『MGS PW』ストーリー「ピースウォーカー事件」

※ここからの6ページは『MGS PW』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『MGS PW』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。

序章／第一章　軍隊なき国家

「スネークイーター作戦」から10年後の1974年、スネークはコロンビアの地で私設軍隊を組織して活動していた。そこへ、副司令のミラーに連れられ、コスタリカ国連平和大学のガルベス教授と、教え子のパスが訪れる。コスタリカに現れた武装集団の調査と排除を、スネークへ依頼したガルベス。ガルベスがKGBの人間であり、武装集団の裏にいるのがCIAだと分かってスネークは難色を示すが、パスが武装集団の施設から持ち帰ったカセットテープを聞き、考えを改める。そのテープには自身が殺めた最愛の師、ザ・ボスの声が録音されていた。

▲▶スネークの攻撃はかわされ、チコが連れ去られてしまう。アマンダはチコを救出しに向かい、スネークはその後を追うことに。

FSLNとの接触

コスタリカに潜入したスネーク。彼は武装集団（CIA）が核を持ち込んでいることを知り、搬入先を突き止めるべく、現地に潜伏中のFSLN（サンディニスタ民族解放戦線）に接触を図った。司令官の娘・アマンダから、山岳に積荷が運ばれているとの情報を得るも、突如浮遊する無人兵器が現れ、彼女の弟・チコが拉致されてしまう。

ピューパを撃破したスネーク。車いすの男はヒューイと名乗り、スキンヘッドの男はCIA中米支局長のコールドマンで、彼に雇われて無人兵器を開発していたと話す。そしてコールドマンが、無人核兵器「ピースウォーカー」を使って〝完全なる抑止力〟を証明する、「ピースウォーカー計画」を進めていることを明かした。

核弾頭と無人兵器

アマンダを追ったスネークは、彼女が無人兵器に襲われていたところを救出し、カリブ海沖に築いた新たな拠点・マザーベースに保護する。スネークは続けて山岳の収容施設に向かい、チコを救出。チコから武装集団の搬送ルートについての情報を得る。チコは仲間の居場所を武装集団へ漏らしてしまったことを明かし、「死にたい」と呟くが、スネークはそんなチコを諭して、彼もまたマザーベースへと保護する。

積み荷（核）の搬送先にたどり着いたスネーク。そこでスキンヘッドの男が車いすの男と口論している場面に遭遇する。突き飛ばされた車いすの男を助けると、男は取り乱しながら「あいつは核を使う。核を撃つ気なんだ！」と訴えた。その言葉を聞いて先へと進んだスネークは「PEACE WALKER」と書かれた巨大兵器が輸送される様子を目撃。そして入れ替わるように現れた無人兵器・ピューパがスネークに襲いかかる。

◀開発者のヒューイによると、「ピースウォーカー」はAIと核を搭載した自律歩行型核兵器だという。それを聞いたスネークは、かつて兵器開発者のグラーニンが語った「金属の歯車」という言葉を思い出した。

SAMPLE

仲間とともに戦う、『MGS PW』のゲームシステム

単独潜入任務から、仲間との戦いへ

『MGS PW』は、『メタルギア』シリーズの正史作品では初の携帯ゲーム機向けタイトルである。携帯ゲーム機の通信機能を活かした協力プレイ「CO-OPS」のほか、『メタルギア ソリッド ポータブル・オプス』に続いて部隊編成の要素を採用し、そこに仲間が駐在する基地の「運営」の要素を加えて、「仲間とともに戦っていく」という、シリーズ従来の"単独潜入任務"とは違う遊び方を作り上げた。

また、ゲームの進め方もミッションごとに区切る方式としており、従来とはスタイルを変化させている。

▶「CO-OPS」でともに戦う"潜友(せんゆう)"とは、LIFEやアイテムを共有することが可能。

ミッション制を導入したゲームサイクル

◀ストーリーは、舞台や目的によって細かく区切られた「ミッション」をクリアすることで進行していく（MAIN OPS）。また、メインストーリーから完全に独立したミッションも別途存在する（EXTRA OPS）。

ほかのプレイヤーと協力できる「CO-OPS」モード

▶本作には、協力プレイモード「CO-OPS」を搭載。最大4人までの仲間とともに、協力し合いながらミッションの攻略に挑むことができる。

スタッフを増やして基地と部隊を運営

スネークはカリブ海洋上に浮かぶ「マザーベース」を拠点に、各地へ潜入活動を行う。マザーベースには実戦部隊や研究開発班などの班があり、各班にスタッフを配属することで班のレベルが上昇。レベルに応じて強力な武器や装備の開発、ミッション中の新たな支援などができるようになっていく。なお、スタッフには各班に対する適正があり、適正が高い班に配属すると、班のレベルが上がりやすくなる。

「フルトン回収」などを駆使してスタッフを集める

▼▶スタッフを集める方法として、敵兵や捕虜に気球をつけて上空に飛ばす「フルトン回収」がある。このほかに、ほかのプレイヤーとスタッフを交換する「TRADE」などの手段も。

SAMPLE

「オペレーション」という新たなゲーム体験

ミッション攻略とマザーベースの拡大が
ひとつのサイクルになる

部隊を運用して戦い、マザーベースを育てていく

本作のゲームシステムは、『メタルギア ソリッド ポータブル・オプス』で取り入れた部隊運営の要素に、基地（マザーベース）の運営・育成の要素を加えた、「オペレーション」という新たなものになっている。これらの要素は、ミッションに挑んでスタッフを集める→スタッフをマザーベースの各班に配置してレベルを上げ、強力な武器やアイテムを開発する→強力な武器やアイテムを携えてミッションに挑み、さらにスタッフを集めていく、というひとつのゲームサイクルを構築している。

スタッフの獲得と配属

スタッフはミッション中に行える「フルトン回収」や、志願兵を募集する「RECRUIT」などの手段で獲得ができる。獲得したスタッフは、それぞれ役割の異なる「実戦部隊」「研究開発班」「糧食班」「医療班」「諜報班」の５つの班の中からひとつに配属することが可能。スタッフは固有の能力値を持っており、各班への適性も異なる。適性の高い班や、スキルが発揮しやすい班にスタッフを配属していくことが、マザーベースの発展において重要なカギとなる。

武器やアイテム、そして「メタルギア」の開発

マザーベースでは武器やアイテムの開発ができる。ミッションは進むほどその難易度が高くなるため、ゲームを進めるには強力な武器・アイテムの開発が必要になってくる。武器やアイテムにはランクがあり、ランクの高いものほど開発に必要な班のレベルなどの条件が厳しくなったり、必要なGMP（資金）が多くなったりする。すなわち、強力な武器やアイテムを開発するのには、スタッフの獲得やマザーベースの拡充が必須になってくるのである。

また、ヒューイを仲間に加えたあとはメタルギアZEKEの開発も可能となり、開発したZEKEは「OUTER OPS」で味方として派遣することができる。

▲メタルギアZEKEの開発を進めるには、ビューパやコクーンなどのAI兵器を倒し、パーツを集めていく必要がある。また、同様に手に入るAI記憶板を集めることで、運動性などを強化することが可能。

オペレーションに関わるさまざまな通信要素

本作の通信機能も、オペレーションというゲームシステムに密接に関わっている。マザーベースの運営や発展に関わるものとしてあるのが、「RECRUIT」「TRADE」「DELIVERY」の機能。「RECRUIT」では通信機能を使ってスタッフの募集ができ、「TRADE」ではほかのプレイヤーとのスタッフの交換ができる。また、「DELIVERY」ではほかのプレイヤーに物資（アイテム）を送ることが可能だ。そして、そうやってオペレーションしてきた自軍の戦力を試す場所として存在するのが「VERSUS OPS」の機能。開発した武器やアイテム、獲得したスタッフを擁して、４つのルール（対戦形式）でほかのプレイヤーと対戦することができる。

▲「RECRUIT」では、制限時間内に入隊志願者全員を気絶させると、その全員をスタッフとして獲得できる。

▲「VERSUS OPS」では、対戦時間や使用可能武器の制限など、詳細なルールを設定して対戦ができる。

コンプリートガイド（称号／キーアイテム）

称号 TITLES

全24種類。使う武器や戦い方で獲得できるものが変化する。また、ミッションクリア率の上昇などによってランクが上がる。

■リストの見方

称号獲得には「前提となる条件」をすべて満たす必要がある。また、各称号は★～★★★★★まで5つのランクが存在。「各ランクの獲得条件」の該当する★の条件をすべて満たすと、そのランクの称号を獲得できる。

❶ 称号名
　称号の名称。
❷ エンブレム
　称号ごとのエンブレム。
❸ 前提となる条件
　称号を獲得するために満たす必要がある条件。文中に登場する特殊な用語の意味は以下のとおり。
カテゴリ使用数：ハンドガンやショットガンといった武器カテゴリごとに、ホールドアップ以外で敵を無力化した回数の合計回数。このときの武器カテゴリにはCQCも含む。
無力化平均値：ホールドアップ以外で敵を無力化した回数を合計し、11で割った値。
❹ ランクの獲得条件
　各ランクの称号を獲得するための条件。前提となる条件を満たしたうえで、❺～❾の条件を満たすと、満たした条件に応じたランクの称号を獲得できる。
❺ ランク
　称号のランク。
❻ ミッションクリア率
　全161ミッションのSINGLE、CO-OPSの両方を合わせたクリア率。
❼ ミッションクリアランク
　全ミッションのクリアランク。SINGLE、CO-OPSの両方で満たす必要がある。
❽ 英雄度
　「DATABASE」の「PROFILE」で見られる「英雄度」の値。
❾ 友情度合計
　「DATABASE」の「PROFILE」で見られる「友情度合計」の値。

FOXHOUND

前提となる条件
- MAIN OPS「対ピースウォーカー戦・3」をクリア
- すべての武器をバランスよく使う：すべての武器カテゴリ（CQCを含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする：次の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- 仲間と協力する

各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

FOX

前提となる条件
- MAIN OPS「対ピースウォーカー戦・3」をクリア
- すべての武器をバランスよく使う：すべての武器カテゴリ（CQCを含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする：次の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

DOBERMAN

前提となる条件
- MAIN OPS「対ピースウォーカー戦・3」をクリア
- すべての武器をバランスよく使う：すべての武器カテゴリ（CQCを含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵の対処はキルすることを主眼とする：次の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- 仲間と協力する

各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

HOUND

前提となる条件
- MAIN OPS「対ピースウォーカー戦・3」をクリア
- すべての武器をバランスよく使う：すべての武器カテゴリ（CQCを含む）で、次の計算結果が1.1～0.9以内になる「カテゴリ使用数÷無力化平均値」
- 敵の対処はキルすることを主眼とする：次の計算結果が0以下になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」

各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	50%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	10001以上	50001以上	100001以上	150001以上	250001以上
友情度合計	10000以下	50000以下	100000以下	200000以下	500000以下

ANT

前提となる条件
- 近距離武器（ハンドガン、ショットガン、サブマシンガン）をよく使う：すべてのカテゴリ使用数の中で、ハンドガン、ショットガン、サブマシンガンのいずれかが一番高い
- 敵はキルするより戦闘力を奪うことを主眼とする：次の計算結果が1以上になる「睡眠数＋気絶数＋瀕死数－キル数×2」
- 仲間と協力する

各ランクの獲得条件

獲得条件	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
ミッションクリア率	5%より高い	50%より高い	100%	100%	100%
ミッションクリアランク	—	—	—	全ミッションA以上	全ミッションS
英雄度	—	—	—	—	—
友情度合計	10001以上	50001以上	100001以上	200001以上	500001以上

COMPLETE
SAMPLE