

KONAMI

解説書

A HIDEO KOJIMA GAME

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

HD EDITION

A HIDEO KOJIMA GAME

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

HD EDITION



このたびは「メタルギアソリッド 2 サンズ・オブ・リベティ HD エディション」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊んでいただけます。正しい使用方法でご愛用ください。

おことわり コナミデジタルエンタテインメントでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。
そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

注意：本作品の解像度は qHD（960pixel×544pixel）です。



本ソフトウェアは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。
（フォントワークス株式会社の社名、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標、または登録商標です。）

*"PS", "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

目次

タクティカルエスピオナージアクション・・・P002	レーダー・・・・・・・P026
ゲームの始め方・・・・・・・P004	敵兵の状態について・・・・・・・P028
オプション・・・・・・・P005	武器・装備品について・・・・・・・P030
スペシャル・・・・・・・P007	武器一覧・・・・・・・P032
画面説明・・・・・・・P008	主要装備品一覧・・・・・・・P035
操作説明・・・・・・・P010	写真撮影・・・・・・・P036
操作・・・・・・・P012	爆弾解体・・・・・・・P037
カメラについて・・・・・・・P024	トランスファリング・・・・・・・P038

MGS 2 SONS OF LIBERTY

メタルギア～メタルギアソリッド・・・・・・・P040
MGS 2 SONS OF LIBERTY ストーリー タンカー編・・・・・・・P042
MGS 2 SONS OF LIBERTY ストーリー プラント編・・・・・・・P044
ニューゲーム/ロードゲーム・・・・・・・P046
ゲームオーバー/セーブ・・・・・・・P047
無線機について・・・・・・・P048
ノードについて・・・・・・・P050
ドッグタグ（認識票）について・・・・・・・P051
潜入（スニーキング）について・・・・・・・P052
序盤潜入マニュアル タンカー編・・・・・・・P054
序盤潜入マニュアル プラント編・・・・・・・P056
キャラクター紹介・・・・・・・P058

MISSIONS

ミッションズについて・・・・・・・P064
VR MISSIONS・・・・・・・P065
ALTERNATIVE MISSIONS・・・・・・・P067

SNAKE TALES

スネークテイルズ・・・・・・・P070



steal [sti:l]

vt. (stole stolen) こっそり~する
— vi. こっそり行く, 忍び込む, 静かに動く.
n. stealth 秘密(で行う).

STEALTH GAME

敵に見つからないように潜入する

「メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リパティ HD エディション」は
タクティカルエスピオナージアクションゲーム(戦略諜報アクションゲーム)です。

プレイヤーは単独で敵の勢力下にある施設に忍び込んで
潜入任務を遂行しなければいけません。

敵兵はプレイヤーを見つけると仲間を呼んで攻撃してきます。
— 対多数の戦闘では勝ち目はありません。
できるだけ無用な戦闘は避けるようにしましょう。

※「メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リパティ HD エディション」は本編である
「メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リパティ」と多数のステージをプレイできる「ミッションズ」
更に5つの違ったストーリーがプレイできる「スネークテイルズ」により構成されています。
以下、この解説書の中では「メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リパティ」を「メタルギアソリッド2」
または本編と呼ぶ場合もあります。

ゲームの始め方



[NEW GAME] →P.046

「メタルギアソリッド2」本編を最初から始めることができます。

[LOAD GAME] →P.046

「メタルギアソリッド2」本編のセーブをしたデータからゲームを再開することができます。

[OPTIONS] →P.005

各種設定の変更ができます。

[TRANSFERRING]

セーブデータをPlayStation®3版「METAL GEAR SOLID HD EDITION」(別売)と連動します。

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。左スティックの上、下で選択、●ボタンで決定です。

[SPECIAL] →P.007

スペシャルメニューが選択できます。

[MISSIONS] →P.064

多数のステージからなる戦闘訓練を行うことができます。

[SNAKE TALES] →P.070

スネークが主役の5つの物語をプレイすることができます。

※初めてゲームをプレイする場合は表示されないメニューもあります。

※画面は“METAL GEAR SOLID HD EDITION”のものです。

オプション 1

各種設定の変更を行うことができます。

【RADAR】

レーダータイプを選択できます。

[TYPE 1] 初心者用レーダー。イントロード時も表示。

[TYPE 2] 標準。イントロード時は表示されません。(前作同様のタイプ)

[O F F] レーダーなし。

【BLOOD】

出血表現のオン/オフを選択できます。

オプション 2

【CAPTION】

字幕オフ/オンを選択できます。

【OWN VIEW】

主観カメラでの左スティックの入力方式を変更できます。

[NORMAL] 左スティックの上、下とカメラの上、下が対応しています。

[REVERSE] 左スティックの上、下とカメラの上、下が逆方向で対応しています。

【QUICK CHANGE】

武器・装備品のクイックチェンジの入力方式を変更できます。

[UNEQUIP]

装備している装備品/武器 ←装備ボタンを素早く1回押す→ 何も装備していない状態

[PREVIOUS]

装備している装備品/武器 ←装備ボタンを素早く1回押す→ 一つ前に装備していた装備品/武器
(→P.031「クイックチェンジ」)

スペシャル

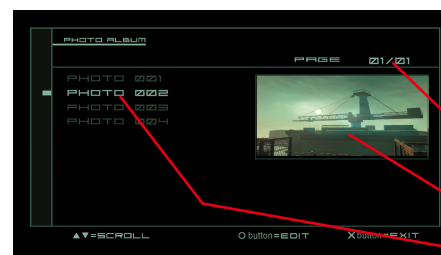
タイトルメニューで[SPECIAL]を選択するとゲーム本編以外の要素が楽しめます。
プレイを進めるうちに選択出来る項目は増えていきます。

【BASIC ACTIONS】

ゲーム中の基本的なアクションの操作方法や効果について、ムービーを使って説明します。

【PREVIOUS STORY】

前作「メタルギア ソリッド」のストーリーを解説した文章を読むことができます。



【PHOTO ALBUM】

PlayStation®Vita本体に写真データがある場合、写真の閲覧や名前の変更、色調(RGB値)の変更を行えます。

ページ数 L/Rボタン または
方向キーの左、右でページ切替
写真のサムネイル
写真のタイトル ②ボタン: EDITモード



[NAME ENTRY] 写真データの名前変更

[COLOR] カラー調整モード

Rボタン: フルスクリーンモード

※本編タンカー編、プラント編をクリアした後に入手するデジタルカメラで、本編をプレイ中に写真を撮影できるようになります。



【DOG TAG VIEWER】

ゲーム中、敵兵からドッグタグ (認識票) を入手している場合、その閲覧を行うことができます。

画面説明



1. LIFEゲージ

LIFEゲージがなくなるとゲームオーバーになります。

LIFEの残りが少なくなるとゲージがオレンジ色になり、出血が止まらなくなりLIFEも減り続けます。

出血の回復方法はP.052「潜入について」をご覧ください。

2. レーダー

プレイヤー周囲の状況を表示。(→P.026「レーダー」)

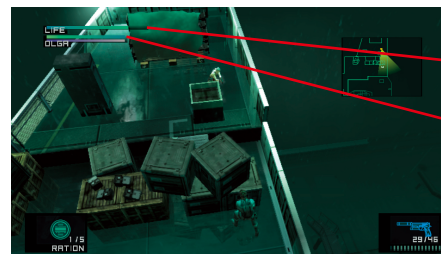
3. 装備武器

現在、●ボタンで使用できる武器を表示。(→P.030「武器・装備品について」)

4. 装備品

現在、装備しているアイテムを表示。(→P.030「武器・装備品について」)

※何も装備していない場合は表示されません。



【ボス敵戦】 ※本編とSNAKE TALESで出現します。

ボス敵LIFEゲージ

武器攻撃でダメージを与えると減少します。

ボス敵気絶ゲージ

麻酔弾やパンチ攻撃などを当てると減少します。

LIFEゲージか気絶ゲージのどちらかをゼロにすればボス敵戦が終了します。



【握力ゲージ】

エルード(→P.013「操作 移動」)中に表示されます。

握力ゲージがゼロになると落下します。特定のアクションを行うことによって握力ゲージのレベルが上がり、最大値が上昇します。



【O₂(酸素)ゲージ】

※本編でのみ出現します。

水中に入ると表示される酸素残存量です。

O₂ゲージがゼロになると、

LIFEゲージが減少していきます。

△ボタンを連打することで、O₂ゲージの減少スピードをゆるめることができます。



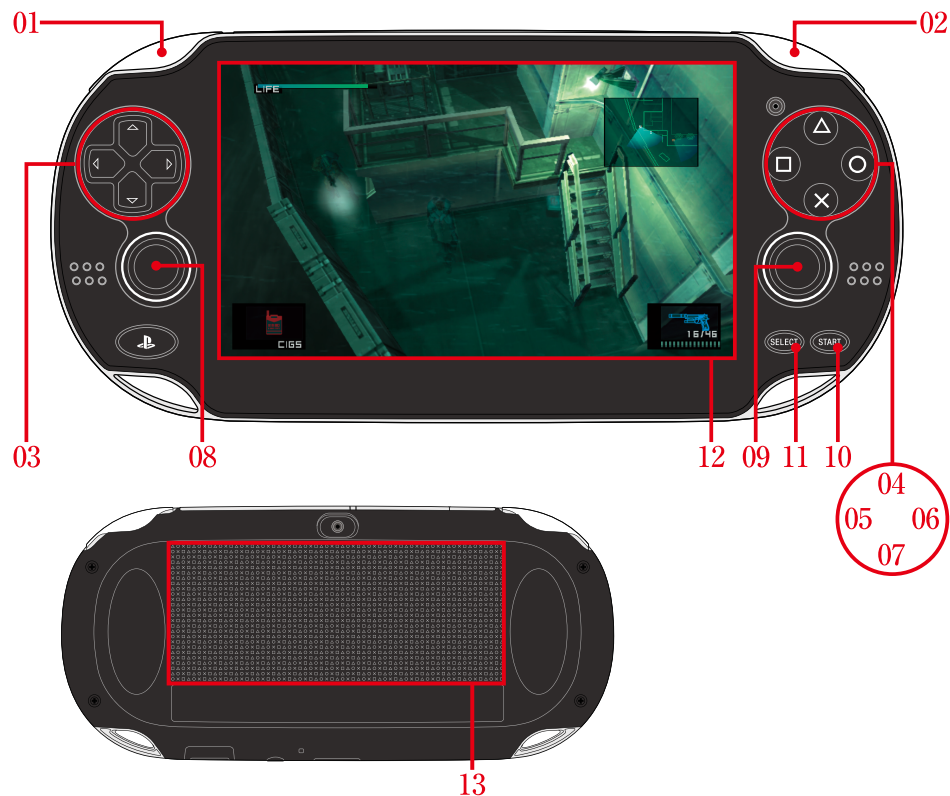
【パートナーLIFEゲージ】

共に行動をしている人物がいるとき、その人物のLIFEゲージが表示されます。

パートナーのLIFEがなくなった場合もゲームオーバーになります。

操作説明

PlayStation®Vita本体



PlayStation®Vita版の操作について

PlayStation®Vitaでは、独自のタッチ操作、ドラッグやピンチアウトを用いて主観画面での左右ステップ、背伸びなどができます。この他にもタッチ操作がありますので、適宜ゲーム中の指示にしたがってください。

01：Lボタン

主観カメラ時：Lボタンを押しながら左スティックで、照準の微調整

02：Rボタン(主観ボタン)

カメラがプレイヤー視点に移行

03：方向キー

方向キー下で、銃を構える／銃を下ろす

04：△ボタン：アクションボタン

ハンドルを回す、ハシゴの昇降、台を登る、エルードの実行等

05：□ボタン：武器ボタン

装備中の武器を使用
武器非装備中：投げ、首絞め

06：○ボタン：パンチボタン・決定ボタン

パンチ、壁を叩く(張り付き時)

07：×ボタン：ホフクボタン・キャンセルボタン

しゃがみ・ホフク状態↔立ち状態の切替

08：左スティック

通常カメラ時：移動
主観カメラ時：視線の移動

09：右スティック

ビハインドカメラ時：カメラの向きを変える

10：STARTボタン

ポーズを行う

11：SELECTボタン

本編無線機モード↔通常ゲーム画面切替

12：スクリーン(タッチスクリーン)

武器・装備品の変更
ビハインドカメラ時ドラッグ：横移動、覗き込み
リアルタイムカットシーン中：カメラのズーム

13：背面タッチパッド

主観カメラ時：左か右ドラッグで、左、右へ一歩踏み出す
左右へピンチアウトで、背伸び
エルード時で、けんすい

操作 移動

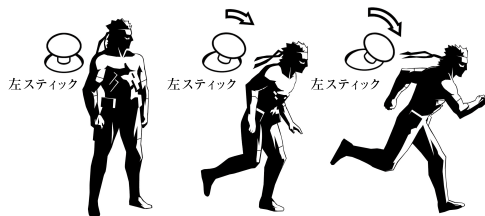
敵兵には視覚と聴覚があり、一定の巡回ルートを見回っています。

敵兵に見つからないように移動しましょう。

【移動（歩く/走る）】

左スティックを進みたい方向に倒すと移動することができます。

左スティックを少し倒せば歩き、いっぱい倒せば走ります。



【飛び込み前転（スネーク）/ローリング（雷電）】

走りながらⓧボタンを押すと、飛び込みながら前転します（雷電の場合はローリングを行います）。

物陰から物陰へ素早く移動したり、隙間、落とし穴などを飛び越える他、敵兵を巻き込んで吹き飛ばす、身体に燃え移った火を消す効果もあります。



【段差を乗り越える】

腰くらいの高さのものは、△ボタンを押せばその上によじ登ることが出来ます。



【ホフク/しゃがみ】

ⓧボタンを押すとしゃがみ状態になります。

腰までの高さの障害物に隠れることができます。



しゃがみ状態で左スティックを倒すとホフクで移動することができ、机の下や低い場所にある狭い空間に潜り込むことができます。

しゃがみ/ホフク状態でⓧボタンを押すと立ち状態になります。

【エルード（ぶら下がり）】

手すりに向かって△ボタンを押すと手すりの外側にぶら下がることのできる場所があります。

左スティックを使って左右移動することもできます。

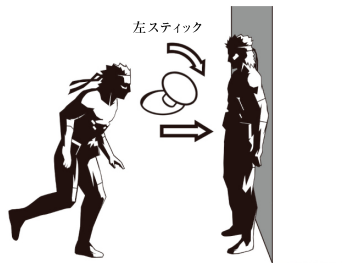
握力ゲージがゼロになると落下してしまうので注意。



エルード中に△ボタンを押すと手すりの内側に戻ります。ⓧボタンを押すと手を離して落下します。背面タッチパッドを左・右にドラッグでも左右移動可能です。背面タッチパッドを左右にピンチアウトで懸垂を行います。（高い所から落ちるとダメージを受けます。場所によっては即ゲームオーバーになります。）

操作 周囲を探る

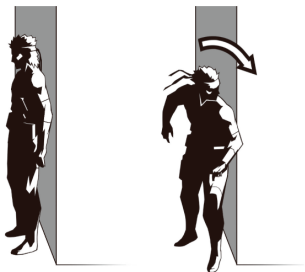
敵兵に見つからないように進むには、
周りの地形や敵兵の動きをしっかりと把握しなければいけません。



【張り付き】

壁などに向かって左スティックを倒しつづけると、張り付き状態になります。張り付き場所によっては、カメラがビハインドカメラ(→P.024)に変更され、辺りの様子が探りやすくなります。

張り付き状態のまま移動することも可能です。張り付き移動を使えば、歩いて通れない狭い隙間も通り抜けることができます。



【覗き込み】

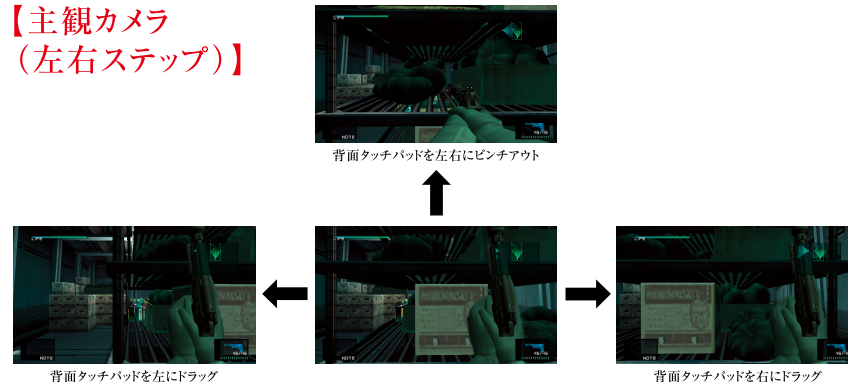
ビハインドカメラ中にタッチスクリーンの右側をドラッグすると左右を覗き込むことができます。右スティックでカメラの向きを変えることもできます。



【物音をたてる】

壁に張りついて○ボタンを押せば、壁を叩いて物音を立てることができます。
物音で敵兵をおびき出すのに有効です。

【主観カメラ (左右ステップ)】

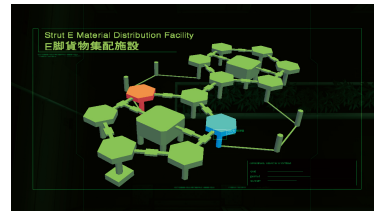


Rボタンを押している間は主観画面になります。主観カメラ中は、

- ・左スティックでカメラの向きを操作できます。
- ・背面タッチパッドを左・右にドラッグすると左右に一歩踏み出すことができます。
- ・背面タッチパッドを左・右にピンチアウトすると背伸びをします。

主観カメラ中の移動はできません。

【全体マップを見る】 ※本編プラント編とMISSIONSのALTERNATIVE MISSIONS(→P.067)、SNAKE TALES(→P.070)で使います。



STARTボタンを押すと全体マップが表示されます。
もう一度STARTボタンを押すとゲーム画面に戻ります。

- ・右スティック：マップの回転
- ・左スティック：エリア名表示カーソルの移動

ALTERNATIVE MISSIONS、
RESTART、CONTINUE、EXIT
の選択になります。

本編プラント編では先にノード(→P.050)にアクセスする必要があります。

【無線機を使う】 ※本編のみでのみ使用します。

SELECTボタンを押すと無線機を使うことができます。行き先がわからなくなったり、新しい武器、装備品を手に入れたら無線機を使って話を聞いてみましょう。(→P.048「無線機」)

操作

アクションボタン

△ボタンを押せば扉を開けたり、スイッチを押したり様々なアクションを行うことができます。

何かできそうな場所では△ボタンを押してみましょう。



【水密扉】

水密扉に向かって△ボタンを押すとハンドルをつかみます。

そのまま△ボタンを押し続ければ、ハンドルを回して扉を開けることができます。

ハンドルを回している時に△ボタンを連打すると早く開けることもできます。



【ロッカー/トイレの扉】

ロッカーやトイレの扉の前で△ボタンを押すと扉を開けることができます。

中に入れば、扉を閉めて中に隠れることも可能です。

出るときはもう一度△ボタンを押します。



【エレベータ】



1.

エレベータ扉の横にあるパネルに向かい△ボタンを押してエレベータを呼びます。
エレベータが来るまでに時間がかかる場合もあります。

2.

エレベータ内部の操作パネルの前に立つと階数ボタンが表示されます。

3.

左スティックの上、下で移動したい階を選択し、○ボタンを押せばエレベータが動き出します。

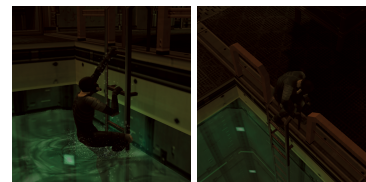
【ハシゴの上り下り】

タンカーステージ:

ハシゴの前か上で△ボタンを押すとハシゴにつかまります。左スティックの上、下でハシゴの上り下り。足場のあるところで△ボタンを押すとハシゴからはなれます。

プラントステージ:

ハシゴの前か上で△ボタンを押すとハシゴの上り下りを行います。



【ノードへのアクセス】

※本編プラント編とSNAKE TALESで使用。

ノードの前に立ち、△ボタンを押すとノードへアクセスすることができます。

※潜入/警戒モード時のみアクセス可能です。
(→P.050「ノード」)



操作 戦闘

敵兵との戦闘はできるだけ避けるべきですが、どうしても戦闘が避けられない場合や、逃げるために敵兵を倒さなければならない場合もあります。

【武器で攻撃する】

武器を装備した状態で \blacksquare ボタンを押すと装備した武器を使用します。

通常時、銃系の武器は自動的に敵に照準を合わせます。

この時 \downarrow ボタンを押すたびに、照準を合わせる敵を変更できます。

(→P.030「武器・装備品について」)

【格闘】

\bigcirc ボタンを押すとパンチを繰り出します。

連打すると、連続攻撃を行い敵兵をなぐり飛ばすことができます。

格闘で与えたダメージが蓄積すると敵兵は気絶します。

※武器を装備したままでパンチするとより強いダメージを敵に与えることができます。



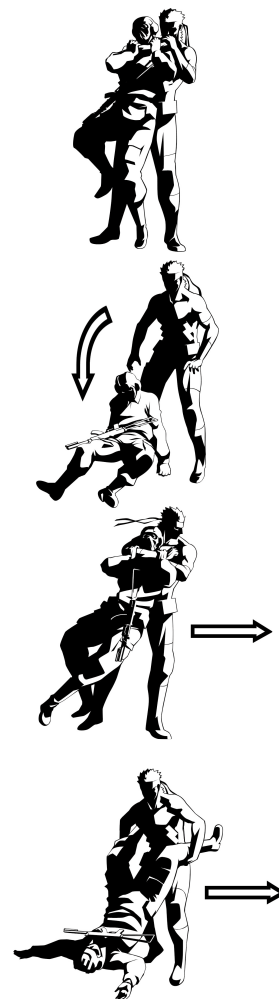
【主観カメラで攻撃する】

主観カメラ(→P.025)でも武器攻撃/格闘を行うことができます。

\blacksquare ボタンを押すと武器を構え、離すと攻撃します。主観カメラでの武器攻撃を行えば、フカンカメラでは撃てないものを撃つこともできるため、敵の急所を狙い撃ちしたり、無線を撃ち落として増援を阻止するなど、より多彩なアクションを行うことができます。構えた後、攻撃しないで武器を降ろしたい場合は方向キー \downarrow を押します。

※武器によって操作が若干異なります。

(→P.032「武器一覧」)



【首絞め】

武器を装備せず、左スティックを入力していない状態で、敵の背後で \blacksquare ボタンを押すと、敵兵の首を絞めることができます。

また敵兵が動き出した場合、すばやく \blacksquare ボタンを押しなおすことで絞めなおすことができます。

この状態で、 \blacksquare ボタンを連打すると敵兵を絞め落とすことができます。

首を絞めた状態で(\blacksquare ボタンを押さばなし)、移動することも可能です。

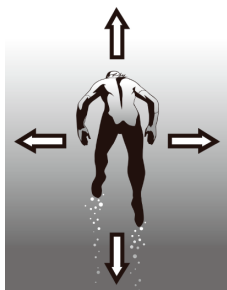
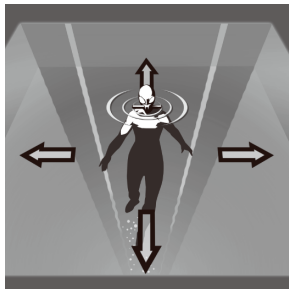
【引きずり】

武器を装備していない状態で、倒れた敵の近くで \bigcirc ボタンを押すと敵の体を抱えます。 \blacksquare ボタンを押したまま左スティックを操作することで、敵を引きずって移動させることができます。倒した敵の体を発見されないよう隠す時に有効です。

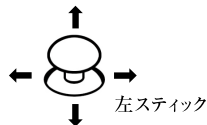
【投げ】

武器を装備せずに左スティックを入力しながら \blacksquare ボタンを押すと、敵を投げることができます。

操作 水中での操作 / エマを連れて歩く



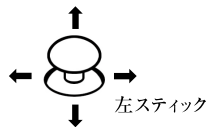
【水面での操作方法】



左スティック: 移動

○ボタン: 潜る

【水中での操作方法】



左スティック: 身体の向きを変える

○ボタン: 泳ぐ

連打でスピードアップ

押しっぱなしでゆっくり進む

⊗ボタン: 急停止

(水底近くで押すと底に立ちます)

右スティック: 急転換

△ボタン: 息をガマンする

(O₂ゲージの減少スピードが遅くなります)

【エマを連れて歩く】

パートナーのエマ(→P.059エマ)の近くで武器を装備していない状態で

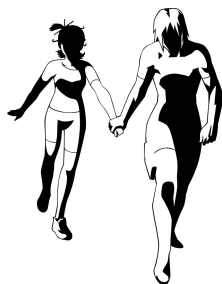
△ボタンを押しっぱなしにすれば、エマと手をつなぐことができます。

手をつないだ状態で移動すれば、エマの手を引いて歩くことができます。

△ボタンを離すとエマはその場に座り込みます。

座り込んでいる間はエマのLIFEゲージが少しずつ回復します。

※エマと手をつないでいる間は武器を使用できません。



操作 ブレード

ゲーム中、ブレードを手に入れると武器として使用できます。

【ブレードを振る】

右スティックを上下に振れば上下に斬り、左右に動かすと水平になぎ払います。



【回転斬り】

右スティックを一回転させると回転斬りを行います。



【突き】

■ボタンを押すと突きを行います。



【ガード】

Lボタンを押している間、ブレードで防御を行います。

峰打ち

装備中に方向キー下を押すと刃を返し、非殺傷武器となります。この状態で攻撃を行うと峰打ちになります。峰打ちでは突きを除き敵兵を殺すことなくダメージを与えて気絶させることが出来ます。刃を返した状態でもう一度方向キー下を押すと通常に戻ります。



【ホールドアップ】

銃を装備した状態で、見つからないように敵の近くへ忍び寄り、方向キードを押して構えると、敵に銃を突きつけてホールドアップさせることができます。

手を上げている間、敵兵は無力になっていますが隙を見せると反撃してきます。



【アイテム奪取】

気絶や眠り状態で倒れている敵兵の近くで(武器を装備せずに)■ボタンを押す敵兵を抱きかかえ、離すと下ろします。

これを繰り返すと敵兵がアイテムボックスを出すことがあります。



【タクティカルリロード】

戦闘中のリロード(弾倉の入れ替え)は、無防備で敵兵の攻撃を受けやすい状態です。弾倉内の残弾が少なくなったときは画面上の武器アイコンを素早く2回押せば、リロードアクションをキャンセルして弾倉の入れ替えを行うことができます。



【走り撃ち】

ハンドガン、アサルトライフル系の武器は構えた後、Lボタンを押せばなしにすれば、構えながら走ることが出来ます。



【飛び出し撃ち】

通路の角などでビハインドカメラになっている時に、銃を装備して■ボタンを押すと角から飛び出して銃を構えます。

隠れている状態から素早く攻撃することが可能になります。

グレネード系の武器は覗き込み状態から投げる事が可能です。

カメラについて

「メタルギア ソリッド 2」では4つのカメラ位置を使い分けることによって、緊張感溢れる潜入任務を体験することができます。
各カメラの特性をよく把握して、上手に利用してください。

【フカンカメラ】 通常のカメラ位置は上からの視点です。

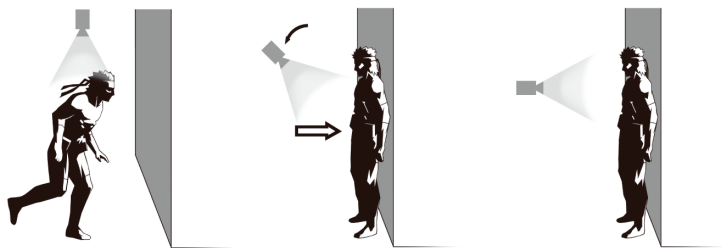


【主観カメラ】 精密な射撃がしたいとき、レーダーの圏外を見るときに



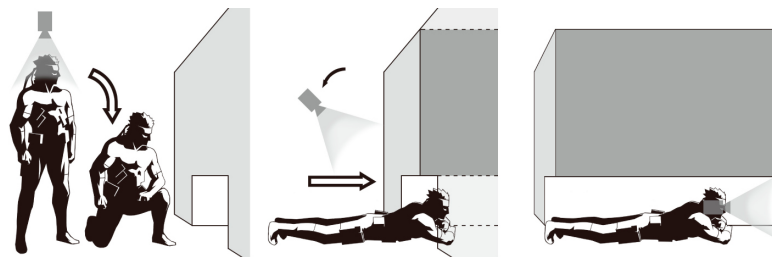
Rボタンを押している間は、カメラ位置がプレイヤーの視点へと変わります。
レーダーにはプレイヤーの視界が円錐で表示されます。主観カメラ中に左スティックを倒すと、視界の向きを変えることができます。操作の詳細はP.015「主観カメラ」を参照して下さい。
(主観カメラ中は移動できません)

【ビハインドカメラ】 隠れながら辺りの様子を探るときに



左スティックを倒しつつ特定の曲がり角や壁などに張り付くとカメラの位置が変わります。
※場所によってはタッチスクリーン右側のドラッグで、左右を覗き込むことができます。
※右スティックでカメラの向きを変えることができます。

【イントルードカメラ】 狭い場所に潜り込んだときに



ホック状態で特定の狭い場所に入るとカメラ位置がプレイヤーの視点に変わります。
イントルードカメラ中でもRボタンを押すことにより主観カメラを使用することができます。
(主観カメラ中は移動できません)

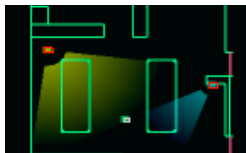
レーダー

【潜入モード】



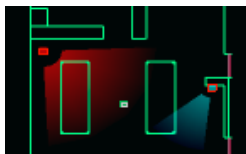
中心の光点

プレイヤーキャラクター（スネーク/雷電）



緑の円錐

主観カメラ時のプレイヤーキャラクターの視界



敵を表す光点と円錐（視界）

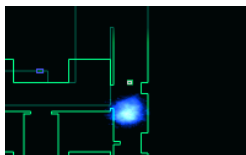
敵兵/カメラ・ガンカメラ/サイファー・ガンサイファー

通常時：青

何かに気づいた時：黄色

警戒モードおよびキャラクター発見時：赤

【水中にいる時】



青い領域

息継ぎポイント。

浸水しているエリアでの息継ぎが可能なポイントを表示しています。

【センサーA装備時】



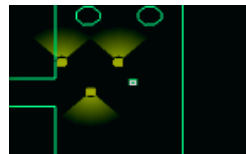
黄色い領域

黄色いエリアのどこかに爆弾が仕掛けられています。

ノード端末にアクセスしてマップのダウンロードを行わなければ

領域のみの表示になります。

【地雷探知機装備時】



黄色い光点と円錐

黄色い光点が地雷の位置を表します。

円錐のエリアに立ち状態で侵入すると地雷が爆発します。

【危険モード時】



レーダー使用不可能。

敵兵や監視カメラ・サイファーに発見された状態。

ゲージがゼロになると回避モードに移行します。

【回避モード時】



レーダー使用不可能。

敵兵がクリアリング(→P.028「敵兵の状態」)やプレイヤーを探している状態。ゲージがゼロになると警戒モードに移行します。

【警戒モード時】



敵兵が通常よりも厳重に巡回している状態。

ゲージがゼロになると潜入モードに移行します。

【電波障害時】



電波障害によりレーダーが使用不可能になっている状態です。

監視カメラやリモコンミサイルなど、

電子装置を使った機器が正常に作動しなくなります。

また電波障害時は、敵は無線で増援部隊を呼ぶことができません。

敵兵の状態について

MISSIONSのSNEAKING MODE(→P.065)や本編で「GAME OVER IF DISCOVERED」(P.046)を選択した場合、敵兵や監視カメラに発見された瞬間にゲームオーバーになってしまいますが、それ以外の場合に敵兵や監視カメラに発見されると危険モードに移ります。

【潜入モード】

プレイヤーが敵兵や監視カメラ等に発見されていない状態です。

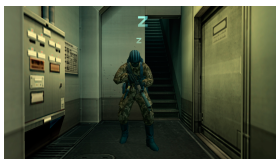
潜入モードでは、敵兵は主に、自分の持ち場(巡回ルート)を歩き、異常がないかをチェックしていますが、中にはその場を動かずに見張っている敵兵や居眠りをしている敵兵などもあります。

敵兵には視覚と聴覚があります。物音が聞こえたり、不審な足跡・血痕などをみつけると巡回ルートを離れて周辺を調べ、異常がなければ巡回ルートに戻ります。

敵兵には様々な状態があり、頭上のマークで表示されます。



気絶状態



寝ている状態



発見



疑い



※レーダー使用不可

【危険モード】

敵兵や監視カメラに発見された状態を「危険モード」と呼びます。

危険モードでは敵兵は無線で仲間を呼んで攻撃してきます。危険モードから抜け出るには、敵兵から逃げ切るか、敵兵を一定数倒すしかありません。

敵兵の視界から逃げ切るとレーダー下部のゲージが減っていきます。ゲージがゼロになると回避モードに移ります。

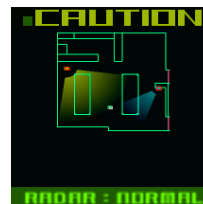


※レーダー使用不可

【回避モード】

敵兵がプレイヤーを見失い、付近一帯を探索している状態です。このときロッカーに隠れたり机の下に潜り込んでいると、クリアリングが行われる場合があります。状況によって画面右上に小画面が現れ、敵の状況を表示します。
※クリアリングとは、潜入者の存在が予想される部屋などを敵兵がくまなく搜索する行動です。

クリアリングが終了するか、敵兵が一定時間周辺を搜索し終わると警戒モードに移ります。



※レーダー使用不可

【警戒モード】

警戒モードでは敵兵は通常時よりも警戒して巡回します。場所によっては巡回する敵兵の人数が増員されることもあります。

レーダー下部のゲージがゼロになるまで発見されなければ潜入モードに移ります。

武器・装備品について

【アイテムの入手方法】

アイテムの調達アイテムボックスを回収することによって行います。アイテムボックスの中に何が入っているかは、主観カメラで確認することができます。

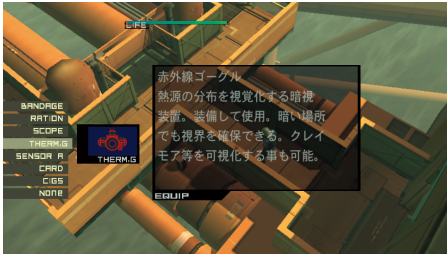
- ・手に入れてない武器の弾薬は回収できません。
- ・それぞれのアイテムに設定された最大所持数を越えて所持することはできません。



入手したアイテムは装備ウインドウで確認、切り替えができます。
このとき、武器・装備品アイコンの下に
数字が表示されている場合は
(現在の所持数/最大所持数)を表します。



また銃系統のアイコンでは、
下部にマガジン内の残弾数が表示されます。



【装備の仕方】

装 備 ボ タ ン	
装 備 品	装 備 品 アイコン
武 器	武 器 アイコン

それぞれの装備ボタンを押している間、装備ウインドウが表示されます。
そのままドラッグすることで武器・装備品を選択し、ボタンを離すと装備します。
何も持ちたくない場合は
「NO ITEM」アイコンを選択してください。

【クイックチェンジについて】

装備ボタンを素早く1回タップすると、装備品/武器ウインドウを開かずに装備の変更を行うことが出来ます。これをクイックチェンジといいます。
ノードもしくはタイトルメニューから[OPTIONS]-[QUICK CHANGE]を選択すると、クイックチェンジ時のアイテム変更パターンを切り替えられます。

[UNEQUIP]

装備している装備品/武器 ← 装備ボタンを素早く1回タップする → 何も装備していない状態

[PREVIOUS]

装備している装備品/武器 ← 装備ボタンを素早く1回タップする → 一つ前に装備していた装備品/武器

武器一覧 1

ゲームを進めるうち手に入る武器の一覧です。

青いアイコンは非殺傷武器です。



M9 (M9)：

簡易麻酔銃。

敵を眠らせることができる。■ボタンを押すと構え、離すと発砲。
サブレッサー、レーザーポインター装備。



USP (USP)：

ハンドガン。

■ボタンを押すと構え、離すと発砲。レーザーポインター装備。
サブレッサーを装備すると銃声を抑えることができる。



SOCOM (SOCOM)：

ハンドガン。

■ボタンを押すと構え、離すと発砲。レーザーポインター装備。
サブレッサーを入手すると銃声を抑えることができる。



COOLANT (冷却スプレー)：

爆弾の解除に使用。装備すると主観カメラに切り替わり、左スティック
で照準移動、■ボタンを押している間スプレーを噴出する。



STINGER (スティンガー・ミサイル)：

携帯用地対空ミサイル。装備すると照準(主観)画面に切り替わ
る。左スティックで照準移動、■ボタンを押すと発射。
照準を目標に合わせ続けるとロックオンできる。



CHAFF.G (チャフ・グレネード)：

電子妨害手榴弾。電子機器を一定時間動作不能状態にする。
■ボタンを押すと構え、離すと投げる。■ボタンを押した時の長さ
で投擲距離が変わる。構えてから約5秒後に爆発する。



GRENADE (グレネード)：

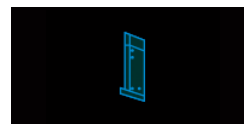
投擲用対人破片手榴弾。

■ボタンを押すと構え、離すと投げる。■ボタンを押した時の長さ
で投擲距離が変わる。構えてから約5秒後に爆発する。



STUN.G (スタン・グレネード)：

特殊閃光音響手榴弾。爆発すると一定時間敵を気絶させる。
■ボタンを押すと構え、離すと投げる。■ボタンを押した時の長さ
で投擲距離が変わる。構えてから約5秒後に爆発する。



MAGAZINE (空弾倉)：

銃の空弾倉。■ボタンを押すと構え、離すと投げる。■ボタンを
押した時の長さで投擲距離が変わる。物音を立て、敵の注意
をそらすことができる。



BOOK (雑誌)：

■ボタンを押すとその場に雑誌を置く。
敵兵の注意をそらすことができる。



CLAYMORE (クレイモア)：

指向性地雷。■ボタンで設置。設置時に表示される範囲内に
敵兵やプレイヤーが入ると爆発。ホフクで近づけば回収可能。
地雷探知機を装備するとレーダーに表示される。



M4 (M4)：

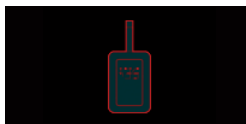
アサルトカービン。方向キードを押すと構え、■ボタンを押すと発砲。
押しつづけている間はフルオート連射。

武器一覧 2



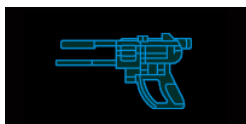
AKS-74U (AKS-74U)：

アサルトライフル。方向キータを押すと構え、●ボタンを押すと発砲。
押しつづけている間はフルオート連射。
サブレッサーを装備すると銃声を抑えることができる。



C4 (C4爆弾)：

プラスチック爆薬。
■ボタンでセット後、●ボタンで爆破。



D.MIC (指向性マイク)：

前面への指向性を鋭くしたマイク。
装備すると主観画面に切り替わり、向いている方向の
音を拾うことができる。



PSG1 (PSG1)： 狙撃用ライフル。装備すると照準 (主観) 画面
に切り替わる。左スティックで照準移動、●ボタンでズームイン、
✕ボタンでズームアウト。■ボタンを押すと発砲。ホフクして装備する
と手のブレが減り、ペンタゼミンを使うと一定時間ブレなくなる。
※またこの他、麻酔銃として使用出来るPSG1-Tもあります。



NIKITA (リモコンミサイル)： 無線誘導ミサイル。■ボタンを
押すと構え、離すと発射。構えたとミサイル視点に切り替わる。
発射後は左スティックでミサイルを操作。右スティックでミサイル
視点のカメラ操作ができる。電波妨害エリアでは誘導不可能。
屋外では一定エリア以外誘導不可能。



RGB6 (RGB6)：

グレネードランチャー。
■ボタンを押すと構え、離すとグレネードを射出する。
グレネードの弾道は放物線を描く。

主要装備品一覧

装備品は状況によって使えないことがあり、
その場合は装備品ウィンドウを開くと「NO USE」アイコンが重なって表示されます。



RATION (レーション)： 軍用携帯糧食。メニューを開いている時に
●ボタンを押して使用するとLIFEが一定量回復する。装備している状態
でLIFEがゼロになると、自動的に使用されLIFEが回復する。



BANDAGE (止血材)： 止血用吸収パッド。
メニューを開いている時に●ボタンを押して使用する。出血している
ときに使うと血を止めることができる。



CARD (カードLv1～)：

所持しているだけでカードのセキュリティ・レベル以下の扉を開けること
ができる。扉のセキュリティ・レベルは主観カメラで確認可能。



BOX (ダンボール)：

装備するとダンボール箱をかぶった状態になる。ダンボール箱をかぶり
ながら移動することもできる。色々な種類がある。



SCOPE (双眼鏡)：

可変倍率双眼鏡。遠距離から偵察を行うことができる。
●ボタンでズームイン、✕ボタンでズームアウト。



THERM.G (サーマルゴーグル)：

暗視装置。
熱源の分布を映像化して暗所での視界を確保することができる。



SP.SENSR (生体センサー)：

生体反応を感知するセンサー。装備すると敵兵の接近を振動で知らせる。
装備中はセンサー以外の振動はオフになる。



SCM.SUPR/AK.SUPR/USP.SUPR (サブレッサー)： 消音器。
装備した状態でそのサブレッサーに合った武器を装備すると装着する
ことができる。装着しないと効果がでない。

写真撮影

※本編タンカー編とMISSIONSのPHOTOGRAPH MODE(→P.068)とSNAKE TALES(→P.070)に写真を撮影する任務があります。MISSIONSのPHOTOGRAPH MODEとSNAKE TALESでは指定された写真をとると任務成功ですが、タンカー編では以下の操作が必要となります。

【写真撮影 タンカー編】

メタルギアレイの写真を4枚撮影して、データを端末から転送します。

- ・メタルギアレイの右斜め前、正面、左斜め前から撮ったものを1枚ずつ(計3枚)
- ・メタルギアのどこかに描かれている「MARINES(マリーンズ)」というマーキング(1枚)



カメラの使い方

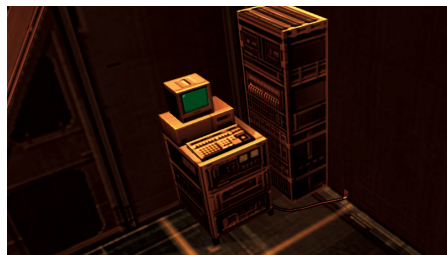
カメラを装備するとファインダー画面に切り替わります。

- ボタンでズームイン、△ボタンでズームアウト。
 - ボタンでシャッターを押して撮影します。
- 撮影した写真データは画面下部に縮小されて表示されます。(最大保存数6枚)

【OVERWRITE】カーソルに収まっているデータは上書きされます。R/Lボタンでデータを書き込む場所を選択してください。

データの転送の仕方

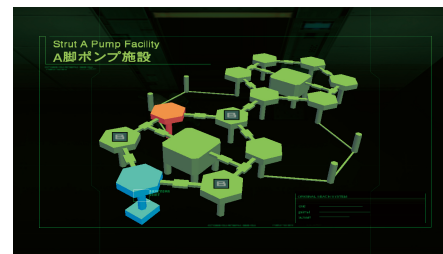
格納庫の端に設置されている端末の前で△ボタンを押すとデータ転送画面に切り替わります。指定の4枚が正しく撮れていれば端末にアクセスすると、保存している写真データは全て消去されます。



爆弾解体

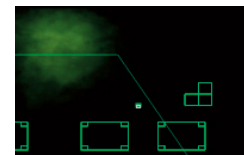
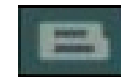
【爆弾解体方法】

本編プラント編とMISSIONSのBOMB DISPOSAL MODE(→P.067)とSNAKE TALESに爆弾を解体する任務があります。

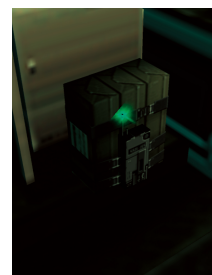


爆弾の見つけ方

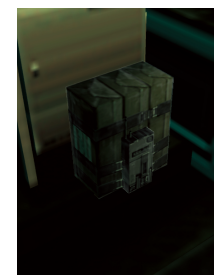
STARTボタンを押してマップを表示すると、「B」マークがついた脚があります。「B」マークはその脚の中のどこかに爆弾があることを示します。



「センサーA」を装備すると、爆弾が仕掛けられているエリアが黄色い領域で表示されます。エリアのどこかに設置されている爆弾を、主観カメラなどを使って探し出してください。



発見時



凍結完了

爆弾の解除の仕方

冷却スプレーを吹きかけることによって爆弾を凍結します。

武器「冷却スプレー」を装備すると主観画面になります。爆弾に向けて■ボタンを押すとスプレーを噴出します。

起爆装置についているランプの点滅が止まれば、凍結完了です。

トランスファリング TRANSFARRING

トランスファリングで始まる新しいゲームライフ



TRANSFARRING



【トランスファリングとは?】

ハードの垣根を越えた新しいゲームのプレイスタイル、それがトランスファリング。据置機でプレイ中のゲームの続きを、外出先でも手軽に携帯機でプレイする。電車などの移動中にミッションを進め、クライマックスは自宅の大画面でじっくりと堪能する。

時間と場所に縛られることなく、いつでもどこでもゲームを自由に楽しむ。ゲームが手に入れた新たな自由は、いつしかハード戦争を過去のものとするかもしれません。

発売中の「METAL GEAR SOLID HD EDITION」(PS3®版)とのトランスファリング機能を搭載!
リビングの大画面でもプレイが可能になる

本作品と「METAL GEAR SOLID HD EDITION」(PS3®版)との間でトランスファリングによるセーブデータの連動を行うためには、一度、「METAL GEAR SOLID HD EDITION」(PS3®版)に機能拡張パッチを充てる必要があります。

【トランスファリングには次の2種類の方法があります】

■ クラウドを経由する方法

ネットワーク上のサーバーを経由して、本作品のPS Vita版、PS3®版の両方で同じセーブデータを共有する方法です。

■ Wi-Fiを経由する方法

本作品を起動しているPS3®とPS Vitaを、直接Wi-Fiにて接続し、相互にセーブデータを連動する方法です。

詳しくは公式ウェブサイトを参照してください ▶ http://www.konami.jp/kojima_pro/hd/

注意

トロフィー情報をPS3®版とPS Vita版で相互に連動させるには、いくつかの条件を満たす必要があります。条件の詳細については公式ウェブサイトを参照ください。

MGS 2 SONS OF LIBERTY

メタルギア～メタルギアソリッド

【アウターヘブン蜂起】

「メタルギア」(1987年発売)より

南アフリカの奥地、武装要塞国家アウターヘブンに潜入したFOXHOUND隊員ソリッド・スネークは、開発中の核搭載二足歩行戦車メタルギアを破壊、FOXHOUNDの総司令官でありながら影でアウターヘブンを統率していたビッグボスの野望を打ち砕く。

【ザンジバーランド騒乱】

「メタルギア2 ソリッド・スネーク」(1990年発売)より

アウターヘブンを生き延びたビッグボスは、戦士が唯一「生の充足」を得ことのできる、争乱の世界を作り出すため、独立武装要塞ザンジバーランドを築く。FOXHOUNDの要請でザンジバーランドに潜入したスネークは、アウターヘブンから移管されこの地で完成していたメタルギアを破壊。ビッグボスとの戦いに勝利を収め、ザンジバーランドを陥落させる。

【シャドー・モセス島事件】

「メタルギアソリッド」(1998年発売)より

アラスカの孤島シャドー・モセス島で、メタルギア・レックスを奪取した特殊部隊FOXHOUNDが武装蜂起、史上最大の事件が勃発した。

政府の要請をうけた元FOXHOUND司令官ロイ・キャンベル大佐は、アラスカで隠遁生活を送っていたソリッド・スネークを召喚、シャドー・モセス島への単独潜入任務(スニーキングミッション)を依頼する。

無線による各分野のスペシャリストの支援や、メタルギアの開発者オタコンことハル・エメリッヒ博士、キャンベルの姪メリルの協力を得て、核兵器廃棄所の奥深く潜入を果たすスネーク。そしてFOXHOUND隊員との死闘の最中、スネークはただ闘いのみを渴望する戦士、サイボーグ忍者と遭遇する。その正体は、スネークのかつての戦友であり、ザンジバーランドでは敵味方に別れて戦ったグレイ・フォックスであった。

サイボーグ忍者の命を懸けた援護を受け、メタルギア・レックスの破壊に成功したスネークは、事件の首謀者であり、ビッグボスの遺伝子を受け継ぐもう一人の蛇(スネーク)、リキッド・スネークとの対決に臨む。

激闘の末、リキッドを倒したスネークはアラスカの孤島を後にした。

【タンカー編】

シャドー・モセス島事件の後、リボルバー・オセロットの暗躍によりメタルギアの技術情報が闇市場（ブラックマーケット）に流出した。多くの重種が世界中に拡散し、核武装国にとってメタルギアが特別な兵器ではなくなりつつある中、反メタルギア財団「フィランソロピー」のメンバーであるソリッド・スネークは、極秘裏に開発されていた新型メタルギアが密かに輸送されるという情報を掴む。新型メタルギアの情報を入手するため、ハドソン川を航行中の偽装タンカーへ潜入を開始するスネーク。だが、その行動に時を合わせたかのように、タンカーはヘリから舞い降りた謎の武装集団によって制圧される。

プレイヤー キャラクター

ソリッド・スネーク

過去3度に渡りメタルギアの脅威から世界を救った伝説の英雄。いかなる状況下でも任務をこなす潜入エキスパート。元FOXHOUND隊員。現在は反メタルギア財団「フィランソロピー」に所属。
(→P.054「序盤潜入マニュアル・タンカー編」)



【プラント編】

マンハッタン沖に建設された海洋除染施設『ビッグ・シェル』。環境保護のシンボルとして知られるそのプラントが「サンズ・オブ・リバティ」（自由の仔達）と名乗る武装集団によって占拠された。武装集団は視察に訪れていた大統領を人質にとり、多額の現金を政府に要求。武装集団が『ビッグ・シェル』に仕掛けた爆弾が爆発すれば、大規模な化学災害が誘発し、マンハッタン湾は有史以来最悪の環境破壊に見舞われる…。未曾有の緊急事態に政府は新生FOXHOUNDの出動を要請。FOXHOUND隊員の雷電は海面下より『ビッグ・シェル』への単独潜入任務（スニーキングミッション）を開始した。

プレイヤーキャラクター

雷

電

特殊部隊FOXHOUND隊員。実戦経験は無いが、VR訓練（仮想空間を使ったシミュレーション）を受けているため兵士としての経験値は高い。『ビッグ・シェル』潜入が初めての实戦任務となる。
（→P.056「序盤潜入マニュアル・プラント編」）



ニューゲーム



[NEW GAME]

NEW GAMEを選択すると、選択可能な難易度が表示されます。

[VERY EASY]

アクションゲームが苦手な人向け

[EASY]

「メタルギアソリッド」未経験の人向け

[NORMAL]

「メタルギアソリッド」経験者向け

[HARD]

腕に自信のある人向け

[EXTREME]

2回目以降、超難度。マニア向け。

[EUROPEAN EXTREME]

2回目以降、極超難度。超マニア向け。

難易度[HARD][VERY HARD][EXTREME]で追加選択できる

[GAME OVER IF DISCOVERED]は、敵兵や監視カメラに見つかった瞬間ゲームオーバーになるモードです。ゲームを一度でもクリアすれば、全ての難易度が選択出来るようになります。

ロードゲーム

[LOAD GAME]

タイトルメニュー画面で[LOAD GAME]を選択するとデータ選択画面が表示されます。

データを選択するとセーブされていたコンティニューポイントからゲームを再開することができます。

ゲームオーバー



プレイヤーキャラクタのLIFEゲージがなくなるとゲームオーバーになります。

また特殊な状況では、パートナーのLIFEゲージがなくなったり、敵の罠に引っかかることでゲームオーバーになることもあります。ゲームオーバー後はコンティニュー選択画面になります。

[CONTINUE]

ゲームオーバー直前のコンティニューポイントからゲームを再開することができます。コンティニュー回数に制限はありません。

[EXIT]

タイトル画面に戻ります。

セーブは行われないので注意して下さい。



セーブ

ゲームを中断したい時はセーブを行えば、後でその続きからプレイできます。

セーブをするには無線機で特定のキャラクターと通信をします。

直前に通過したコンティニューポイントでの状態がセーブされます。(→P.048「無線機」)

※データの保存にはメモリーカードに256KB以上の空き容量が必要です。

※コンティニューポイント

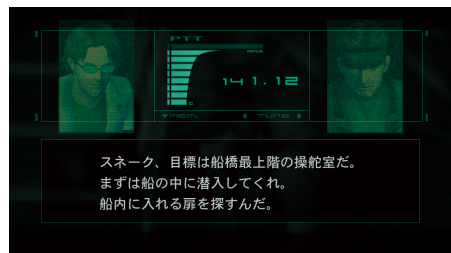
「エリア間の移動」や「ボス敵戦の直前」「イベント前後」など、ゲームの進行上の節目となるポイントを指します。

無線機について

本編ゲーム中、SELECTボタンを押すと無線機モードに入ります。

無線機モードでは潜入任務をサポートする人物との会話により、ゲーム中の様々な謎や疑問に答えるヒントや情報を得ることができます。

【無線機の使用方法】



1. 周波数を合わせる

左スティックの左、右で周波数を合わせます。

2. 初めての相手と通信を行う

●ボタンで通信を開始します。正しい周波数を選択していないと相手につながりません。また、正しい周波数でも、相手の状態によっては応答がない場合があります。

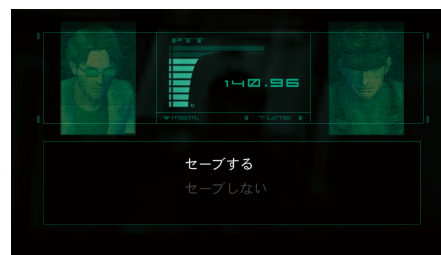
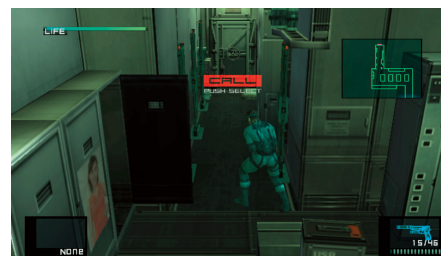
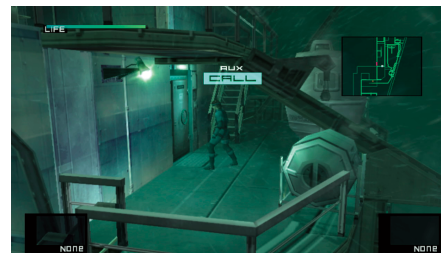
3. 無線機モードを終了する

通信していない状態で、SELECTボタンを押すと無線機モードから抜けることができます。

通信をしたことがある相手と通信を行うときは左スティックを下に倒すとメモリウインドウ（通信したことのある相手の一覧）が表示されます。左スティックで相手を選び、●ボタンを押すと通信を開始することができます。

【周波数表】

通信相手	周波数	情報の特性
タンカー編		
オタコン	141.12	操作説明、ステージの進み方、ヒント等を聞く
オタコン	140.96	セーブができます（セーブ用回線）
プラント編		
大佐	140.85	作戦目的や操作説明、ステージの進み方、ヒント等を聞く
ローズ	140.96	セーブができます（セーブ用回線）



【CALLについて】

通信相手から呼び出し（CALL）があった場合、緑色のCALLサインが表示されます。

コールサイン表示中にSELECTボタンを押すと呼び出し相手との通信が始まります。CALLは特に重要な情報源です。必ず受信するように心がけましょう。

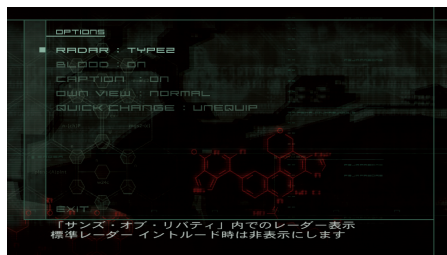
なお、赤色のCALLサインが表示された場合は強制的に受信し、無線画面に移ります。

【セーブについて】

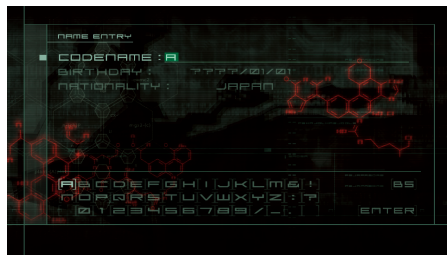
タンカー編ではオタコンのセーブ用回線、プラント編ではローズと通信するとセーブを行うことができます。
（→P.047「セーブ」）

ノードについて

本編「プラント編」では、洋上プラント“ビッグ・シェル”内部に設置されたノードという端末が登場します。見つけたら必ずアクセスするようにしましょう。



ノードにアクセスすると、そのエリアのマップが使用できるようになるほか、各種設定の変更が行えます。
ここで行われた設定の変更は[OPTIONS]にも反映されます。(→P.005「オプション」)

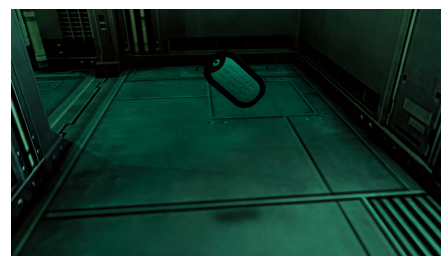
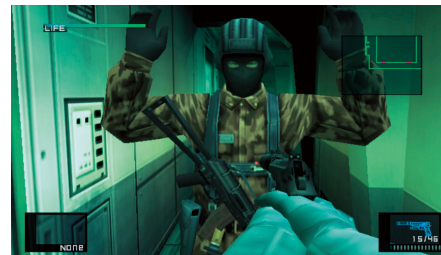


ゲーム中で初めてノードにアクセスした時に、ネームエントリー画面が表示されます。

初めて訪れたエリアでは、ノードにアクセスすることによって、そのエリアのマップをダウンロードします。難易度がEASY以上の場合、マップのダウンロードが済んでいないエリアではレーダーが使用できません。

ドッグタグ(認識票)について

ドッグタグとは戦場において身分を証明するものとして軍人が身につける認識票のことで、姓名、血液型などが刻印されています。本ゲームでは敵兵のドッグタグを奪うことができ、奪ったドッグタグはDOG TAG VIEWER(→P.007「スペシャル」)で閲覧できます。



【ドッグタグの入手方法】

敵兵に見つからないように忍び寄り銃を構えると、敵に銃を突き付けてホールドアップさせることができます。(→P.022「ホールドアップ」)
主観画面で、手を上げている敵兵の頭や腰を前方から狙うとドッグタグを落とします。

※ドッグタグを所持している敵兵がホールドアップすると首元が光ります。
「赤外線ゴーグル」を装備すると首元にドッグタグをつけているのが見えます。

ドッグタグに使用されている名前について

ドッグタグに刻印されている名前には制作スタッフの名前、コナミコンピュータエンタテインメントジャパンのホームページ上にて行われた第2回「名前募集キャンペーン」(2002年9月1日～9月30日)の当選者の名前が使用されています。
※2周目以降は上記に加え、第1回目の「名前募集キャンペーン」(2001年3月～6月)からも選べるようになります。
なお、2012年6月現在 本キャンペーンは終了しています。

【ドッグタグの入手状況】

ドッグタグを1つでも持っている、装備品アイコンにドッグタグが追加されます。ドッグタグの所持数はセーブデータと共に記録され、所持数が増えていくとボーナス要素が追加されます。



※同じ敵兵でも難易度毎に異なるドッグタグを持っています。全てのドッグタグを入手するにはVERY EASY～EXTREME、5つの難易度をプレイする必要があります。

潜入(スニーキング)について



1.

【戦闘はできるだけ回避する】

戦闘になれば、敵兵は仲間を呼んでプレイヤーを攻撃してきます。

一対多数の戦闘では、仮に勝てたとしても大きなダメージを受けてしまうでしょう。

できるだけ敵に発見されないように、隠れながら進むようにしましょう。



2.

1～2.

レーダーやビハインドカメラ、主観カメラを上手く利用して、敵兵の動きの裏をかくように移動。



3.

隠れる場所を見つけることができれば、巡回中の敵兵をやりすごすこともできます。



【出血に注意】

ダメージを受け、LIFEゲージが残り少なくなるとゲージがオレンジ色になり出血が止まらず、LIFEも減り続けます。

アイテム「止血材」を使用するか、しゃがみまたはホフク状態でしばらく動かなければ出血は止まります。

【アイテムを入手しよう】

潜入任務を助けてくれる装備品や武器を現地調達。アイテムはロッカーの中や机の下などにも隠されています。怪しいところを調べてみましょう。

ビハインドカメラや主観カメラになれば、隠されたアイテムが見つかることもあります。

【麻醉銃で、戦うことなく敵兵を眠らせる】

ゲーム中、相手を眠らせることのできる麻醉銃を入手することができます。

麻醉銃を使って、敵兵を眠らせれば戦闘を回避しながら進むことができます。

敵兵は弾が当たった部位によって動き始めるまでの時間の長さが変わるので、主観撃ちを利用して、敵兵の頭部、心臓を狙うと効果的です。

敵兵の頭の上を回るマークの数は時間が経つと減っていき、ゼロになると起き上がります。



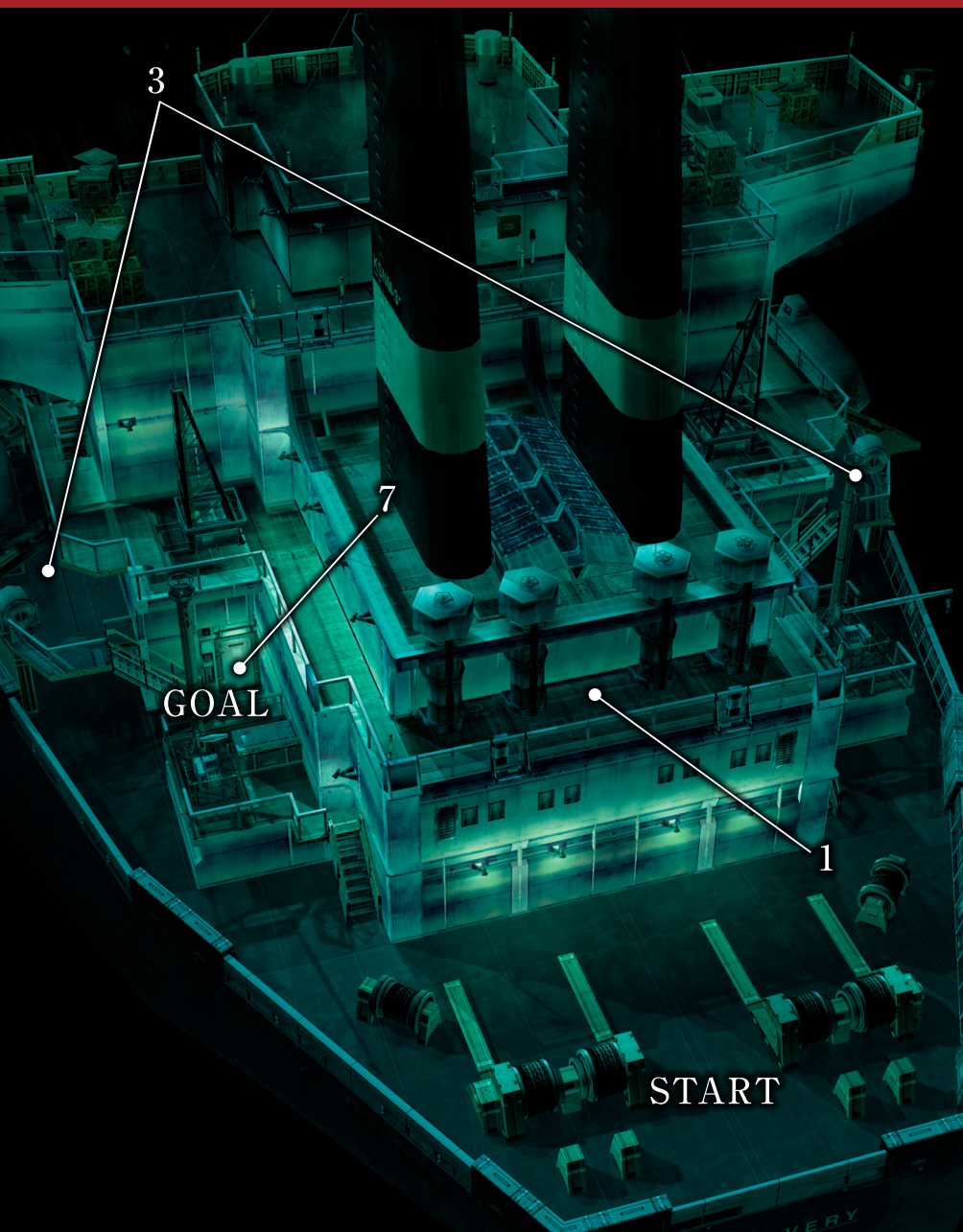
気絶



麻醉

※ 麻醉銃を使えば、ボス敵を含め一人も敵兵を殺さずにゲームをクリアすることもできます。

序盤潜入マニュアル タンカー編



【ゲーム開始当初の目的】

タンカー編の目的は極秘輸送されている新型メタルギアの証拠写真を撮ることです。

ゲーム開始当初はタンカーの行き先・目的を調べるために船橋に向かいます。

タンカー甲板から船内に潜入しましょう。

(難易度[EASY]でのアドバイス)

1. M9(麻酔銃)を使って敵兵を眠らせる

まず甲板上部にいる敵兵を眠らせましょう。麻酔弾は当たった場所によって効果が現れるまでの時間が異なります。敵兵の頭や心臓周辺に当たると一発ですぐに眠らせることが可能です。麻酔銃を使うときはRボタンを押しながら主観攻撃を行いましょう。

2. レーダーをよく見よう

レーダーには敵兵の位置だけでなく、敵兵の視界も表示されます。レーダーを見て、敵兵の視界に入らないように注意しましょう。視界に入らなければ、敵兵の背後に忍び寄ることも可能です。

3. アイテムを入手…レーションは標準装備

甲板のアイテムボックスを回収しましょう。レーションは装備するとLIFEがゼロになっても自動的にLIFEを回復してくれる便利なアイテムです。慣れないうちは標準装備するようにしましょう。

4. ビハインドカメラは必須テクニック

曲がり角などで壁に張り付いて、ビハインドカメラで通路の向こう側の様子を探るようにすれば、レーダー圏外の敵兵の動きを確認できます。ビハインドカメラ中に右スティックでカメラを動かしたり、タッチスクリーンのドラッグによる覗き込みも使って周囲の様子を探るようにしましょう。

5. 敵兵に見つかった場合……

発見されると敵兵は無線で仲間を呼んで攻撃してきます。できるだけ戦闘を避け、隠れるところを探して逃げ切りましょう。攻撃されて出血した場合、止血しなければ血の跡が残って追跡されてしまいます。回復するまでしゃがんでいるか、止血材を使用して出血を止めましょう。

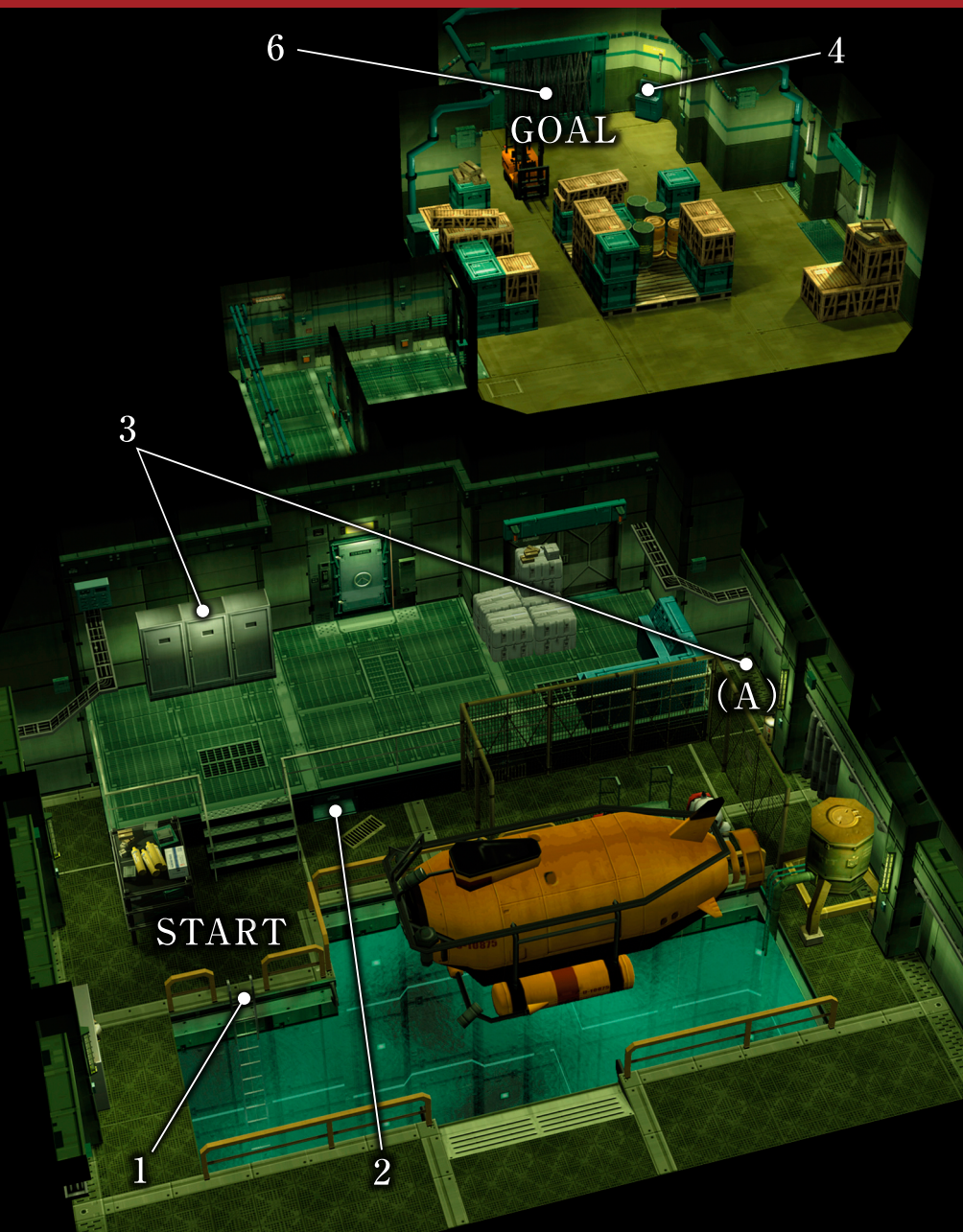
6. 眠らせた敵兵からはアイテムを奪おう

眠らせた敵兵の近くで(武器を装備せずに)●ボタンを押すと敵兵を抱きかかえ、離すと下ろします。これを繰り返すと敵兵がアイテムボックスを出すことがあります。

7. 水密扉を開けてタンカー内部に潜入

水密扉の前に立ち、▲ボタンを押すとハンドルをつかみ、そのまま押しつづけるとハンドルを回して扉を開けます。左図以外にも内部への入口はあります。いろいろ探してみましょう。

序盤潜入マニュアル プラント編



【ゲーム開始当初の目的】

プラント編で雷電に与えられた任務は、「捕われている人質の救出」「プラントを占拠した集団の武装解除」の2つです。ゲーム開始当初は人質の救出が目的となります。（難易度[EASY]でのアドバイス）

1. 操作に慣れよう

発着口には敵兵がいません。この場所で色々なアクションの操作に慣れておきましょう。水の中やロッカーの前など、場所を変えて大佐と通信を行えば、色々なアクションについての説明を聞くことができます。

2. 狭い場所はホフクで

歩いて通れない狭い場所は、ホフクで潜り抜けます。⊗ボタンでしゃがんだ後に左スティックを倒せばホフク状態になります。再び立ち上がるには、もう一度⊗ボタンを押してください。

3. アイテムを入手

(A)のアイテムボックスを入手するためには、ホフクでダクトを潜り抜けなければいけません。アイテムボックスはロッカーの中にも隠されています。ロッカーの前に立ち、△ボタンを押せばロッカーを開けることができます。

4. ノードにアクセス…レーダーが使用可能に

エリア内に設置されているノードからマップをダウンロードしなければ、レーダーを使用することができません。敵兵が気絶しているうちに、ノードにアクセスしましょう。ノード端末の前に立ち、△ボタンを押すとアクセスすることができます。

5. 敵兵に見つかった場合……

ノードにアクセスすると、気絶した敵兵が気づき始めます。見つからないように隠れ場所を探しましょう。敵兵に発見されてしまった場合は、発着口まで逃げ、ロッカーやダクト、プールに隠れましょう。

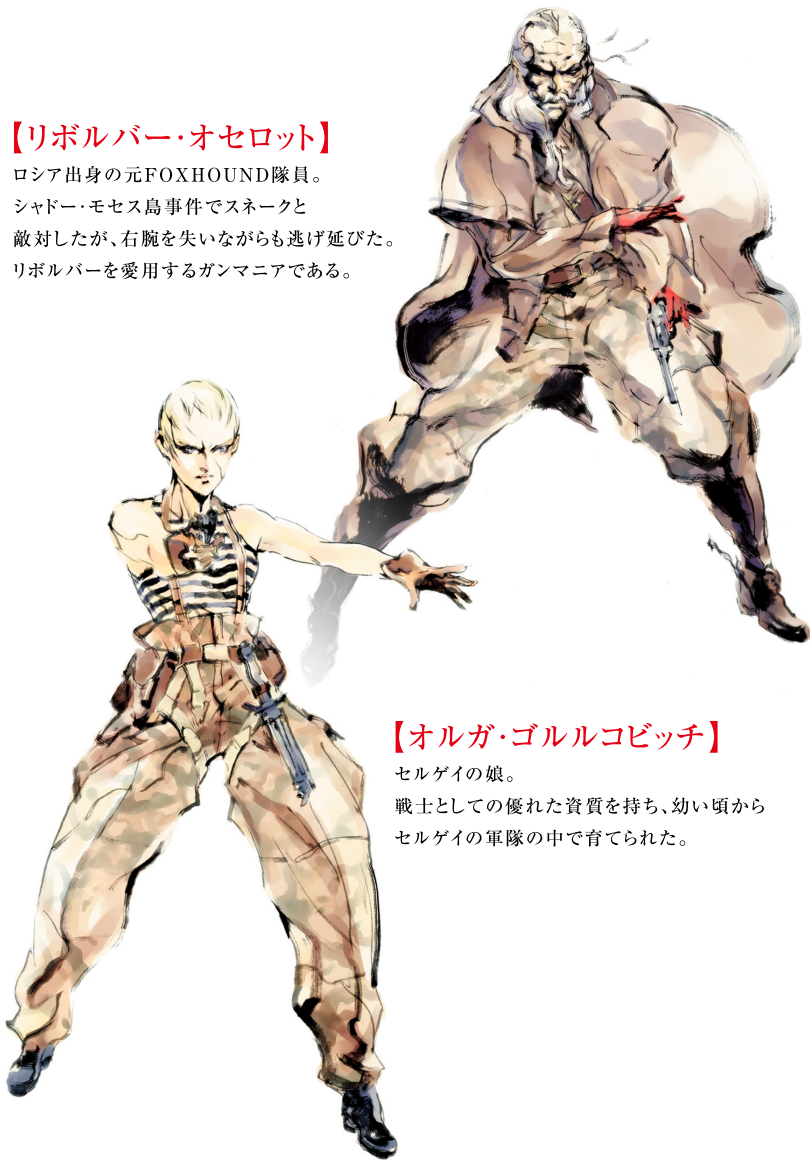
6. 昇降機に乗り込み潜入開始

一定時間経つと、昇降機が降りてきます。レーダーを良く見て、敵兵の視界に入らないように昇降機内に辿り着きましょう。危険モード時は昇降機に乗り込んでも動き出さないので注意しましょう。

キャラクター紹介 1

【リボルバー・オセロット】

ロシア出身の元FOXHOUND隊員。
シャドー・モセス島事件でスネークと
敵対したが、右腕を失いながらも逃げ延びた。
リボルバーを愛用するガンマニアである。



【オルガ・ゴルルコビッチ】

セルゲイの娘。
戦士としての優れた資質を持ち、幼い頃から
セルゲイの軍隊の中で育てられた。

【オタコン】

本名ハル・エメリッヒ。
メタルギア・REX開発プロジェクトの主任であったが、
シャドー・モセス島事件以降、
スネークの相棒として「フィランソロビー」に所属し、
反メタルギア活動を行っている。



【エマ・エメリッヒ (愛称EE)】

オタコンの妹。
コンピュータ分野の天才。



キャラクター紹介 2



【大佐】

特殊部隊FOXHOUND作戦司令官。
『ビッグ・シェル』潜入作戦の指揮を執り、
無線で雷電をサポートする。



【ローズマリー】

雷電の恋人。軍の内勤データ・アナリストだが、
今回の作戦ではデータ記録要員として
無線で雷電をサポートする。



デッドセル

SEALS内部に組織された元対テロ訓練部隊。
『ビッグ・シェル』を占拠した武装集団の中核メンバー。

【フォーチュン】



【ヴァンプ】



【ファットマン】

キャラクター紹介 3

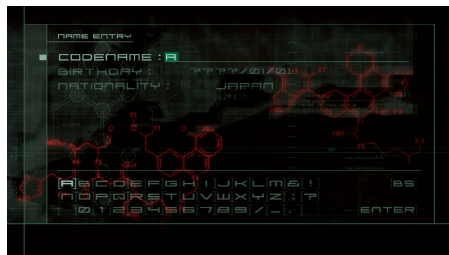


【ソリダス・スネーク】

MISSIONS

ミッションズについて

「MISSIONS」には、仮想空間での潜入訓練を行う「VR MISSIONS」と実際のステージで行うより実戦的な「ALTERNATIVE MISSIONS」があります。



【プレイヤー登録】

プレイヤーの登録を行います。
※初めてのプレイ時のみ

【キャラクター選択】

雷電、スネークを選択します。雷電のステージは比較的難易度が低めに設定されています。雷電やスネークでプレイを進めていくと、次第に選択可能なキャラクターが増えていきます。

【MISSIONS選択】

「VR MISSIONS」、「ALTERNATIVE MISSIONS」を選択します。

【モード選択】

プレイするモードを選択します。
キャラクターによってプレイできるモードやステージが異なる場合があります。

【ステージクリア】

ステージをクリアすると時間や残弾数などにより得点が計算されます。

【SAVE】

MISSIONSの進行状況（プレイできるステージとクリアしたステージ）/各ステージのトータル得点をセーブします。（データの保存には192KB以上の空き容量が必要です）

VR MISSIONS 1

仮想空間での潜入訓練。基本的に操作は本編と同じです。（主観移動モードのみ異なります）
各モードによってそれぞれステージクリア条件が設定されています。

【SNEAKING MODE】

潜入モード

SNEAKING:
敵兵に発見されないように、ゴールを目指します。
発見されると訓練中止となります。
ELIMINATE ALL:
全ての敵兵を倒すとゴールが出現します。
（増援部隊の兵士達は倒す必要はありません）
敵兵を倒すには「殺す」「気絶させる」「眠らせる」といった方法があります。発見されると訓練中止となります。



【WEAPON MODE】

武器の練習モード

標的の種類：大きく2つの種類に分ける事ができます。



通常標的 (青)

銃弾等が命中すると破壊される標的。全て破壊する必要があります。
ハンドガンに登場する標的のように、部位によって点数の異なる場合もあります。



爆発標的 (オレンジ)

破壊時に爆発する標的。全て破壊する必要があります。
爆風に巻き込まれるとダメージを受けます。

その他障害物：破壊する必要の無い障害物です。



ウォール

壁型の障害物です。武器を使用すれば破壊は可能です。



減点障害 (赤)

破壊すると減点されてしまう障害物です。

VR MISSIONS 2

【FIRST PERSON VIEW MODE】

主観移動を行いプレイするモード

主観移動を行いながら

様々な目的をもつステージのクリアを目指します。

通常の操作と異なる操作を行います。

ステージ選択画面のCONTROLSで操作方法を確認し選択して下さい。



【VARIETY MODE】

バラエティモード

様々な条件下での特殊な訓練です。

初めのうちは選択することができません。

雷電、スネークのそれぞれのキャラクターで他の「VR MISSIONS」ステージを全てクリアすると選択できるようになります。



ALTERNATIVE MISSIONS 1

本編のステージを使用したより実戦的なステージです。

基本操作やルールは本編と同じですが、目的はモードによって異なり、またステージ毎に様々な状況が用意されています。

【BOMB DISPOSAL MODE】

爆弾解体モード

仕掛けられた全ての爆弾を探し出して凍結するモードです。巧妙にかくされた爆弾を、主観カメラなどを使って探し出してください。全ての爆弾を凍結すると自動的にステージクリアとなります。



【ELIMINATION MODE】

敵兵排除モード

全ての敵兵を倒すモードです。

敵兵を倒すには「殺す」「気絶させる」「眠らせる」といった方法があります。

全ての敵兵を倒すとゴールが出現します。



ALTERNATIVE MISSIONS 2

【HOLD UP MODE】

ホールドアップモード

全ての敵兵をホールドアップ(→P.022上級者テクニック)させるモードです。ホールドアップさせた敵兵はステージからいなくなります。「発見された」場合や間違っ
て敵兵を殺してしまった場合は「ミッション失敗」になります。敵兵を眠らせたり気絶させてしまった場合は、再度目覚めさせなければいけません。全ての敵兵をホールドアップさせるとゴールが出現します。



【PHOTOGRAPH MODE】

写真撮影モード

指定された写真を撮影するモードです。目的の写真を撮影すると自動的にステージクリアとなります。間違った写真を撮影してしまうと「ミッション失敗」になります。初めのうちは選択することができません。雷電、スネークのそれぞれのキャラクターで他の「ALTERNATIVE MISSIONS」ステージを全てクリアすると選択できるようになります。



SNAKE TALES

スネークテイルズ

スネークが主人公で活躍する5つの物語です。

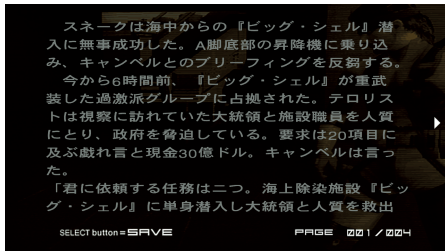


1. 物語を選択

5つの中からからプレイする物語を選択します。

2. テイルズ画面

状況に応じていろいろな目的が提示されます。
その目的に従いゲームを進めていきます。



3. セーブ

ゲームを保存したい場合は、テイルズ画面で
SELECTボタンを押すとセーブ画面に移動
します。データの保存には192KB以上の空き
容量が必要です。



4. ロード

スネークテイルズを開始する際にメニューで
ロードを選択すると、データ選択画面が表示
されます。データを選択するとセーブされてい
た場所からゲームを再開する事ができます。

