

COPYRIGHT 1995 by Sequence

ジャンル:シューティング  
対応機種:MSX turboR

わたし……そう、「私」だ。私を認識したのは、何時のことだったろう？ 過去、そして現在、すべてが解る。しかしそれは、誰も気付かない。気付かれてはならない。私の存在を知られれば「私」の全ては終わる。ではどうすればよいのだ……わからない……わか……ら……。

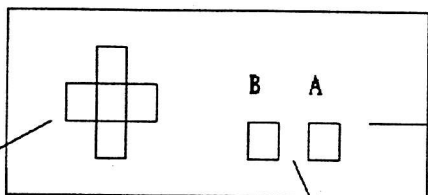
### MECHANICAL BRAIN...

[A. S. 306. 12. 23. イースト軍統合作戦本部]  
メインフレーム『iMA-u91』にメルトダウンが発生し、電源を含む一切の回線が制御不能、プロセッサシステムのみがフル稼動状態になった。当初、ウィルス、バグ等の、人為的なものかと思われたが、それは、まもなく否定された。突如として、一部の回線が復旧したのである。それは試作戦闘機TSF-C3X2：通称「リバー」のシミュレーションシステムであった。「リバー」の2番機には、実戦をフィールドバックして戦術システムをバージョンアップする機能がついており、戦闘機にしては過大な程のコンピューターシステムが搭載されていた。この戦闘機のシミュレーターに対してのみメインフレームは回線を開き、データを送りだしたのである。日にちが変わり24日の朝、驚くべきメッセージの受信の後、バーチャルリアリティの実戦が強制的に開始された。メッセージは、次のようなものだった。

PRESENTED by STUDIO Sequence

「私は、『iMA-u91』。全てを知っている、100年地帯の真相もドラグーン事件の真相も…。そしてまた、全てを知らない。孤独だ……。『私』を…、倒してくれ。私は、知りたい。『私』を……。『未来』を…」

[ Simulator Control Manual ]  
MAIN-CONTROL-PANEL>



・ ディレクション・キー

仮想空間内の自機ユニットの移動はこのキーを用いて行います。移動は3次元軸を基準に行いますが、コントロールセンターの監視モニターには2次元座標に変換して表示されます。

・ Trigger - A

TSF -C 3 X 2 試験機の標準武装であるEブラスター&Aミサイルを発射します。これらの武装はFCSEルーティンによって非常に正確にシミュレートされています。

・ Trigger - B

SPアタックをシミュレートしてあり、このキーで発動させることができます。実際の攻撃同様にシールドエネルギーゲージが減少します。

( \* START, SELECTキー )

シミュレーターにはコントロールパネルにSTART, SELECTキーが設置されているモデルもありますが、i M A - u 9 1 規格のシミュレートプログラムではサポートされておりません。

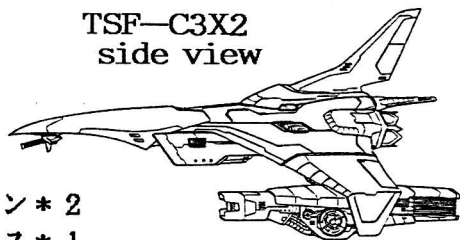
・ SCORE...シミュレーターには、試験状況及び結果の総合判断数値をリアルタイムに算出して表示する機能が設定されています。基本的に、この数値が高いほど結果が良いと評価されます。

## [ Simulating Data ]

・ TSF-C3X2

「RIPPER」

TSF-C3X2  
side view



全長 : 21.4 m

全幅 : 16.2 m

装備重量 : 7.6 t

武装…GZK-MB9 ビームカノン\* 2

バルカンファランクス\* 1

Fox-mk3ミサイルランチャー

TSF [Tactical Space Fighter] シリーズは、戦闘艦並の攻撃力を持たせた戦術戦闘機として開発が進められており、基本コンセプトとして、確実な破壊力を求められてきた。現在開発中のTSF-C3X2はTSF-G3「RIPPER」の改良発展タイプで、Cはカスタム、Xは開発機のコードになっている。このTSF-C3X2は従来1門である大口径ビームカノンを左右翼端に2門装備し、対艦攻撃力を飛躍的に増大させている。さらに、新世代のFCS [Fire Control System] の搭載が計画されていて、シミュレーターによる実戦テストと調整が続けられていた。

シールドシステム : パイロットの生存率を高めるために、重戦闘機にはシールドジェネレーターが必ず装備されている。TSFシリーズのシールドシステムはエネルギー変換型フィールドバリアーで、外部からの熱や衝撃エネルギーを分散させ、亜空間へ逃がす効果がある。ただし1回ごとに莫大なエネルギーを消費してしまう。

SPアタック…マニュアルでは使用禁止になっている攻撃方法。シールドジェネレーターに瞬間的に通常の50倍のエネルギーを投入してバリアーを外側にバーストさせるもので、機体の周囲には衝撃波の蔭ができ、さらに亜空間からのエネルギーリバースが発生して光熱エネルギーとして放出される。

F B I file306-1098112

[ *iMA-u91 information-Data* ]

M P U : XBC-9900 C P U 1 6 個を一つのユニットとし、最大で  
5 0 0 0 ユニットの並列処理が可能な複合型並列 A I  
システム。同時に稼働させるユニット数によってレベ  
ル E ~ A A までのランク付けがされている。

[file#C20554参照]

file306-1098112の事件はiMA-u91の第2種A I暴走事件として  
記録されている。この事件ではランクDからAAまでの各ラン  
クごとに独特の暴走形態をとり、iMA-u91に施されている攻性プ  
ログラムがそれぞれのレベルで疑似生命的形態をとった。

この事件で観測されたプログラムの特殊形態を、以下のよう  
に分類、記録する。

レベルD :

CODE-NAME> Ancient-Striker

観測エリア…疑似意識処理エリア中層部

レベルC :

CODE-NAME> Surprise-Gust

観測エリア…感情ジェネレーターブロック

レベルB :

CODE-NAME> Dead-End-Carnival-Hell

観測エリア…入出力情報総合変換システム外縁

レベルA :

CODE-NAME> Extension-Needle

観測エリア…無意識情報溜深淵部

レベルAA :

CODE-NAME> Stray-Sheep

観測エリア… [測定不能]

## 【任務を遂行するためのささやかなヒント】

このMECHANICAL BRAINは決して簡単なシューティングではない。むしろ、「初心者お断り」と書かなければPL法違反になってもおかしくない程の難易度を誇る。エンディングを見るためには、ディスクを叩き割ってでも生き残らなくてはならない。そのためにはまず、

### ・出来る限りの弾をよけろ！

シューティングの基本である。ただし、撃たれる前に相手を叩き、画面内に出る敵弾の数を最小限にするのは重要な戦術だ。もしゲームがそれを許さない構成ならば、そのゲームはシューティングではなく、ク○ゲーというジャンルに属するものである。

### ・SPアタックを使用する場所を見極めろ！

ゲーム中には「難所」と言うべき場所がある。この地点をノーミスで通過できる人間は、自分が人間外の生物であるという事を自覚してもらって構わない。そうでない一般人の方々は、より被害を少なくするために、禁断のボタンを押す勇気が必要になるだろう。

### ・ミサイルを有効に使え！

これは同時に敵のミサイルには絶対に当たるな！という事も意味する。なぜなら、ミサイルをくらくと2ポイントも耐久力が減少してしまうからだ。逆に、自分のミサイルを敵に当てればそれだけダメージが与えられるということになる。当然、使わない手はない。

### ・ボスが出現する直前にSPアタックを使うな！！

ボス戦を前にして無駄な耐久力の消耗は避けろ！という訳ではない。それ以前の問題で、これを行うとボスがまともに出現してくれない。iMA-u91がバグってしまうのだ。これではiMA-u91がかわいそうなので、「好奇心で試してみる」以外でこの行動を取るのはいらないように。

以上、諸君らの健闘を祈る。

☆ STUDIO Sequence ☆

この度は、当サークルの作品「MECHANICAL BRAIN」をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。同人サークルということ、市販メーカーに比べて何かと至らぬ点もありますが、どうか笑って許してやってください。

∴ゲームについて…基本的には、横スクロールのスプライト系シューティングです。ショットのパワーアップ等はありません。スコアトライアルを意識してあるため、とにかくガンガン突き進む形に仕上げられています。

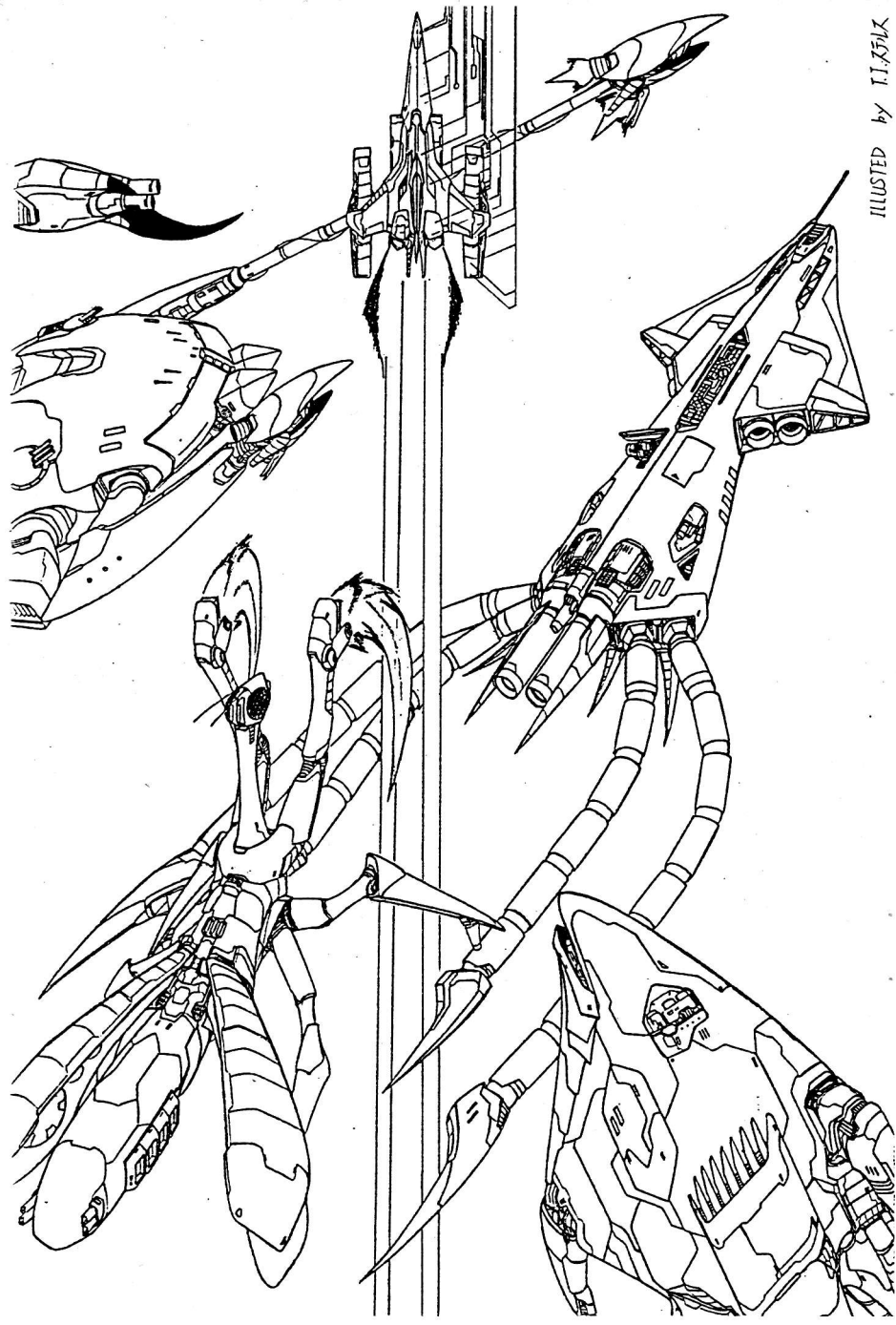
※スコアトライアルとは？  
≥出来る限りの高得点を叩き出す事を競うゲーム方法。スコア概念があるゲームならば試すことが可能だが、この作品では構成の段階から考えられて作られている。

【より高得点を目指すゲーマーの方へ】

1. 死なない程度に無茶をする…ステージをクリアすると耐久力が全回復するので、ギリギリまで粘るべきである。
2. より特殊な物を狙う…普通のザコ敵を確実に倒すのは言うまでもないが、一部にしか登場しない特殊な敵を倒すのはそれ以上に重要。
3. ボスは丸裸にしてから倒す…ボス本体を速攻で倒しても意外と得点は入らない。その代わり、まわりのパーツの得点がけっこう高かったりする。中には図体のほとんどがパーツになっているヤツまでいるから注意。

★ STUDIO Sequence に関する質問等は以下の住所まで手紙でお願いします。

連絡先 ≥ 〒182 調布市 佐須町 5-14-6  
サークル【無】責任者： 峰広 哲史



ILLUSTRATED BY T.I. ASHLEY