

『MGS2』ストーリー概要

ふたりの主人公が紡ぐ
新型メタルギアと「愛国者達」を巡るドラマ

年齢も立場も異なるふたりの主人公

本作の物語は、伝説の傭兵ソリッド・スネークが任務にあたる「タンカー編」と、その2年後、新人隊員の雷電が活躍する「プラント編」の2部構成で展開。年齢、立場、目的などが異なるふたりが、「愛国者達」が仕組んだ陰謀に立ち向かっていく。



タンカー編

主人公
ソリッド・スネーク

2007

来たる情報社会で起こりうる問題を提起

AIによる情報操作を取り上げ、現代のSNS社会での問題点や怖さにも通じる内容を描いた本作。「MEME（文化的遺伝子）」をテーマに、「後世に何を残すべきか、何を伝えるべきか？」と、プレイヤーに問うドラマを展開する。

プラント編

主人公
雷電

2009



雷電（堀内賢雄）

『MGS2』ストーリー「タンカー沈没事件（タンカー編）」

※ここからの5ページは『MGS2』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『MGS2』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。

ハドソン川を航行中の 偽装タンカーへ単身潜入

反メタルギア財団「フィランソロピー」で活動していたスネークとオタコンは、新型メタルギアの情報を入手。スネークは単独で偽装タンカーに潜入する。



◀スネークがタンカーに降り立ったとき、謎の武装集団がヘリで出現。瞬く間にタンカーを占拠した。



▶武装集団は各所に爆弾を仕掛け、厳重に警備していた。スネークは船内に潜入し、操舵室へと向かう。



赤外線センサーも設置済み

強風が吹き荒れる甲板にて オルガと一対一の勝負

航海甲板ウィングで部隊長と思われるオルガと遭遇。スネークは無力化を試みるが、仕込み銃でスキを突かれ、そのまま銃撃戦へ突入する。



▲戦闘後、謎の武装集団がゴルゴビッチ大佐の部隊だと判明。彼らの狙いもメタルギアだと確信し、スネークは船倉へ向かう。



『MGS2』の新たな挑戦

『MGS』の発売直後から企画がスタート

『MG』から続く“敵を見つけたら隠れる・逃げる”というゲーム性のさらなる強化を図った『MGS』。そして『MGS』の完成から間もない1998年、正統な続編となる『MGS2』の企画がスタートした（開発のコンセプトや方向性などは、『MGS2』開発当時の企画書や資料などを収録した設定資料ソフト『ザ・ドキュメント・オブ・メタルギア ソリッド2』で閲覧できる）。

本作で目指したのは「前作から世界観、キャラクター、システム、ストーリーのすべてを継承した正統派の続編で、その最大限のメリットと効果を維持しつつ、新規ユーザーでも入りやすい内容」であること。これらの条件をクリアするために、他社の続編タイトルを分析し、傾向やメリット／デメリットの考察を行った。試行錯誤の結果、「冒頭に選択肢を用意し、ユーザーのシリーズへの認知度に応じてスタート時のシナリオが変化する」という独自のシステ

ムが誕生する（同時に、アクションゲームの腕前を問う選択肢により難易度も調整）。そのシステムに合わせ、本編は「タンカー編」と「プラント編」という、切り口の異なるふたつのシナリオで構成することに決まった。併せて、前作で構築した“虚構のリアリティ”の強化を念頭に置きながら、アクションやシステム、グラフィックなどさまざまな面を改良。“潜入の緊張感”のグレードアップを行った。



※ゲーム画面記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

切り口の異なるシナリオで新規ユーザーにアプローチ



◀「タンカー編」と「プラント編」、主人公の異なるふたつのシナリオでストーリーを描いている。オリジナル版には、冒頭にスタート時のシナリオが変化する選択肢があった（※1）。



詳細な造形描写で臨場感をアップ

ハードウェアの進化により、画面の描画に使用できるポリゴン数が増え、背景・人物のより詳細な造形描写が可能になった。

プレイ感覚はさらに現実に近付き『MGS2』における潜入の臨場感を大きく高めることにつながった。

キャラクターの表情もイベントの演出材料に

キャラクターの3Dモデル制作は、まず2Dの設定画を3Dに起こすところから始まる。外観が組みあがったら、ポリゴンモデルが自由に動けるように、軸となる骨格と関節を制作する。『MGS2』のメインキャラクターには全身に21の関節があり、前作にあった動作のぎこちなさを解消。また、

キャラクターのポリゴン数は、前作は700前後であったが、本作は3000ポリゴン前後まで増加した。それにより着衣の細部まで表現可能になり、素材の質感もアップした。また、無線機モードに表示される顔にも骨格を設定し、通常のイベントシーン同様に感情の変化を読み取れるようにした。



▲無線画面のキャラクターが3Dモデルとなり、デモシーン同様にリアルタイムで表情が変化するようにした。



モーションキャプチャーでなめらかな動きを実現

前作ではキャラクターの動きを制御するフレーム数が30fpsだったのに対し、本作では60fpsを実現。コマ数が倍になり、より動きが滑らかになった。またポリゴンの

デモシーンには、アクターの動きを機材に取り込み、3Dポリゴンモデルで表現する「モーションキャプチャー」の手法を採用。この技術は当時まだ珍しいものだった。



▲モーションキャプチャーによって、CGで描かれたゲーム世界に「重量」を取り入れた。



▲キャラクターの基本モーションは、すべて手作業で制作。快適に操作できるように調整を行っている。

潜入任務を手助けする麻醉銃の登場

シリーズおなじみの武器である「麻醉銃」は、本作『MGS2』が初登場となる。その特徴は、敵兵に麻醉弾を撃ち込んで睡眠状態にし、殺傷せずに無力化できるというもの。難易度が低い場合は簡単に眠るため、アクションが苦手な人のサポート的な側面もある。

M9 (簡易麻醉銃)

『MGS2』の麻醉銃は消耗しない消音装置(サプレッサー)付き。



▲敵兵を睡眠状態にすると頭上に「Z」マークが表示され、しばらく目覚めなくなる。遠距離から相手を無力化できるのが強みだ。

麻醉銃の登場で「ノーキル」のやり込みが誕生

『MGS』シリーズにおいて、ノーキル（1人も殺さない）でゲームをクリアすることは、ひとつのやり込み要素である。このやり込みは、麻醉銃によって殺傷せずに敵を

無力化できるようになった本作から可能になった。また、敵に警戒されにくい麻醉銃はノーアラート（一度も発見されない）のやり込みにおいても大きな力を発揮する。

敵兵を射撃



▲麻醉弾を敵兵に当てると睡眠状態にできる。眠るまでの時間、目覚めるまでの時間は、麻醉弾を当てる部位とゲームの難易度で変わる。

ボスを射撃



▲LIFEゲージの下に表示された気絶ゲージを減らすことができ、0にすれば非殺傷で倒せる。頭部などの急所に当てると、より多く減らすことが可能。

打撃や体術などで気絶させた場合

非殺傷で敵兵を無力化する手段として、打撃や体術などで気絶させる方法もある。気絶させるまでに時間はかかるが、弾薬を消費しないというメリットがある。なお、気絶状態から目覚めた敵兵は警戒モードに移行する。



敵兵が眠るまで、目覚めるまでの時間で生じる戦術

敵兵に麻醉弾を当てたあと、睡眠効果が発生するまでの時間と、眠ってから目覚めるまでの時間は、ゲームの難易度ごとに調整している。高難度では麻醉銃を使用して無力化は短時間にとどまる。さらに入手

できる麻醉弾の数も限られるため、ミスショットのリスクも大きい。そのため、先の展開や状況を予測して、計算しながら麻醉銃を使用していくことが重要となってくる。



▲麻醉銃で眠った敵兵は、時間経過で目覚めたりほかの敵兵に起こされたりしても、単に居眠りしていただけという扱いになり、警戒状態にならない。

▼腕部や脚部に何発も麻醉弾を当てると、眠るまでの時間が短縮。また、麻醉弾を当てたあと、飛び込み前転やローリングを当てると、すぐに睡眠状態にできる。



『MGS』シリーズ定番の武器になった麻醉銃

『MGS2』で初めて採用した麻醉銃は、以降のシリーズでは定番の武器となり、さまざまなバリエーションも誕生。たとえば、本作より物語中の年代が前となる『MGS3』では、「タバコ型麻醉ガス銃」や「麻醉ハン

カチ」といった、作品のカラーに合わせた形のものを登場させている。なお、『MGS2』の麻醉銃に付いているサプレッサーは使用無制限だが、以降の作品では消耗品扱いとしている。



◀サプレッサーを消耗品としたことで、ミスショットや乱用のマイナス面をより高めた。



▶麻醉銃を発展させた特殊な武器も登場。

ワンポイント 隠し要素

攻略に役立つテクニック、散りばめられた小ネタ、周回プレイの特典など、プレイに役立つ65の情報をお届けする。

両シナリオ共通の隠し要素

タイトル画面

01 背景の変化

プラント編をクリアすると雷電の顔が表示され、オープニングムービーを見るたびに雷電とスネークが入れ替わる。タンカー編とプラント編をクリアすると、メタルギアも追加される。

ゲーム進行中

02 画面が割れる

主観カメラ（以下、主観）時に射撃で敵に倒されると、ゲーム画面にレンズが割れるエフェクトが入る。

テクニック・小ネタ

03 敵兵を気絶させる方法

タイミングよくパンチボタンを押してパンチだけを当て続けられ、敵兵を蹴り飛ばしてダウンさせずに気絶させられる。なお、敵兵の股間を主観で殴ると、通常よりも早く気絶する。

04 敵兵が放心状態になる

敵兵の頭上に表示される白色の「!」「?」を撃つと、しばらく放心状態にできる。ただし赤色の「!」は撃っても効果がない。

05 敵兵をホールドアップ

弾薬がない銃でも敵兵をホールドアップさせることが可能。ただし誤って武器ボタンを押し、

「カチャッ」という音を鳴らすと反撃してくる。そのときには敵兵の両目が一瞬光る。

06 無線を破壊

敵兵が身に着けている無線機をUSPなど実弾の銃で撃つと破壊でき、この敵兵に発見されても増援を呼ばなくなる。

07 「マガジン」を入手

ハンドガンに装填された弾薬を撃ち尽くすと「マガジン」が入手可能。これを装備して投げると音がし、敵兵の注意を引くことができる。

08 エルードのグリップレベル

懸垂を行ってグリップレベルが2や3にアップすると、タンカー編ではオタコン、プラント編では大佐とローズにほめられる。だが、さらにそこから懸垂を100回行くと、逆にあきられる。

09 倒してからドッグタグの有無を判断

敵兵をホールドアップさせたとき、その敵兵がドッグタグを所持していると胸元がキラリと光る。だが、眠らせたり気絶させたりすると光らなくなるため、ドッグタグの有無を確認できなくなる。そんなときにも役立つのが「赤外線ゴーグル」。これを装備して敵兵の胸元を見れば、眠らせてからドッグタグの有無を確認できる。

タンカー編

テクニック・小ネタ

10 メイ・リンが通信に乱入

データのセーブを繰り返し、オタコンの適当なことわざ講座をすべて聞くと、13回目にメイ・リンが横から割り込んでくる。音声のみだが、コントのようなオタコンとメイ・リンのやり取

りを聴ける。オタコンが披露することわざは、マップを移動すると変わる。

11 敵兵を海に捨てる

船尾甲板では、オープニングのポリゴンデモでゴルルコビッチ兵がしているように、スネークも、無力化した敵兵を河へ投げ捨てることが可能。なお、この行為は空中を飛行しているサイファーに撮影されており、プラント編で大統領と対面後、スネークたちと無線で会話する際にその写真が掲載される。

12 オタコンとの会話

どこでもいいのでロッカーに入ってオタコンに無線をすると、前作「MGS」で初めてスネークとオタコンが出会ったときの思い出をふたりが語る。

13 ポスターを叩くと……

内側にグラフィカポスターが貼ってあるロッカーの扉を開け、武器を装備してその扉に張り付いて壁叩きを行うと、ポスターの胸の部分に手が当たって「ぼよんぼよん」と奇妙な音が鳴る。だが武器を装備せずにこれを行うと、ポスターの下半身に手が当たり、即危険モードになって敵兵が駆けつけてくる。

14 ポスターでクリアリング回避

内側にグラフィカポスターが貼ってあるロッカーが開いていると、クリアリングにやってきた敵兵がポスターに気を取られ、ほかの場所を探索することなくクリアリングが終了する。

15 ハエ付きレーション

リフレッシュルーム左側の階段下には、ハエにたかられながら居眠りしている敵兵がいる。この敵兵を倒して揺すったり、ホールドアップさせたりして「レーション」を奪うと、今度はスネークの周囲にハエが群がってくる。

16 バルカン・レイブんに遭遇!?

機関室右舷でレイブンの影を見た直後にオタコンに連絡すると、シャドー・モセス島でのレ

イブンについて会話が発生する。

17 レイブンを撃つ

弾丸の衝撃で起動し、3・3・7拍子のリズムで延々とBB弾を発射するようになる。

18 ポスターが大爆発

機関室には1階左舷側の壁とマップ手前の上方の壁に2枚のポスターが貼られている。これらを撃つと爆発して危険モードになる。

19 フライパンで演奏会

船橋四階 居住区のキッチンに掛けてあるフライパンを銃で撃つか殴ると、フライパンごとに異なる音がする。

20 スネークのセリフが変更されていた

オルガ戦の前に流れるポリゴンデモについて、「Z.O.E」(※1)に同梱されていた「MGS2」の初体験版で、スネークは「銃を捨てろ! 海になっ!!」と語るが、製品版では「銃を捨てろ! 河になっ!!」というセリフに変更。

21 不真面目な態度を注意される

オルガ戦の最中、マップ左側の鉄柵にエルードしたり、オルガの写真を撮影したりすると「馬鹿にしているの!?!」と言ってくる。

22 オタコン激昂

オルガを倒したあと、横たわっているオルガにホフクやしゃがみで近づいてオタコンに連絡すると、寝顔に関する会話が発生。さらに寝ているオルガを撃つと「何てことするんだ! 倒れてる人を撃つなんて! この人でなし!!」と怒られる。

23 敵兵たちの日常が垣間見える

潜入モードのまま第二甲板左舷を進んで3つ目にある小部屋に入り、小さなパイプがある通路側の壁に張り付いて覗き込みを行うと、そのパイプが倒れる。その後、覗き込みをやめて壁にじっと張り付いていると駆けつけてきた敵兵に発見されず、敵兵たちの特別なリアクションが見られる。

