『MGS4』ストーリー「ガンズ・オブ・ザ・パトリオット事件」

※ここからの10ページは『MGS4』のストーリー解説となる。ネタバレを多分に含むため、これから初めて『MGS4』をプレイする人はゲームクリア後に閲覧することをオススメする。

ACT 1 | Liquid Sun ——液体の太陽
スネーク、中東へ単独潜入 最後の任務が始まる

オープニング&ミッションブリーフィング　リキッドの暗殺依頼を受け、中東へ

中東の戦場へと潜入するスネーク。今回の任務はリキッドの暗殺を目的としており、３日前にかつての上官キャンベルから依頼されていたことが明かされる。

寿命が残りわずかと知りつつキャンベルの依頼を受ける

相棒のオタコンから、自身の寿命が長くとも１年と知らされるスネーク。そんな中、彼は「ビッグ・シェル占拠事件」後に消息不明だったリキッド・オセロット暗殺の命を受ける。

リキッド暗殺の目的は彼が目論む蹶起を止めるため

リキッドは彼が裏で支配する５大PMCによって戦火を拡大し、蹶起によってビッグボスが唱えていた理想郷「戦士が唯一、生の充足を得られる世界」を作ろうとしていた。

ノーマッドに同乗するオルガの娘・サニー

スネークたちの活動拠点である輸送機ノーマッドには、サニーも同乗。彼女は「ビッグ・シェル占拠事件」で雷電を救い、命を落としたオルガの娘である。

※ACT1のブリーフィングは、ゲーム開始前のメニュー「MISSION BRIEFING」で閲覧可能。

オタコンが遠隔操作するメタルギアMk.IIと合流

米軍の情報提供者と接触するため、オタコンが現地に潜入させていた遠隔機動端末「メタルギアMk.Ⅱ」と合流。そのサポートを受けながら、スネークは戦場を進む。

▲ドレビンは世界中にいる武器洗浄人の総称で、彼はその893番。猿の「リトル・グレイ」と行動している。

武器洗浄人、ドレビンとの出会い

スネークは、IDが一致しないと使えないID銃を〝ノンID銃〟へと変換し売買する男、ドレビンと出会う。彼からノンID銃を譲り受けるも、スネークは撃てなかった。原因は体内にある旧世代のナノマシンだとドレビンは言い、スネークはナノマシンを抑制する注射を打たれる。

メリルが率いる特殊部隊 ラットパトロール・チーム01と接触

スネークは情報提供者である米軍部隊の隊長と接触。その人物とは、「シャドー・モセス島事件」でスネークとともに戦ったメリルだった。彼女はリキッドが蹶起を目論んでいることを掴んでいたが、SOPシステムで兵士と兵器が管理されている戦場において、その成功は有り得ないと語る。

▲メリルの実父であることを隠していたうえに、若い女性と再婚していたキャンベル。そんな父を軽蔑していたメリルは、図らずも彼に協力させられていたことを知って激昂する。

▲SOPシステムを活かした連携によって敵部隊の撃退に成功。メリルはスネークに「英雄の時代は終わったのかもね」と語る。しかし、ジョニーだけは連携に遅れ、ミスを繰り返していた。

ヘイブン・トルーパーの襲撃をしのぎ メリルたちと別れてPMCのキャンプ地へ

情報を共有している最中、センサーに反応があり、リキッドの私兵部隊「ヘイブン・トルーパー」に居場所を知られたと気づくメリルたち。メリルは隊員のジョニー、エド、ジョナサンと戦闘準備を整え、スネークとともに敵に包囲された建物からの脱出を目指す。

リキッド・オセロットの合図で 一斉に苦しみ始める兵士たち

PMCのキャンプでリキッドの姿を発見したスネークは、彼に銃口を向ける。そのとき、リキッドが無線機で合図を送り、スネークやメリルを含め、そこにいた兵士たちが一斉に苦しみ始める。暴力的になる者も現れ、辺りが混乱に見舞われる中、リキッドはスネークの姿を見つけて言葉を投げかけた。

▲リキッドはスネークに向け「俺達は親父のコピーではなかった！」「俺は自らの原点を超える！」と言い放つ。その後、ヘリに乗り込み、キャンプ地から飛び去った。

▲「シャドー・モセス島事件」以来の再会となるナオミ。彼女はなぜかリキッドと行動をともにしていた。

リキッドとともに去るナオミ

悶え苦しむスネークの前に現れたのは、かつてスネークにFOXDIEを注入した科学者・ナオミだった。彼女は自身の首筋に注射を打った後、その注射器と「運命に縛られたく無ければ、運命を辿って来なさい」という言葉を残し、リキッドとともに姿を消す。

シリーズの集大成としての『MGS4』

『MGS4』は、それまで約20年にわたり続いてきた『メタルギア』シリーズの〝集大成〟として制作されたタイトルである。物語については「完結」と銘打ち、ソリッド・スネークとネイキッド・スネーク（ビッグボス）、〝蛇〟と呼ばれた二匹（ふたり）の闘いの終着点を描いた。物語の裏で暗躍していた「愛国者達」との因縁も決着を迎え、多くの謎や伏線を回収し、50年に及ぶ〝意志（SENSE）〟を巡る物語にひとつのピリオドを打った。

ゲームデザインにおいても集大成にふさわしい作りを目指し、既存システムの強化と革新を進めた。ステルスアクションとしては、「戦場という〝状況〟への潜入」という新たなスタイルに挑戦。周囲の気配や感覚を可視化するシステムを作り上げ、戦場ならではの空気感を表現した。このような革新を図った一方で、カムフラージュなどの機能は前作の内容を継承しつつ、さらなるグレードアップを行った。

『メタルギア』シリーズの歴史を振り返るタイトル

シリーズの物語の決着を描く『MGS4』。過去作での出来事やセリフが重要な鍵となる本作では、既存のプレイヤーに物語を振り返ってもらえるよう、さまざまな仕掛けを施している。

次ページでは、ゲーム本編におけるその仕掛けの一端を紹介していく。

◀ポスターなどに使用したこちらのビジュアルでは、砕け散るスネークの下半身を、シリーズに登場する人物や兵器のシルエットで表現している。

物語の理解を深めるふたつのシステム

冒頭のミッションブリーフィングで現状や目的を解説

『MGS4』の物語は章立て構成であり、ACT 1を除いた各ACTは「ミッションブリーフィング→現地で活動→リザルト」という流れで進行する。ミッションブリーフィングにおいて登場人物たちが置かれている状況や目的などを丁寧に説明することで、物語の背景を理解しやすくしている。

▲各ACTのミッションブリーフィングは、タイトルメニューから見返すこともできる。

▲ミッションの目的や潜入方法など、事前に知っておくべき情報を説明。

▶Mk.Ⅱを操作して、さまざまなアングルから見ることも可能。

「フラッシュバック」で過去作との繋がりをフォロー

特定の場面でボタンを押すことで、関連する出来事をスネークたちが思い出す「フラッシュバック」というシステムを導入。過去作との繋がりを一目でわかるようにした。

ボタンの連打で、関連する事柄や過去を思い返す

▲▶ボタン指示が表示されたタイミングでボタンを連打すると、過去作や本作での関連するシーンの映像が、ノイズ混じりで次々と再生される。

SAMPLE

ソリッド・スネークが貫いた意志

過去作、そして本作でスネークが見せた意志を時系列に沿って振り返る

普段あまり感情を表に出すことのないスネークだが、任務の中で時折、オタコンや雷電、メリルなどの仲間や、ビッグボスやリキッドといった敵対する相手に、自らの意志を語っていた。ここでは、過去作から本作においてスネークが見せてきた意志を紹介する。

▲ビッグボスのクローンとして創り出された存在だが、彼とは違う意志を貫き続けた。

1995年 『MG』 上官であるビッグボスに裏切られる

任務で「アウターヘブン蜂起」に対処していたスネークは、上官であるビッグボスがアウターヘブンを率いていると知り、彼と敵対することになる。任務完了後の報告無線では、「なにもかも終わった…」と漏らしていた。

1999年 『MG2』 ビッグボスに自らの意志を示す

「ザンジバーランド騒乱」にて、ビッグボスと闘ったスネーク。兵士は戦場に囚われるものだと説くビッグボスに対し、「例外もある。俺は..人生を愛している」と、自らの思いを吐露した。

「俺は.. 人生を愛している」

2005年 『MGS』 メリルと出会い、生きることの意味を見いだす

「シャドー・モセス島事件」にてメリルと出会い、自らの思いを明かすスネーク。『MG2』の時とは違い、生を実感するのは戦場で死をかいくぐっている時だけだ、と語っていた。

▲スネークは自らを「戦場でしか自分の意味を見出せない男だ」と評し、勝敗や他人のためではなく、戦場自体を求めて戦っていることを明かした。

「俺には生きる目標はない 生き甲斐もない…」

「他人の人生に興味を持った事は無い」

▲▶戦場にしか生の実感を見いだせなかったスネークだったが、メリルとともに死線を潜り抜ける中で、彼女のために生きるという意志を見せるようになる。

「俺はメリルを助ける。理由なんかいらない」

「君の為に生きる… それが本当の生きる事かもしれない」

ビッグボスとグレイ・フォックスに対する思いを語る

●**ビッグボスへの思い**：ザンジバーランドでビッグボスをその手にかけたことについて、「俺の人生のトラウマだ」と語った。

●**グレイ・フォックスへの思い**：同じくザンジバーランドで対峙したグレイ・フォックス。彼との闘いに対しては「正義も悪もない。スポーツのような一体感があった」と語り、今でも友人だと思っていると明かした。

▲ビッグボスはスネークに「父親」だと名乗っており、スネークにとって特別な存在だった。

SAMPLE

ワンポイント　隠し要素

攻略に役立つテクニックに加え、各所に散りばめられた小ネタや周回プレイの特典など、プレイに役立つ48の情報を紹介する。

システム編

オープニングのデモ

01 TV番組のチャンネルを切り替える

オープニングのTV番組風デモは、ボタン操作でチャンネルを切り替えることができる。チャンネルと番組は次の通り。

●15ch「BOMB SHELTER BUFFET」
ゲテモノを扱ったワイルドな料理番組と、プレイング・マンティス社のCM。

●16ch「OCEAN OF GOSSIP」
タコの生態を分析したドキュメンタリー番組と、アツェロタヴァヤ・ヴァトカ社のCM。

●23ch「7th CIRCLE」
司会者と解答者が対面で進行するクイズ番組と、ビューブル・アルメマン社のCM。

●42ch「CELEBRITY MORALIST」
女性司会者が進行するトーク番組と、レイブン・ソード社のCM。

●48ch「BODY OF ARMOR」
フィットネス後の栄養補給ドリンクを宣伝する通販番組と、ウェアウルフ社のCM。

●HIDEO 1／HIDEO 2
2つのチャンネルともに何も映らない。

ミッションブリーフィングの基本仕様

02 サニーの目玉焼き

ACT1～4のミッションブリーフィングの冒頭でサニーが焼く目玉焼きの状態は、各ACTで活動する"蛇"たちを象徴し、その結果を暗示したものになっている。また、サニーの歌の歌詞に登場する数字はACT4の核兵器保存棟B2Fでパスワードとして入力すると特典が入手できる。

●ACT 1の目玉焼き※1
「ソリダスちゃんはお休み」と言っていることから、2つの卵はソリッドとリキッド。2つ目が上手く割れずに潰れるのは、リキッドの遺伝子コードを使った最初の実験が失敗することを暗示。歌の歌詞は円周率で、ACT4で「78925」と入力すると楽曲が入手できる。

●ACT 2の目玉焼き
卵黄は2つとも潰れてしまい、ソリッドのDNAコードと生体情報を使った2度目の実験も失敗することを暗示。歌は、メロディに乗せてフィボナッチ数列を口ずさんでおり、ACT4で「13462」と入力すると楽曲が入手できる。

●ACT 3の目玉焼き
最初に割る卵からは1つ。続いて割った卵からは2つの卵黄が出現。双子の卵と、黄身が3つで潰れないのは、3人目のスネーク（ソリダス）の登場と実験の成功を暗示。歌の歌詞は元素の名前になっている。

●ACT 4の目玉焼き
両手に持った2つの卵を同時に割ったあと、2つの黄身が融合して1つになり、双子の蛇（ツインスネークス）を暗示。歌詞は、大阪と兵庫を結ぶ能勢電鉄妙見線の駅名。

◀ACT4の目玉焼きはフライパンに落とした2つの黄身が融合する結果に。

●DEBRIEFING後の目玉焼き
目玉焼きがきれいに完成。サニーの料理の腕が上達し、明るい未来を暗示して物語は静かに幕を下ろす。

03 メタルギアMk.IIを操作して機内を探索

ミッションブリーフィングの最中には、メタルギアMk.Ⅱ（Mk.Ⅲ）を操作してノーマッド機内を探索できるタイミングがある。変化や反応があるポイントは次の通り。

■機内の1Fと2Fでは、カメラ（未入手時のみ）、楽曲（未入手時のみ）、弾薬、バッテリーなどが入手できる。

■1Fでは、ソリッド、リキッド、ソリダスと名付けられた3羽の鶏が飼育されている。鶏に向かってアームを伸ばすと反応する。

■1Fにあるリモコンにアームを伸ばすと、モニターの映像がアイドルの写真に切り替わる。リモコンの位置は各ブリーフィングで変わる。

■ラジカセに向かってアームを伸ばすとスイッチが入り、音楽やラジオ番組が流れる。内容はACTごとに変わる。

■ヘイブン・トルーパー、BB部隊のフィギュアを入手すると、2Fモニター前に飾られていく。

■ACT4のみナオミとサニーの写真が、オルガの写真の横に飾られる。写真は7種類あり、デモに入った曜日によって変化する。

■ACT2でラフィング・オクトパスを倒し、フェイスカムを入手。その後、ACT1のミッションブリーフィングでキャンベルに体当たりするとキャンベル、ACT1～4のミッションブリーフィングでオタコンに体当たりすると、オタコンのフェイスカムをそれぞれ入手することができる。

04 カメラ

各ミッションのブリーフィング時、ノーマッド機内で入手できる機会があるカメラ。これをACT3終了まで見送り、ACT4のミッションブリーフィングで入手すると、タイトルメニューの「PHOTO ALBUM」にサニーとナオミが写った7枚の写真が追加される。

ポリゴンデモの基本仕様

05 隠し主観モード

画面左上に表示されるアイコンの指示に従ってボタンを押すと、押している間はキャラクターの主観に切り替わる。なお、アイコンの指示が表示されない以下の「隠し主観」もある。

■ACT2でナオミが説明中、煙草を落としたとき。実行すると気力が全回復。

■ACT3で人に偽装した伊月光が現れたとき。

■ACT5でサイコ・マンティスのデモ終了後、「戦士の魂は…常に君と共にある」というセリフが入ったとき。

06 モーションアクターの名前を表示

キャラクター初登場時のテロップが表示されているときに武器メニューボタンを押すと、声優名がモーションアクター名に切り替わる。再びボタンを押すと、声優名の表示に戻る。

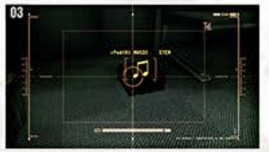
07 隠しフラッシュバック

画面右上に表示されるアイコンの指示に従ってボタンを連打すると、フラッシュバックが連続で発生。実行するとDPが1000加算される。なお、アイコンの指示が表示されない以下の「隠しフラッシュバック」も存在。

■ACT4で雷電が海中に沈んでいくとき。

■ACT5でサイコ・マンティスが昇天するとき。

▲ACT4。海に沈んでいく雷電の脳裏に、ローズとの思い出が走馬灯のように流れていく。



SAMPLE

（※1）ACT1のミッションブリーフィングは、タイトル画面で「MISSION BRIEFING」を選択すると閲覧できる。