

METAL GEAR

ARCHIVE

メタルギア アーカイブ

35年以上の長き歴史を積み重ねてきた

『メタルギア』シリーズ

その全記録をたどる状況報告
ブリーフィング

1987年の『メタルギア』以来、派生作・移植作を含め30本近いタイトルを発売してきた本シリーズ。ここではその主要作品の概要を振り返る。

CHECK 1 | 「潜入」を基本とするゲームシステム

アクションゲームは“敵を倒す”ことが目的だった1980年代後半、“敵から隠れる”という逆転の発想で制作した作品が第1作目の『メタルギア』である。超人的な主人公、限られた装備、仲間を呼ぶ敵兵……ハードの進化でスタイルは変化するも、潜入任務のスリルは変わらずに継承している。

さまざまな武器や装備品を使いこなしミッションを完遂せよ！



▲身を隠すダンボールは、1作目から登場。シリーズを象徴する装備品に。



◀潜入に欠かせないレーダーは、時代設定に合わせて様々な形に変化。



◀「メタルギア」で「潜入」の基礎を構築。

リモコンミサイル、ステルスマスク、ダンボール、無限バンダナ、麻酔銃など、戦略の幅を広げる多種多様なアイテムが登場。

CHECK 2 | 現実の問題をテーマに展開するストーリー

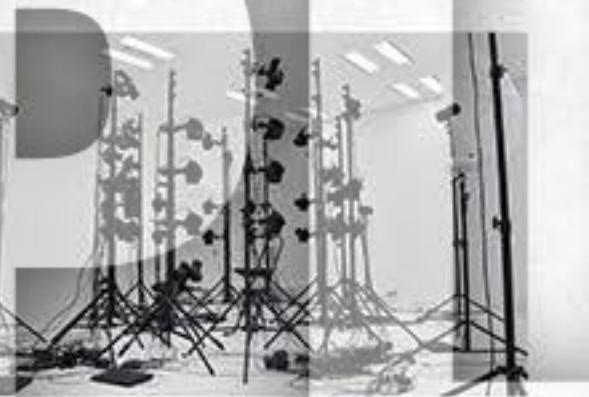
『メタルギア』シリーズでは、核拡散や核抑止の盲点、遺伝子操作の危険性、エネルギー問題など、現実世界が抱えるさまざまな課題やその時代ごとの世界情勢を作品のテーマとして取り上げてきた。それらのテーマに対して、登場人物たちは互いの信念をぶつけ合っていく。



▲ストーリーを史実の出来事とリンクさせることも。

CHECK 3 | 映画のような演出とカメラワーク

『メタルギア ソリッド (MGS)』から、映画的な演出やカメラワークを本格的に採用。シリーズを重ねるごとに、制作手法もより映画的なものへとシフトさせていった。



▲『MGSV』では映画さながらの撮影に。

CHECK 4 | 二匹の“蛇”が紡ぐ時代を越えた物語

ネイキッド・スネーク (ビッグボス) とソリッド・スネーク。異なる信念を持つ二匹の“蛇”的、過去と現代、そして未来をつなぐ長き戦いを描いている。



▲“蛇”を取り巻く者たちが物語を盛り上げる。

CHECK 5 | 「メタルギア」と核の脅威

ゲームのタイトルにある「メタルギア」は、核搭載二足歩行戦車の総称。シリーズを通して、核兵器の持つ恐ろしさの象徴としてスネークの前に立ちはだかる。



▲スネークは「核の脅威」に立ち向かう。

CHECK 6 | 細かなギミックと多くの隠し要素

カメラに映る心霊写真、グラビア雑誌に反応する敵兵など、細かなギミックや隠し要素を随所に盛り込んでいる。中には発売当時のゲームパッケージを利用したものも。



▲通常プレイでは発見が難しいギミックも多数。

CHARACTER
FILE [キャラクター
ファイル]

11



VULCAN RAVEN

▶バルカン・レイブン

超自然的な能力を秘める
シャーマンの巨漢兵士

額にワタリガラス（レイブン）のタトゥーがあり、基地に棲むカラスを同志と呼ぶ巨漢のFOXHOUND隊員。2メートルを超える身長、そして強靭な肉体と精神力を持ち、戦闘機用の20ミリ機関砲を軽々と扱って攻撃してくる。オセロットとの出会いは、凍結したベーリング海を渡つてロシアに入りしていた時期で、のちに傭兵派遣会社「アウター・ヘブン」に参加。そしてオセロットの誘いを受け、FOXHOUNDに加わった。

▶戦いに敗れたレイブンは己の身体をワタリガラスに食わせて自然に還った。



蛇は好かんが
同族なら相手に不足はない

// RAVEN ANALYSIS //

▶M1戦車の爆発にも耐える強靭な肉体



▲渋谷に足を踏み入れたスネークに対し、レイブンはM1戦車に搭乗して襲ってくる。スネークの攻撃で戦車は黒煙を上げて停止するが、乗っていたレイブンはダメージを受けていなかった。

▶スネークの出自を見抜く



▲スネークと対峙した際に「東洋人の血が流れているな」と発言したレイブン。のちにスネークのクローニングには日本人女性の卵子が使用されていたことが明らかされ、レイブンの見立ては正しかったと判明した。

CHARACTER
FILE [キャラクター
ファイル]

12



SNIPER WOLF

▶スナイパー・ウルフ

類まれなる忍耐力を持つ
天才女狙撃手

北方アーリア系の血を引く、クルド人の天才スナイパー。幼いころ、苛酷な環境で過ごしていたところをビッグボスに救われ、世界で最高の狙撃手として知られるグルカ兵から狙撃の技術を学んだ。女性特有の忍耐力を最大限に活かし、1週間もの間、身動きせずに狙撃姿勢を保つことができる。世の中に復讐するためにリキッドの蹶起へと参加。スネークと戦い、雪原で命を落とす。

◀彼女が使うのは、弾丸に水銀を詰めた特製マーキュリーチップ。



▶狙った標的は必ず自分の手で倒すという信念を持ち、スネークの命を執拗に狙う。

// WOLF ANALYSIS //

▶"狼"としての誇り



たとえ戦勝者でも女や子供が血を流すのは嫌たくない

▶FOXHOUND最高の狙撃手



女性特有の忍耐力を最大限に生かして1週間もの間、飲まず食わず、身動きもせずに狙撃姿勢を保ち続けることができるわ。

▲メリルを殺さなかったウルフ。その理由について、「たとえ傍観者でも女や子供が血を流すのは観たくない」からだと語った。復讐の念に囚われながらも、自らの信念は最期まで貫いていた。

▲ウルフはFOXHOUND最高の狙撃手だとナオミは語る。1週間もの間、飲まず、食わず、身動きせずに狙撃体勢を保ち続けることが可能で、さらに精神安定剤を使って銃の手ブレも克服していた。

ソリッドの“宿敵”、リキッド・スネーク



シャドー・モセス島で蹶起した“蛇”

1972年に「恐るべき子供達計画」によってソリッド・スネークとともに誕生し、『MGS』において、ソリッドの“宿敵”となったりキッド・スネーク。ここでは彼の足跡や人物像、そしてその目的について解説する。



リキッド・スネーク
1999年の「ザンジバーランド騒乱」後、ソリッドと入れ替わるようにFOXHOUNDに入隊。卓越した戦闘能力で実戦部隊リーダーとなる。

「シャドー・モセス島事件」以前のリキッド・スネークの経歴

1972年にビッグボスのクローンとして誕生。少年時代はアフリカで武装組織を率いる。その後、SAS（イギリス陸軍特殊空挺部隊）での活動を経て、SIS（イギリス情報局秘密情報部）へ。スリーパーとして潜伏時にイラクの捕虜となり、消息を絶つ。



▲SAS在籍時、当時まだ10代ながら湾岸戦争へと参加。スカッドミサイルの移動発射台を破壊する特殊任務にあたった。

FOXHOUNDを率いて蹶起

2005年、FOXHOUNDのリーダーとなったリキッドは、FOXHOUND隊員、および「ゲノム兵」と呼ばれる次世代特殊部隊隊員を率いて蹶起。シャドー・モセス島の核兵器廃棄所を占拠し、「ビッグボスの遺体」をアメリカ政府に要求した。



▲FOXHOUNDと次世代特殊部隊はメタルギアREXの演習のために招集されていた。リキッドはREXの奪取を狙い、その演習の日に蹶起した。

「シャドー・モセス島事件」におけるリキッドの目的

ゲノム兵の奇病の治療

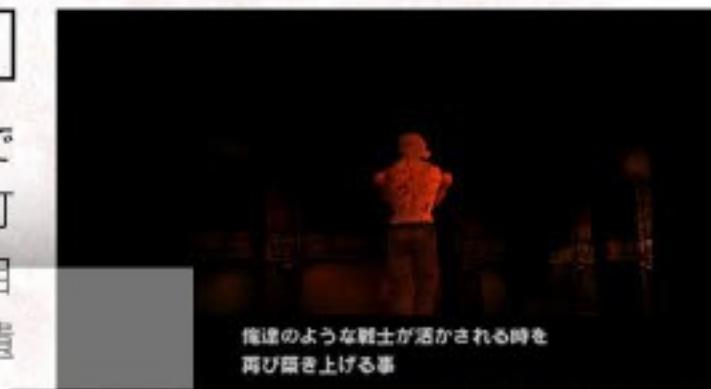
リキッドが「ビッグボスの遺体」を要求したのは、配下であるゲノム兵の奇病を治療する目的があった。ビッグボスの「ソルジャー遺伝子」を組み込まれたゲノム兵は、肉体が強化されると同時に正体不明の病に苦しんでおり、その原因調査にはビッグボスの遺伝情報が必要なのであった。



▲ソルジャー遺伝子が組み込まれたゲノム兵のことを「兄弟」とリキッドは表現した。

ビッグボスの遺志の実現

リキッドは、ビッグボスの遺志を実現することで彼を越え、遺伝子に刻まれた“呪われた運命”を打ち破ろうと考えていた。テロを起こした最終的な目的は、メタルギアREXを利用し、ビッグボスの遺志である「OUTER HEAVEN」を再建することにあった。



▲再建を経て、「戦士が活かされる時を再び巻き上げる」ことをリキッドは目指した。

ソリッド・スネークとの闘い

自身の出生に憎しみを持っていたリキッドは、はじめはビッグボスへの復讐を成し遂げようと考えていた。しかし、ビッグボスはスネークによって倒され、復讐の機会は奪われてしまう。リキッドはスネークに対して強い敵愾心を持つようになり、シャドー・モセスで彼と闘い、打ち破ることを望んでいた。



▲遺伝子に固執したリキッドと、遺伝子に縛られない生き方を信じたスネークとの戦い。

リキッドの少年期

『MGSV:TPP』には、イーライと呼ばれる少年期のリキッドが登場。ビッグボス（ヴェノム・スネーク）との対立が描かれる。いったんはマザーベースに保護されたイーライだが、その後サヘラントロップスを操って反逆し、逃亡した。



▲ビッグボス（ヴェノム・スネーク）やオセロットたちに對し、異常なまでの反抗心を示した。

ワンポイント 隠し要素

攻略に役立つテクニックや各所に存在する小ネタ、さらに周回プレイの特典など、プレイに役立つ53の情報をお届けする。

システム編

タイトル画面・システム

01 タイトル画面の背景の色を変更

タイトル画面でコントローラを左右に操作すると、背景の色を変えられる。

02 ブリーフィング中のカメラ切り替え

ブリーフィングの映像中、画面に「CAMERA FREE」と表示されたときは、カメラ位置移動、拡大、縮小ができる。また、「CAMERA CHANGE」と表示された際は、上記の操作に加えてカメラの切り替えが可能。

03 プレイ時間の経過

プレイ中にポーズをかけると、プレイ時間も停止する。イベントシーンでボリコンデモが流れているときはプレイ時間となるので、タイムアタックをしているときはスキップ機能を活用しよう。

無線機モード編

04 キャンベルの助言

ゲームを開始したあと、じっとして動かすいると、キャンベルからホフクボタンを押すように指示される。このほか搬入ドックの水たまりで「水たまり」、ヘリポートのサーチライト付近で「サーチライト」、ヘリポートで武器入手時に「サブレッサー」、建物の監視カメラ付近で「監視カメラ」、トラック付近で「トラック」、ヘリポートの正面入口付近で「侵入口」、ロックされた扉付近で「セキュリティシステム」、戦車格納庫・音のなる床で「静かに歩く方法」、



赤外線センサー付近で「赤外線センサー」についての助言が聞ける。

05 キャンベルのセリフ

搬入ドックのエレベータに乗るまでにかかる時間で、その後のセリフが変わる。

06 メイ・リンのリアクション

メイ・リンを呼び、「セーブしない」を選択し続けると、4回目に表情が曇る。さらに2回それを続けるとアッカンバーをする。以降は3回ごとにアッカンバーをするようになる。

07 煙草の有害性について

「煙草」を装備してキャンベルに無線をすると、ナオミから煙草と肺ガンの関連性について語られる。

08 「ダンボール箱A/B/C」

「ダンボール箱」を装備して通信を行うと、キャンベルからは過去のことが、ナスターシャから段ボールの性能に関する話が聞ける。

09 女子トイレで無線

核弾頭保存棟B1Fで、メリルを追って女子トイレに入る場面。女子トイレに入り、メリルに接触する前にメイ・リンやナスターシャに通信を行うと罵倒される。

10 メリルの言葉に従うと……

地下通路で狙撃されたとき、メリルの言葉に従って彼女を撃つと、キャンベル以下の仲間たちから大ブーリングが巻き起こる。

11 地下通路での通信内容が変化

ウルフ戦後、再び地下通路を通るときに回想シーンが挿入される。このとき、拷問イベントに耐えたか、服従したかで、イベントのセリフが変化する。

12 拷問イベント前のセーブ

オセロットの拷問イベントまでにセーブをしていないとメイ・リンから忠告される。それでもセーブをしないと、拷問前のオセロットのセ

リフが変化する。

13 モノラルかステレオか

ハインドロ戦でキャンベルに通信を行っていると、ローター音で飛んでくる方向を判断しろと言われる。このときOPTIONで音声をモノラルに設定していると呆れられる。

14 ナスターシャの過去

ハインドロ戦後、ナスターシャに通信を行うと、自身の過去について語ってくれる。

15 小動物を殺めると……

ネズミやカラスなどの小動物を殺めると、仲間たちから叱られる。

テクニック編

16 エレベータを早く呼ぶ

エレベータを呼ぶとき、ボタンを2度押すとエレベータが早く到着する。

17 「ダンボール箱」の入手場所

Aは戦車格納庫2F北西の小部屋、Bは核弾頭保存棟B1F、Cは雪原の小部屋西2で入手できる。

18 「ダンボール箱」の特殊な使い方①

洞窟で、メリルにパンチを当ててからすぐに「ダンボール箱」に隠れると、子狼に小便をかけられる。これ以降、「ダンボール箱」を被つていれば、ウルフドッグに襲われなくなる。

19 「ダンボール箱」の特殊な使い方②

「ダンボール箱」を装備してトラックの荷台で7秒ほどじっとしていると、荷札の場所まで運ばれ、瞬時に移動できる。

20 スナイパー・ウルフのラクな倒し方

1つは「ニキータ」を使用する方法。弾頭は緩やかな坂なら難なく前進し、さらに身を隠した状態でも狙えるため、安全な場所からでも攻撃を命中させられる。もう1つは「スティングガー・ミサイル」を使う方法。構えるだけでウルフの位置がサーチできるうえ、姿が見えなくてもロックオン可能。ウルフが木の陰に隠れても爆風でダメージが与えられ、さらに威力も大きい。



21 溶鉱炉のクレーン

通常はクレーンを避けて進む場面だが、「スティングガー・ミサイル」で壊すことも可能。

22 リキッドをパンチだけで倒す

パンチを当てたあと、リキッドがのけぞっている間に次のパンチを当てる。ボタン入力が早いとコンボが出来てしまい、遅いとリキッドが無敵状態になってしまふが、タイミングよく当てるパンチだけで倒すことができる。

小ネタ編

23 ブリーフィングで映像が追加

タイトル画面で「BRIEFING」を選択すると、スネークが作戦を引き受けるまでの経緯が見られる。これを選択後、すぐに「EXIT」を選ぶと別の映像が追加される。

24 利用するダクトでデモが変化

①ヘリポート奥の建物1階からダクトに入って突き当たりに進むと、「ソーコムピストル」の場所に関する情報が得られる。すでに入手していた場合は、何も起こらない。
②ヘリポート奥の建物2階からダクトに入って進むと、途中でDARPA局長の救出に関する情報が得られる。なお、DARPA局長に接触前なら、ヘリポートからダクトに入り直すことで両方のデモが見られる。

25 ジョニー佐々木初登場

戦車格納庫からダクトに通って独房に向かうとき、途中の通風口からトイレで用を足す兵士（ジョニー佐々木）の姿が見られる。その後、彼は謎の女兵士（メリル）に気絶させられ、身ぐらみはがされて放り出される。さらにその後、医療室で看守を務めるが、前述の一件で腹を冷やしたせいか下痢が悪化し、彼を殺害や気絶させずに脱出しようとするとトイレへ駆け込む。彼のあとを追ってトイレの扉をノックすると、悲痛な叫びが聞こえてくる。なお、彼と接触すると風邪をうつされる場合がある。核弾頭保存棟B1Fで「風邪薬」を入手して治さないと、くしゃみの音で敵に怪しまれる。