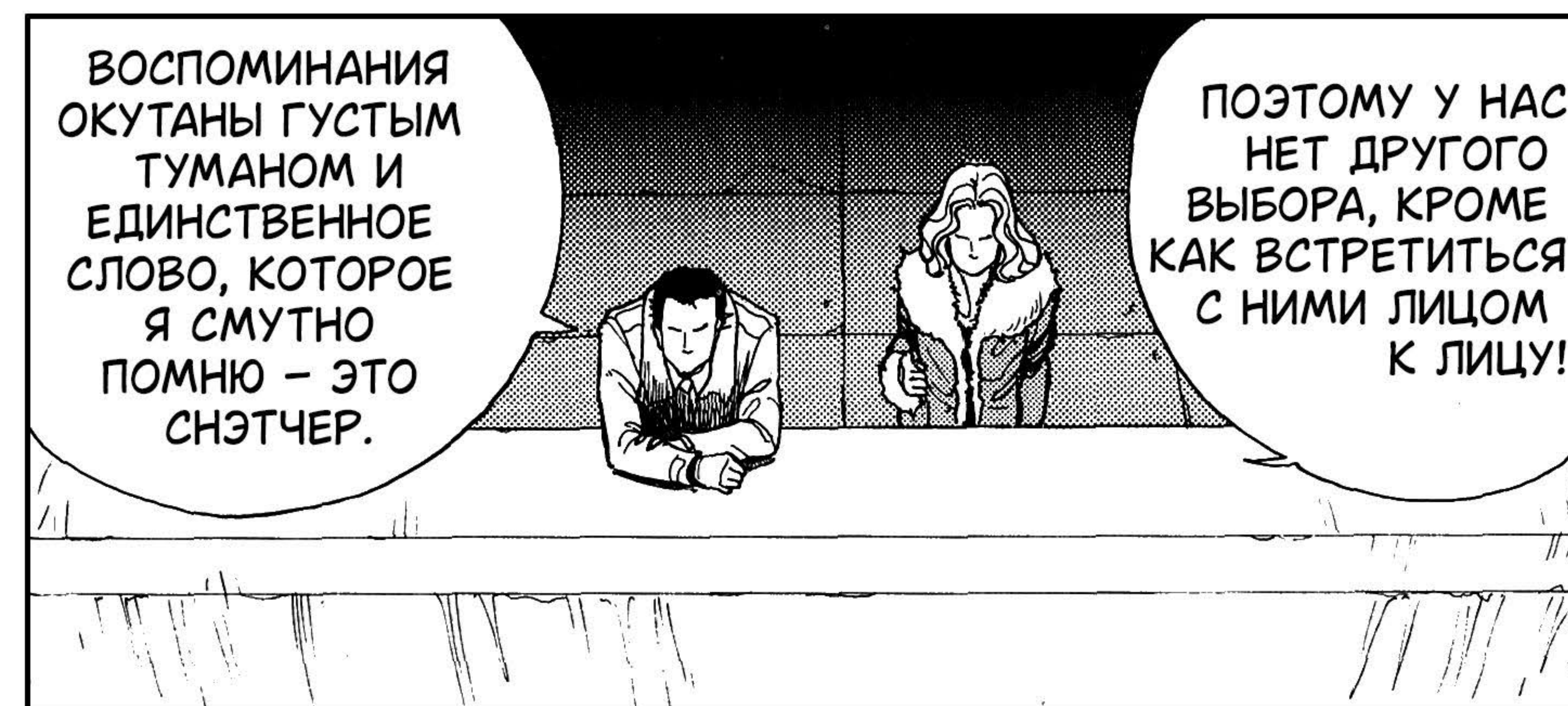
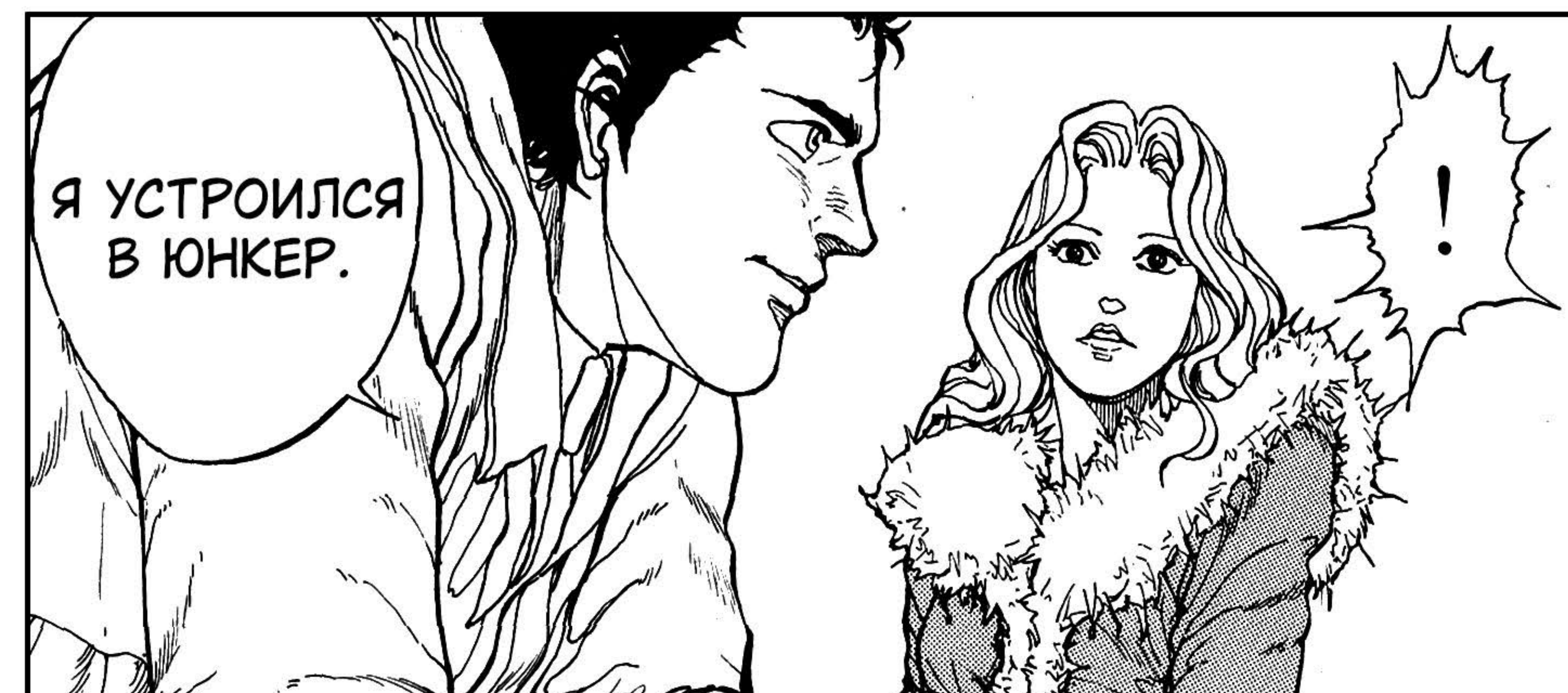


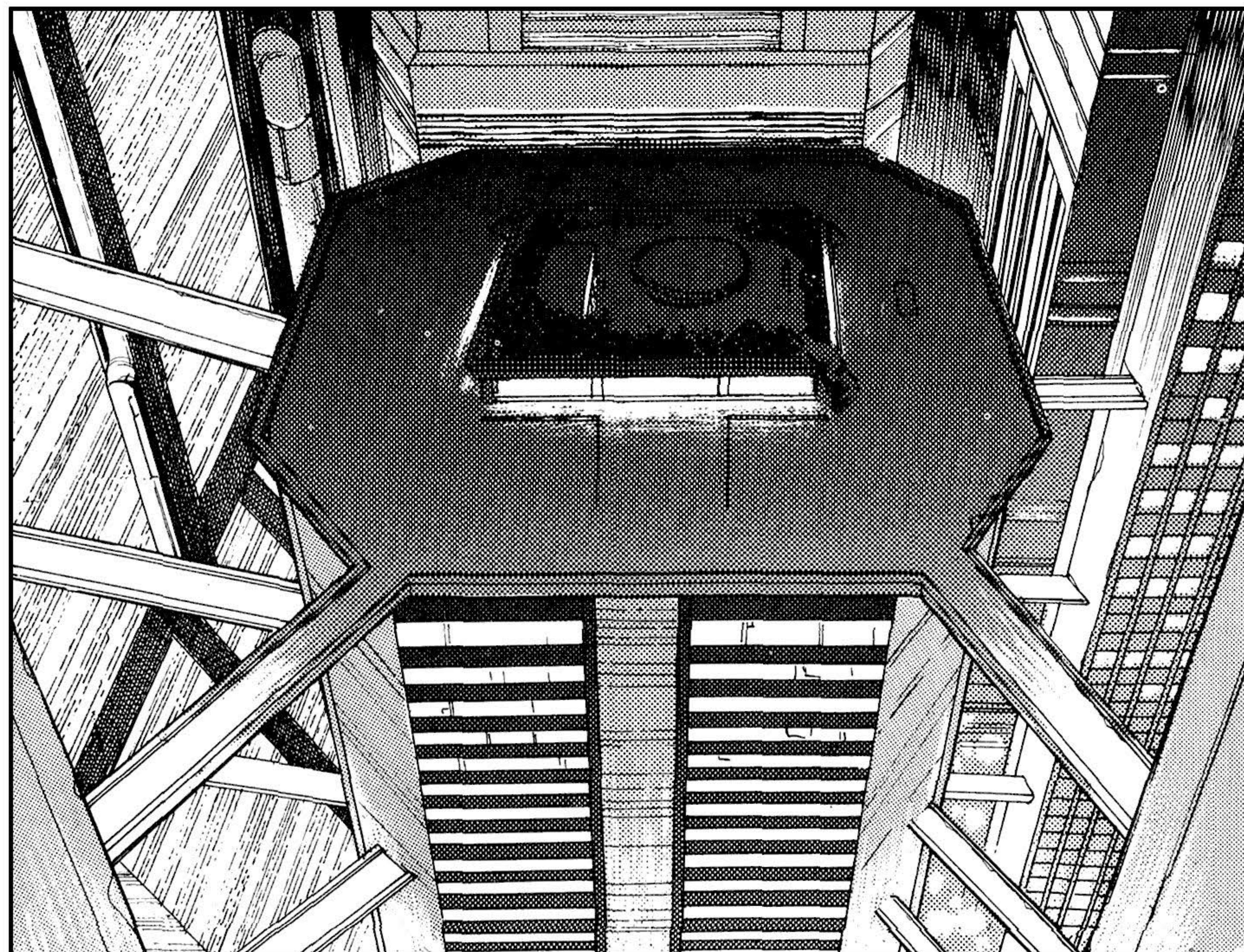
В 2042 ГОДУ БЫЛО ОСНОВАНО АГЕНТСТВО
ПО БОРЬБЕ СО СНЭТЧЕРАМИ.



ОПЕРАТИВНЫХ АГЕНТОВ ЮНКЕР, СРАЖАЮЩИХСЯ НА
ПЕРЕДОВОЙ, НАЗЫВАЮТ «БЕГУЩИМИ» ИЛИ «ДЖАНКЕРАМИ».







ВЫ ИЗ
ЮНКЕР?

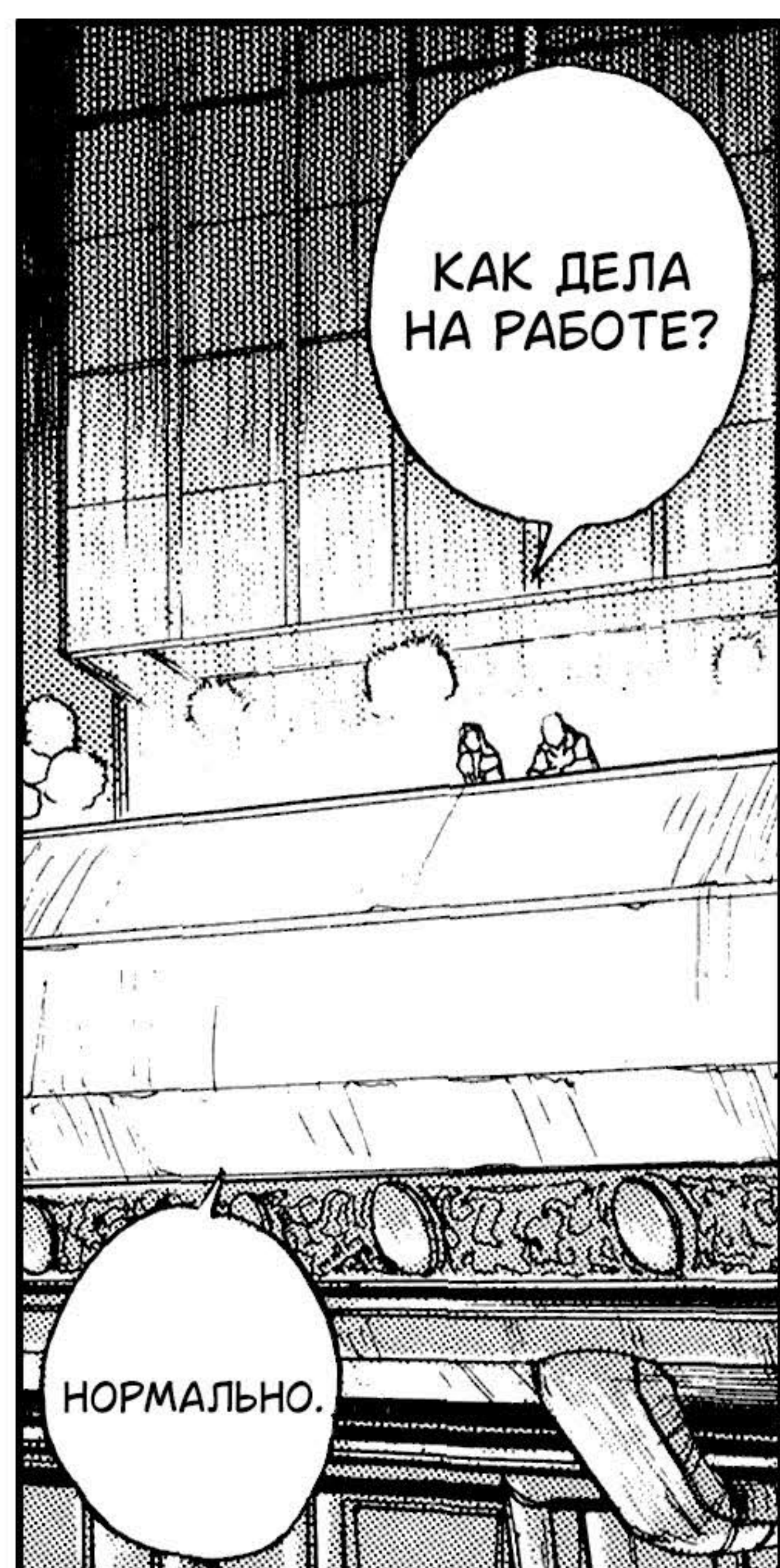
ПОЛИЦИЯ!
НАЗАД!
ОТОЙДИТЕ!



НЕТ.

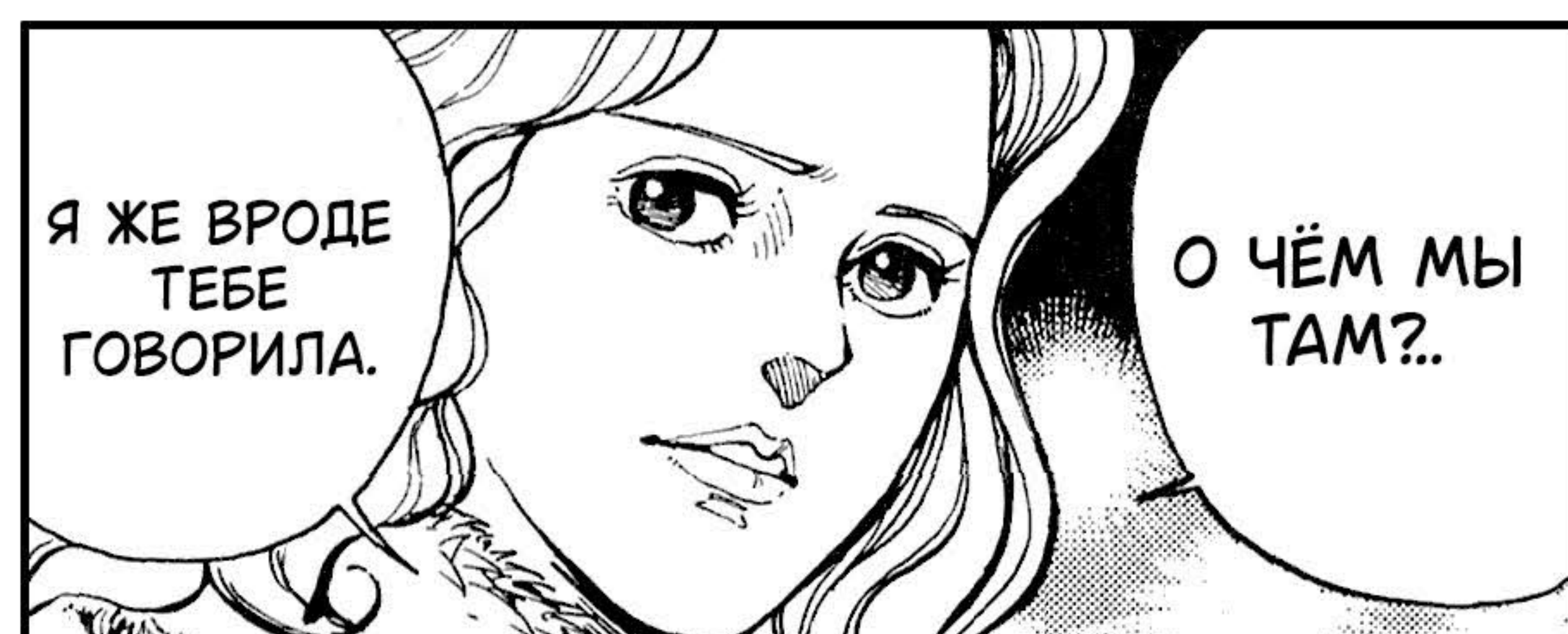


Я - ОХОТНИК!



КАК ДЕЛА
НА РАБОТЕ?

НОРМАЛЬНО.

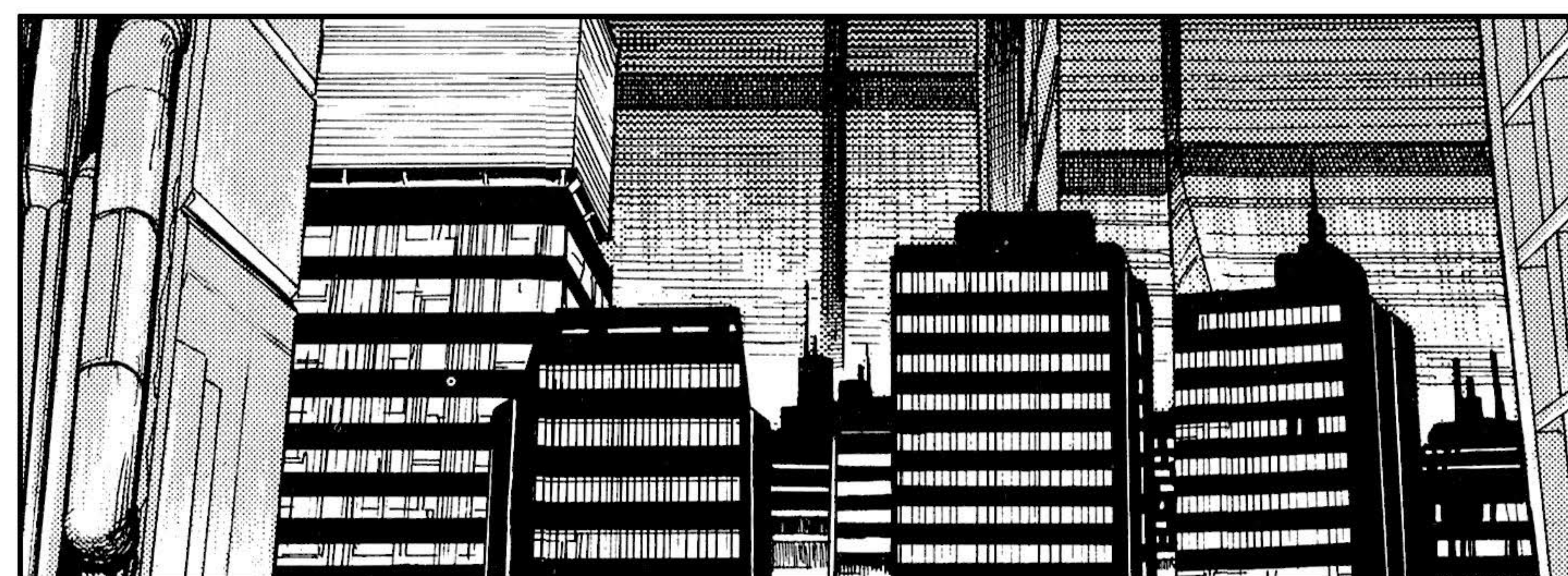


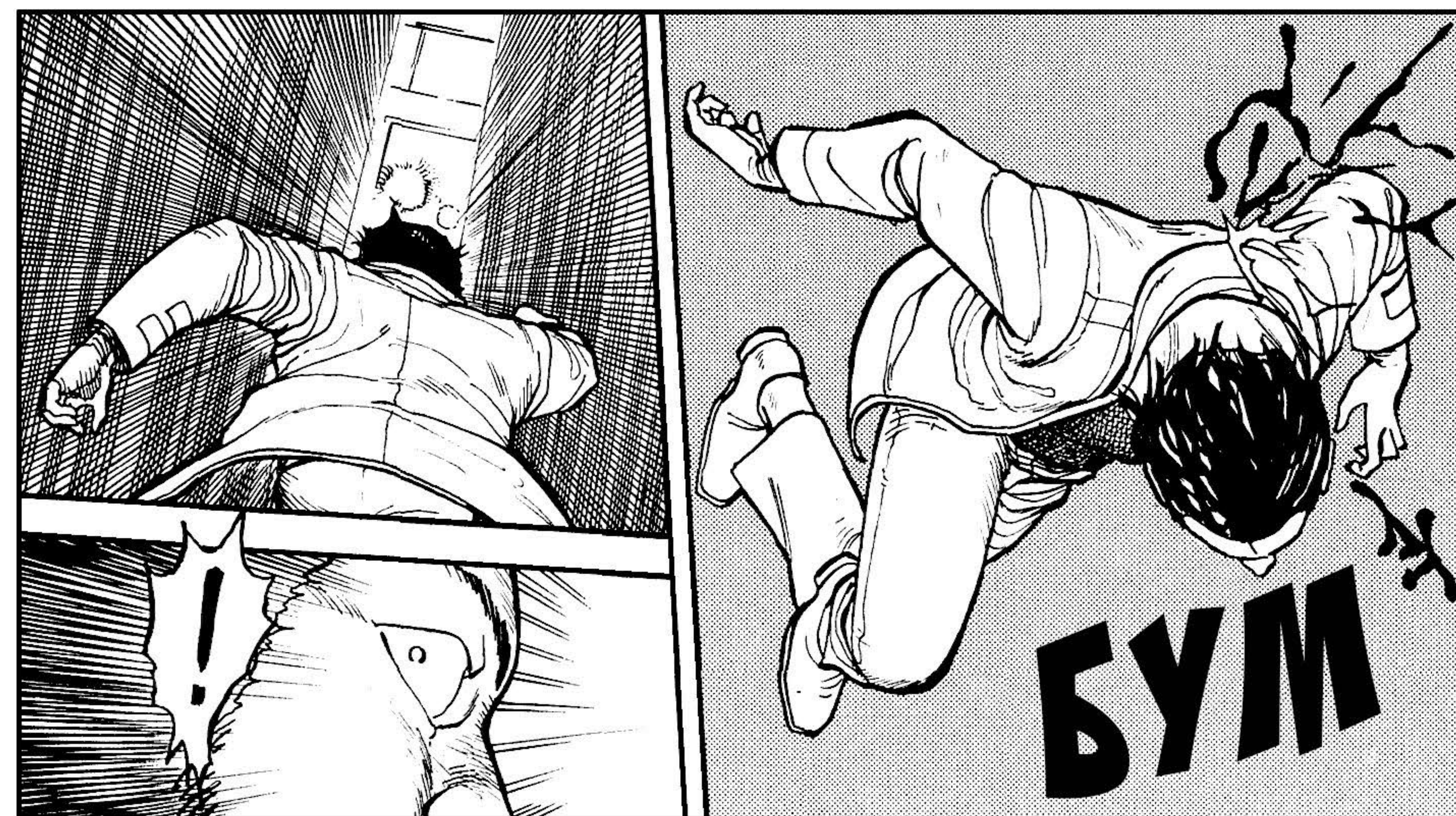
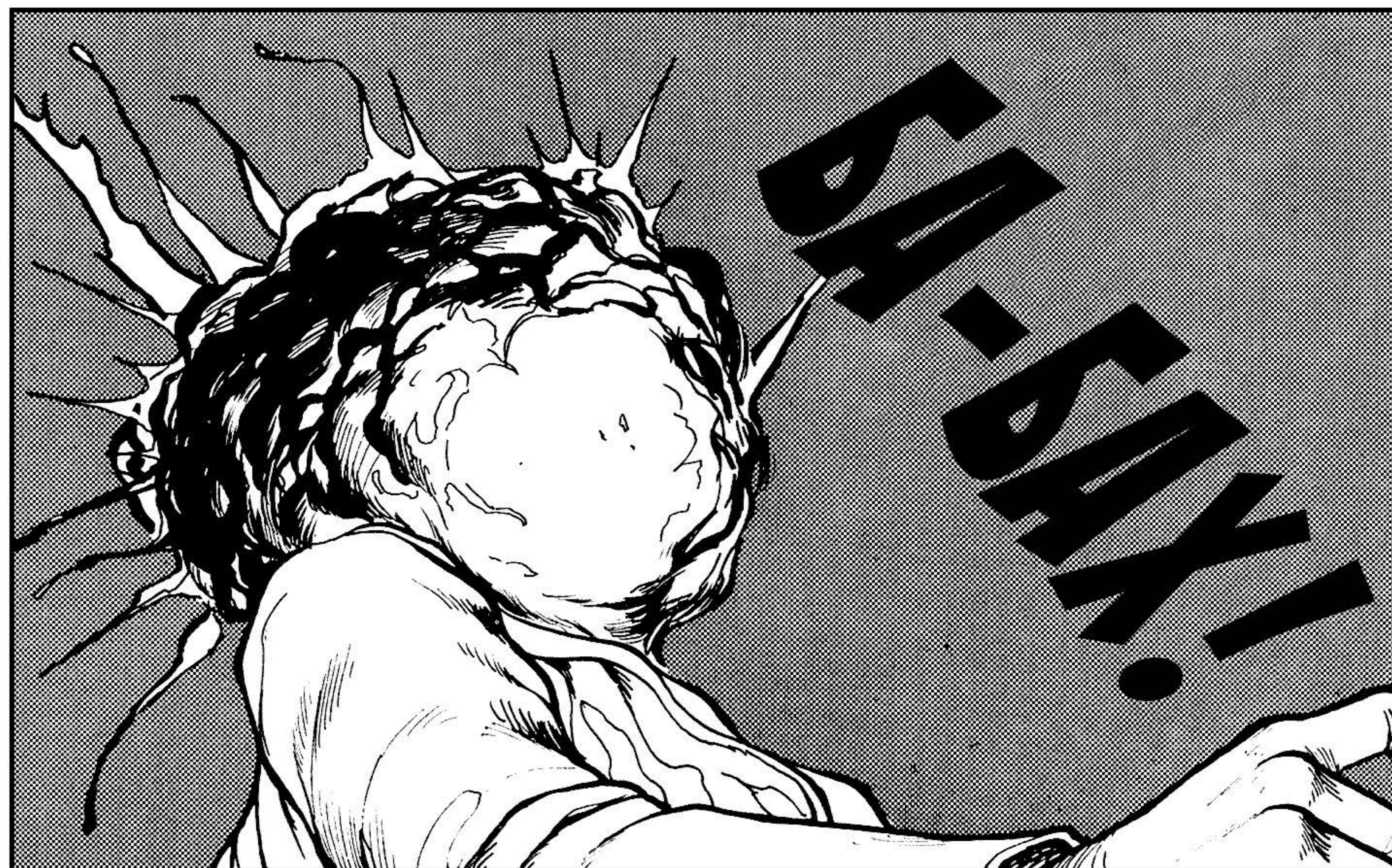
Я ЖЕ ВРОДЕ
ТЕБЕ
ГОВОРИЛА.

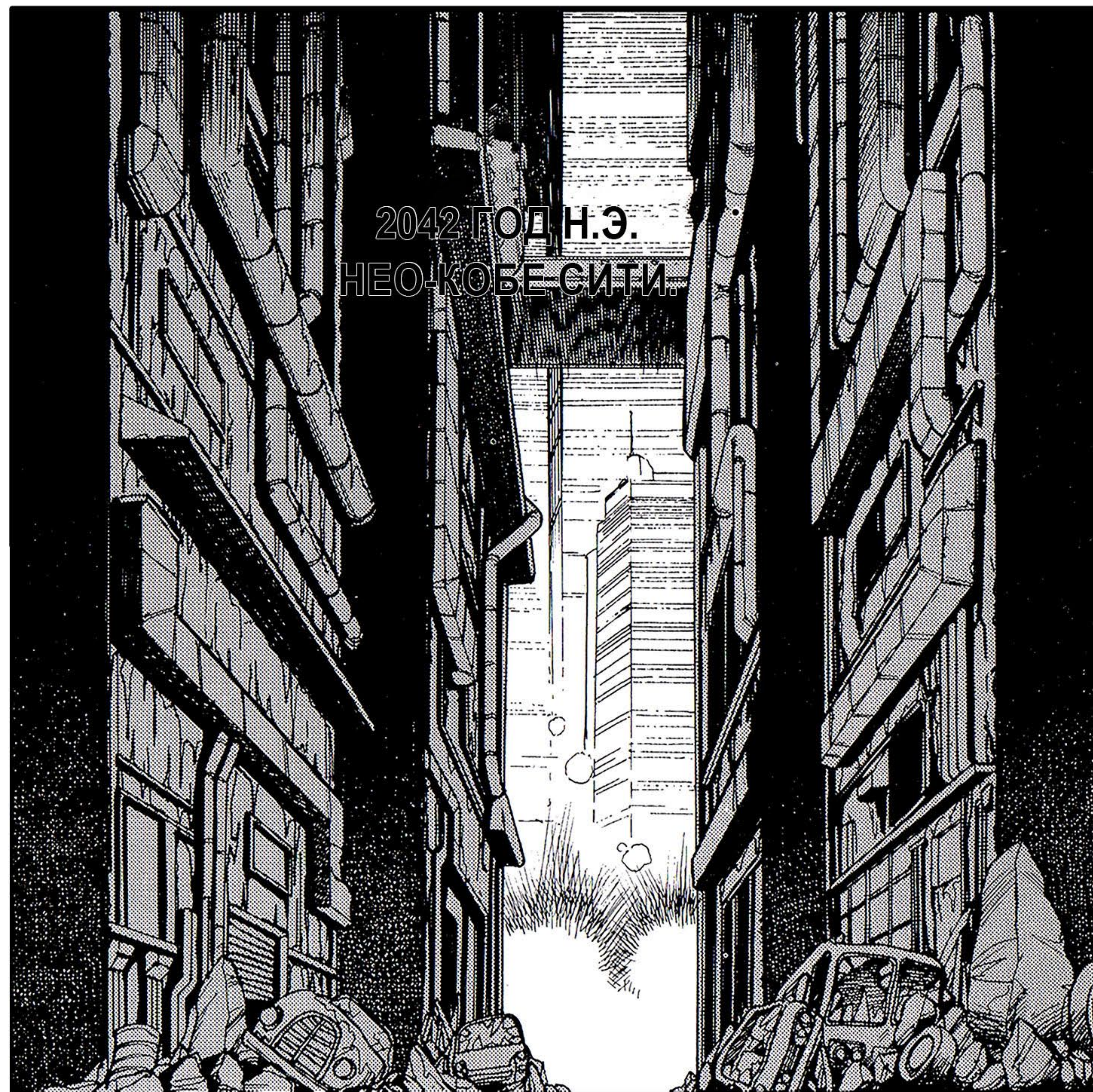
О ЧЁМ МЫ
ТАМ?..



...







2042 ГОД Н.Э.
НЕО-КОБЕ-СИТИ.

СНЭТЧЕР™

ПРОЛОГ



Эта история - вымысел. Имена, названия групп и компаний вымышлены и не имеют никакого отношения к реальным людям, компаниям или группам.

СНЭТЧЕР™

■ Вступительная история в картинках (пролог)	1
■ Ввод в курс дела и начало расследования	11
■ Действующие лица	12
■ Основные данные об агентстве «Юнкер»	
Описание Юнкер	21
Адрес и контактные данные Юнкер	22
Объекты (помещения) штаб-квартиры Юнкер ...	23
Личный состав Юнкер	26
Организационная структура и положения Юнкер	27
Снаряжение агента Юнкер	28
Бластер	30
Трицикл	31
Навигаторы	32
Метал Гир Марк II	33
Ровдраннер	34
■ Устройство и системы снэтчеров	
Система «Снэтчер»	35
Система «Снэтч»	36
Система «Инсектор»	39
Хронология инцидентов со снэтчерами	40
■ Нео-Кобе - справочная информация	
Общие сведения	42
История возникновения города	
Подробное описание городского хозяйства	
Экономика, демография и этносостав	44
Климат, конфликт между Севером и Югом, политика тотальной сегрегации и проблемы безопасности	45
Социальные проблемы	46
Транспорт	47
Энергетика	48
Спорт	49
Международные отношения и политика ...	50
Развлечения	52
■ История создания игры «Снэтчер»	53
■ Календарь на 2042 г.	56

