

西暦2008年。

秋と冬の狭間に、Teatimeが再び放つ未来志向アドベンチャーゲームの有償ベータが還って来た。我々は、嘆きと歓喜、そしてunzipを繰り返す。

自分の分身たるキャラクタのみならず、可憐なヒロイン達の背後にも迫る、一触即発の死の緊迫感。

ベンチマークテストを回すしか使い道のなかったハイエンド環境すら無駄にしない、高度で卓越したプログラミングと、ユーザフレンドリーで自由度の高いスクリプトシステムも健在。

只の人形遊びではない。

紙芝居の中に手を入れる、これがTeatimeが出した、仮想現実空間の解だ。

名ばかりの紙芝居は道を空ける。

シェニムーの呪いなど、もはや昔日のものとなった。

刮目せよ。

つまりは、こう言う事だっ！

我々がここでunzipしたことは世界の耳目を引くこともなく、やがて忘れ去られてゆくだろう。

しかし、先人達がここでなしたことは、永遠に世界の記憶に留められる。

この地で戦った人々が、これまで気高くも進めてきた未完の仕事を完遂するために、我々生きるものは、むしろ自らの身をunzipすべきなのである。

我々の前には、課題がある。

unzipper たちが最後まで完全に身を捧げた大義のために、我々も一層のunzipをもってあたること。

これらのunzipper たちの死を無駄にしないと強く強く決意すること。

moddersとhackersの導きのもと、unzipに自由の新たな誕生をもたらすこと。

そしてunzipの、unzipによる、unzipのための自由をこの地上から絶やさぬこと。

これらこそが、我々が身を捧げるべきunzipなのである。