

『MGS3』ストーリー「バーチャスミッション」

※ここからの6ページは『MGS3』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『MGS3』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。

CIAの特殊部隊FOXの初任務
バーチャスミッションが開始

本作の物語は2部構成で、前半は、技術者ソコロフの奪還のためCIAが計画した「バーチャスミッション」が展開。エニジニトであるスネークが単身ソ連に潜入する。

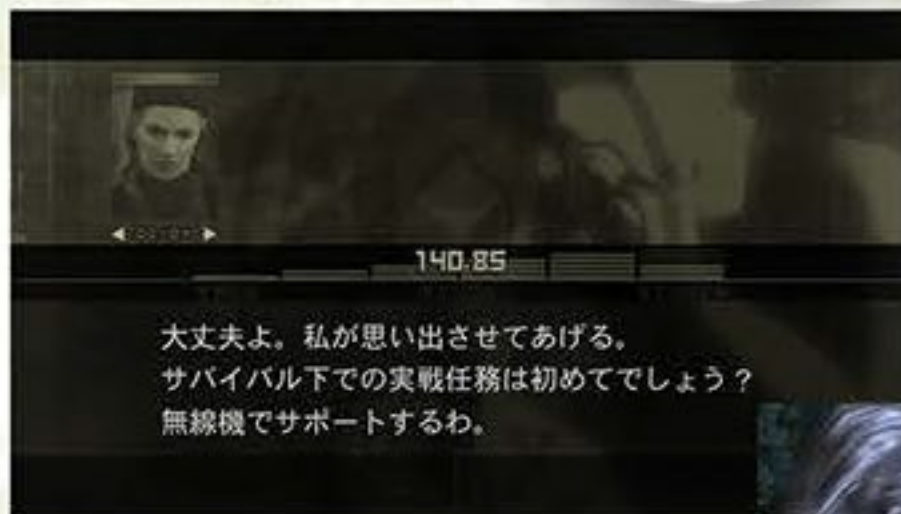


今から…バーチャスミッションを開始する

世界初のHALO降下でソ連に降り立つ



▲敵のレーダー網を回避しやすい高高度からのパラシュート降下「HALO降下」を用いて、ひとりソ連に降り立つ。



大丈夫よ。私が思い出させてあげる。
サバイバル下での実戦任務は初めてでしょう？
無線機でサポートするわ。

ザ・ボスとスネークが編み出した
CQC (Close Quarters Combat)

▶師と弟子の関係であるふたりが、協力して考案した近接格闘術CQC。さまざまな手段で敵の無力化を可能にする技術であり、武器や弾薬の補給が困難なジャングルでの戦いでも非常に役に立つ。



史実とリンクした設定も

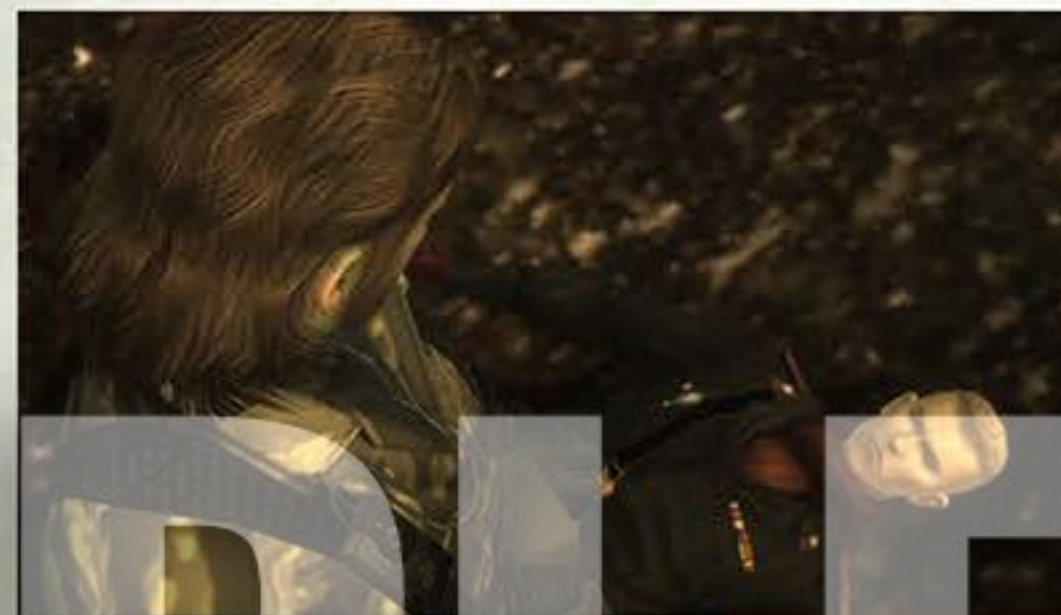
西側へと亡命していた科学者ソコロフは、キューバ撤退の条件としてソ連に返送されていた。

師である伝説の兵士ザ・ボスが
ミッションをサポートする

◀バーチャスミッション編では、ザ・ボスが無線で戦闘技術についてアドバイスする。

技術者ソコロフと接触

厳重に警備するソ連兵をかいくぐりながら、ソコロフが監禁されている部屋に辿り着いたスネーク。ソコロフはスネークがゼロ少佐の部下だとわかると安堵し、自身を狙うヴォルギンについて語る。

ソコロフが開発した
悪魔の兵器「シャゴホッド」

▶山猫部隊を退けたスネークたちは、IRBM（中距離弾道ミサイル）を射出する核搭載戦車「シャゴホッド」が運び出されるのを目撃する。シャゴホッドが完成すれば「本当の恐怖の時代」が始まるとソコロフは語る。

オセロット率いる「山猫部隊」が
スネークの前に現れる

◀廃工場から脱出を試みるふたりの前に、GRUの精鋭部隊「山猫部隊」が立ちはだかる。しかし、スネークは隊長のオセロットともども彼らを圧倒し、その場を脱出することに成功する。

ザ・ボスの突然の裏切り——

スネークの目の前に突如現れたザ・ボス。彼女が率いるコブラ部隊によってソコロフが連れ去られてしまう。



ソコロフは…

▲ザ・ボスはソコロフを手土産にソ連に亡命すると宣言。スネークをCQCで圧倒し吊り橋から転落させた。

▶ヴォルギンは無反動核弾頭をソコロフ設計局に向けて発射。着弾と同時に、核爆発の光が周囲を包む。



『MGS3』を象徴する要素

現実世界の歴史とゲーム内の歴史がリンクした物語

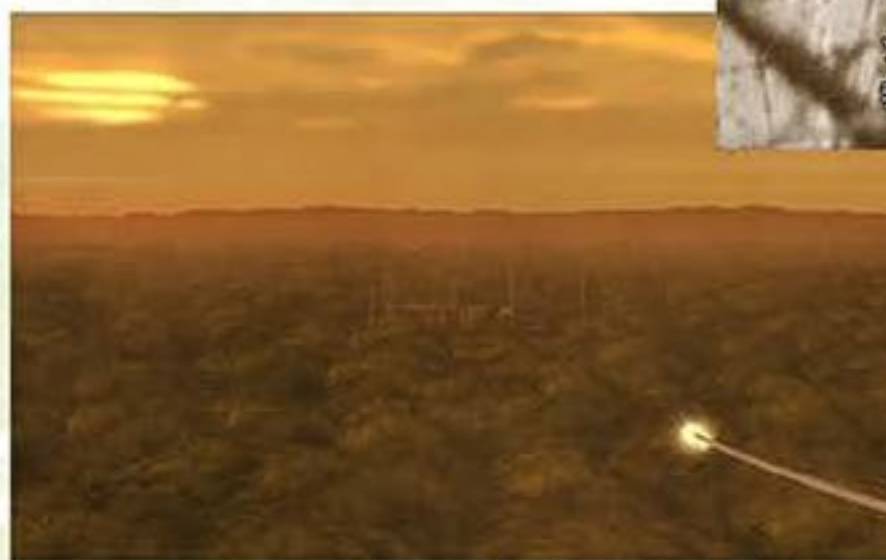
本作の世界観設定は史実をベースとしており、冷戦の深化とそれともなう核開発競争、そしてスパイ活動の活発化といった1960年前後の国際情勢を、物語のそこかしこに取り入れている。とくに、1957年にソ連が世界初の人工衛星スプートニク1号を打ち上げたことに端を発した「宇宙開発競争」と、1962年の「キューバ危機」は、本作の物語に大きな影響をもたらしている。作中の「ロケットエンジン技術者ソコロフの運命」は、まさにこの両者を1本の線で繋いだエピソードである。



ソ連はキューバからのミサイル配備に同意

ソ連とアメリカの冷戦

▶第二次世界大戦後、まもなく始まった2大国の対立。世界各地で代理戦争が勃発し、スパイ活動も盛んになった。



ソ連が人類初の人工衛星スプートニク1号を打ち上げたのはその3年前だ



キューバ危機

◀ソ連の、キューバへの核ミサイル配備を巡る歴史的な事件。本作では、ソ連が撤退の条件としてソコロフの返送をアメリカに要求した。



ソ連のある科学者が国への亡命を申し出た。我々の潜伏工作員を通じてな

冷戦と核兵器の進化

◀それまでの兵器とは比較にならない破壊力の核兵器。冷戦時は開発競争が激化し、小型化や威力向上など、その性能は進化を続けていった。作中には「あらゆる地形から核ミサイル発射が可能」という驚異の特性を持つ新型兵器「シャコホッド」が登場する。

敵から身を隠すゲームプレイに“カムフラージュ”の概念を導入

自然環境下のマップが多く、直接身を隠せない場面も多い本作では、周囲に溶け込んで敵から見つかりにくくする「カムフラージュ」の概念を導入。迷彩服やフェイスペイントの模様を変更したり、ホフクや中腰などで姿勢を低くすることで、見つかりにくさを示す「カムフラージュ率」が上昇する。



サポートアイテムが時代に合わせたものに

ソリトナーは2000年代に開発されたものなので、本作には登場しない。その代わりに、動体探知機やアクティブソナーなど、1960年代という時代に合わせたセンサーが登場。また、敵の通信能力に関しては、当時の技術水準では無線機が大型で数が少ないため、無力化しやすくなっている。



背景に合わせた迷彩服で溶け込む

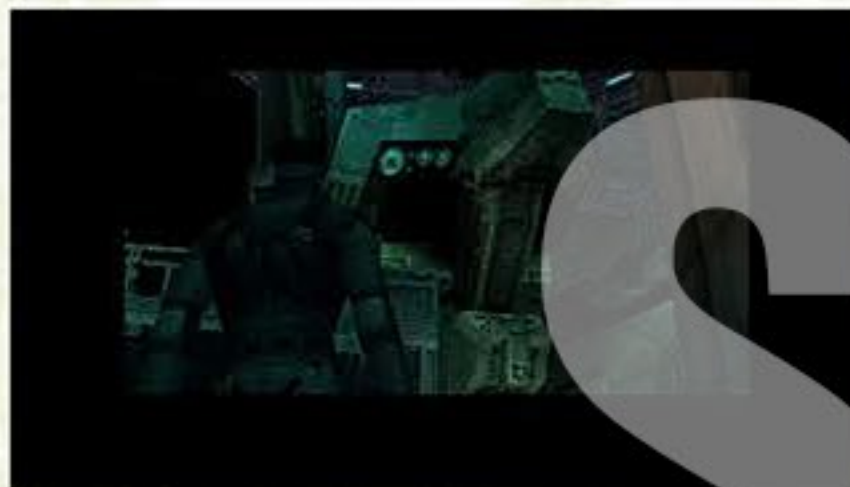
◀スネークの迷彩服やフェイスペイントの模様が周囲の風景と近ければカムフラージュ率が上がり、敵に見つかりにくくなる。迷彩服やフェイスペイントは、本作の収集要素のひとつとなっている。



◀◀高高度から降下し、パラシュートを低高度で開傘する「HALO降下」は、史実では1960年代末に登場したとされるが、本作ではそれに先駆けて登場している。

未来へとつながる『MGS3』の出来事

二足歩行戦車



グラニンは、移動核ミサイルシステムとして二足歩行戦車の開発を計画していたが、軍上層部はソコロフ発案のシャゴホッドのほうに関心を示し、プロジェクトは中止させられてしまう。しかし、その構想はオセロットの手によってアメリカへ流出し、「メタルギア」という形となって世界の脅威となっていく。



ザ・ボスのバンダナ



そのバンダナがいい証拠だ
過去を引きずると死ぬ事になる



AND SO
WE CAN ONLY
KEEP ON
HOPING...

だからこそ... 願うしかないのね

“バンダナ”はスネークのトレードマークだが、そのルーツはザ・ボスにある。パーチャスミッションにて、ザ・ボスが巻いていたバンダナを握ったまま転落したネイキッド・スネークは、それを身につけ続ける。だが彼はのちに『MGS PW』でザ・ボスとの決別を決め、バンダナを湖へと放った。

“握手拒否”が身分を証明

“BIGBOSS”の称号を与えられた表彰式で、スネークは握手を求めてきたCIA長官を無視する。この逸話は『MGS PW』でスネークの身分証明書代わりとなった。彼は国防総省に核戦争の危機を伝えるためビッグボスと名乗って電話するのだが、信頼に足る証として式典にいた人物しか知ることのない握手拒否の話をする。幸い、電話に出た議長はその場面の目撃者であったため、ビッグボスの交渉は一步前進することになる。



いや、彼は間違いなくあの時のBIGBOSSだ！



「BIGBOSS」の称号を授けられた表彰式で、スネークは握手を求めてきたCIA長官を無視する。この逸話は『MGS PW』でスネークの身分証明書代わりとなった。

ジ・エンドの光合成がもたらしたもの

ジ・エンドの光合成の能力は彼に巣くう寄生虫の働きによるものだった。のちに寄生虫は彼の遺体から回収、研究され、宿主は太陽光と水分さえあれば生命活動が可能になることが判明。この研究には『MGSV:TPP』に登場するコードトーカーが中心となって携わっており、彼はこの寄生虫を改良して「覆い尽くすもの」を生み出した。



未来を変えてはいけない！

任務失敗時にコンティニューをしなかったり、オセロットなど後世も生きるはずの人物が死んだりすると「タイムパラドックス」が起きてゲームオーバーになってしまう。



未来が変わってしまう CONTINUE
タイムパラドックスだ！

バーチャスミッション編

ドレムチイ 南部～沼沢部

地形情報

低 高
沼地:

ケロタン

01

バックパックを回収した後、もう一度木に登る。そこから南東を向けば、岩の上に置かれている。

02

沼を越えた後、エリアの東端まで移動。そこで下に視線を向ければ発見できる。

[南部]



ドレムチイ 北部



[沼沢部]

ドレムチイ 北部

地形情報

低 高

ドリノヴォドノ

03

ケロタン

03

隠られる木の裏側に乗っているので、近くにいる敵兵をMk22で眠らせ、主観視点で探すと安全。

ドレムチイ 沼沢部