

# メタルギア2 ソリッドスネーク

【めたるぎあつー そりっどすねーく】

ジャンル	ステルスアクション（戦略諜報アクション）	
対応機種	MSX / MSX2	
発売・開発元	コナミ	
発売日	1990年7月20日	
定価	7,840円	
プレイ人数	1人	
レーティング	CERO:B（12歳以上対象） 『メタルギアソリッド3 20周年廉価版』でのレーティングを記載	
備考	携帯アプリ版:2004年10月11日より配信 『メタルギアソリッド3 サブシステム』及び『メタルギアソリッド3 20周年廉価版』に復刻盤が同梱 バーチャルコンソール:2010年3月30日より配信/800Wiiポイント(復刻盤)	

[メタルギアシリーズ関連作品リンク](#)

- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [概要](#)
- ▶ [ゲームの基本](#)
  - ▶ [基本システムの変更点](#)
  - ▶ [アクション面の変更点](#)
  - ▶ [アイテム](#)
  - ▶ [その他](#)
  - ▶ [ネタ要素・メタ演出](#)
- ▶ [グラフィック・BGM](#)
- ▶ [シナリオ](#)
- ▶ [難点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [余談](#)
  - ▶ [リアリズムとゲーム](#)
  - ▶ [ジェネレーションギャップ](#)

## ストーリー

米、中ソなどの大国間の雪解けに始まり、各地の地域紛争も和解、緩和に向かい、ようやく世界は安定化の時代を迎えようとしていた。

時に1990年代後半、まさに核の脅威の時代は終わりを告げ、新たな安定の新世紀、21世紀を迎えようとしていた。

しかし、平和を好まない者達もいた。

中東で不穏な空気が高まっていた。ソ連、中国、中近東に隣接する小国、ザンジバーランドに軍事政権が樹立。ザンジバーランドは世界各地の「廃棄用核兵器貯蔵庫」を襲撃、未だ未廃棄であった核兵器を奪い、世界で唯一の核武装を遂げた後、隣国に対して無差別侵攻を開始したのである。核を放棄した世界にとってザンジバーランドの核武装は文字通り、脅威となった。

核保有を放棄した世界に再び、核の脅威が芽を出そうとしていた。

一方、30年は持つと言われた世界の石油資源の枯渇が予想以上に早く到来し、石油に代わる安全な代替エネルギーが得られないまま、世界は深刻なエネルギー危機に直面していた。そんな中、チェコの生物学者、キオ・マルフ(Kio Marv)博士により、高純度の石油を精製するという微生物(微細藻類)「OILIX(オイリックス)」が発明された。「OILIX」を巡って世界は再び緊張状態へと移行、アメリカでの学会に出席するためチェコを離れたマルフ博士は渡米途中、ザンジバーランドによって拉致されてしまう。ザンジバーランドは核兵器と「OILIX」で軍事優位を確保しようとしているのである。

僅か数ミクロンの微生物が、今、世界を左右しようとしている。

元FOXHOUND隊員のソリッド・スネークに極秘任務が下る。ザンジバーランドに単独、潜入、キオ・マルフ博士を救出せよ!

世界を核の脅威から守れ!!

(コナミ公式サイトより)

## 概要

### 『こちらSOLID SNAKE, オウトウねがいます・・・』

「敵を倒すのでなく、敵から隠れて進むミリタリーアクション」という斬新な発想の元、1987年に発売され評判を呼んだMSX2ゲーム『メタルギア(以下、「MG」)』。その続編が本作『2 ソリッドスネーク(以下、「MG2」)』である。

前作の基本を踏まえながらも、アクション性・グラフィック・BGM・ストーリーテリングを超強化した本作はMSX2用ゲームソフトとしては非常に高い完成度を持ち、前作以上の高評価を受けることとなった。しかし発売当時、既にMSX2市場は終息寸前であり、なおかつ本作もコナミ最後のMSXソフトとしてリリースされたこともあって一般的な知名度は低いまま、コアゲーマー達の間で「幻の名作」として語り継がれる作品となったのである。

『メタルギアシリーズ』は本作で一旦終結し、八年後の『メタルギアソリッド(以下、MGS)』発売まで休眠状態に入ることになる。全世界的な大ヒット作となり、ゲーム史に巨大な足跡を残した『MGS』シリーズではあるが、そのゲームシステム・ストーリーテリングのほとんどが本作『MG2』のそれを踏襲したりメイク的なものであることを知る人は、少ないのではないだろうか。

MSX2から長らく移植などがされなかったため、「名作らしい」という評判を聞きつつも実際にプレイすることが出来ない人が多く、オリジナル版はネットオークションで一万円以上の価格で取引されるプレミアム品となっている。しかし、十数年経って携帯アプリで復活、さらにその後『メタルギアソリッド3 サブスタンス』及び『メタルギアソリッド3 20周年廉価版』に『メタルギア』と共に復刻版が同梱されたため、容易にプレイ出来るようになった。

Wiiのバーチャルコンソールでも800円で復刻盤を入手することが出来る。パッドの操作性の違いからも、今からプレイするならば復刻版をお勧めしたい。

## ゲームの基本

『任務は接触を避けることで敵を排除することではない。これまで見たアクション映画のことは忘れる。』      ロイ・キャンベル

前作と同じく、本作のプレイヤーキャラとなるのはお馴染みソリッド・スネーク。「装備は現地調達」「敵の視界に入らず目的地へ移動」「敵に見つくと増援を呼ばれる」「要所所でキーアイテムを使う」という基本点も前作と同じである。だが、そのいずれもが前作と比較にならないほど練り込まれ、洗練されている。

## 基本システムの変更点

- ▶ 前作では「通常・発見」の二つのモードしかなかったが、今作では「潜入・危険・回避」の三つのモードと「物音モード」が導入された。
  - ▶ 通常の「潜入モード」ではレーダー（後述）が使用でき、決められたルートを巡回する敵兵をかわしながら進んでいく。この時敵兵が音を検知すると「物音モード」に移行し、立ち止まって辺りを見渡したりルートを外れて異音の調査を行う。  
スネークが敵に発見されると「危険モード」となり、画面内の敵兵に加えて多数の増援兵士がスネークに攻撃を仕掛けてくる。  
危険モードの状態では画面を切り替えると「回避モード」に入り、二名の敵兵がスネークを追跡してくる。この時発見されると危険モードに入り、一定時間隠れ続けるか敵兵を始末することで潜入モードに戻ることが出来る。危険・回避両モードではレーダーは使用できない。
    - ▶ このモード分けによって、発見されたら別画面へ逃げるだけで増援をまくことが出来た前作よりも「見つからずに進む、ごり押しは不利」というステルス性が強調され、プレイ中にユーザーが感じる緊張感が強められた。
- ▶ スネークのいる現在画面を中心に3×3画面分、マップと敵兵の位置を確認できる「動体反応レーダー」が登場（『MGS』で例えると「視界が移らないソリトンレーダー」）。
  - ▶ 前作では現在画面外の敵は移動しなかったが、今作では画面を超えて移動する。現在画面に入り込んできたり、画面を切り替えると目の前に敵兵がいた 即被発見、という場合もあるため、敵の動きの観察が更に重要となった。またマップの形は見えてもギミックはわからないため、双眼鏡による隣接画面の索敵も変わらず効果的である。
  - ▶ レーダーによってマップが区切られたことで、「ミサイルを使った画面外への攻撃」という要素も生まれた。

## アクション面の変更点

- ▶ 新たに「ホフク（匍匐体勢）」が行えるように、フェンスの穴やダクトを潜り抜けたり、トラックやテーブルの下に潜って身を隠すことが出来る。また、このホフク状態では音の鳴る床（後述）でも足音が立たない。
- ▶ 前作でもサイレンサーなしの銃を発砲したり、爆発物を使用すると敵に気付かれたが、今作では「上を歩くと音が鳴る床」「壁を殴って音を出す」「カセットテープを再生する」など、更に「聴覚」のギミックが追加されている。
  - ▶ 殴った音で敵兵をおびき寄せたり、床の材質の違いによる音の違いを聞き分けると言った新たな戦術が生まれた。
- ▶ 敵兵の視界が前方45度に拡大したほか、スネークの足音などの異音を検知するとその場で首を振って索敵を行ったり（実質180度視界）、音の発生地点の探索も行うように、前作よりも危険な存在となり、スリルが増した。
- ▶ 落とし穴・壊せる壁などに加え、硫酸やワイヤートラップといった新たなトラップ、ギミックが追加。

## アイテム

- ▶ 基本的には前作と変わらないが、既存品は統廃合が行われたり、亜種が登場している。各アイテムには細かい説明文が付記されており、これが謎解きのヒントとなっているものも多い。
  - ▶ 武器に対空ミサイル（復刻盤ではスティンガー）と無力化ガス（同じくガス・グレネード）が追加。それぞれ別画面の敵への攻撃、離れた場所への攻撃ができるトリッキーな武器である。

- ▶ ユニークな装備品が幾つか追加された。中でも本作のみの登場アイテムとしては、ダンボールの亜種である「バケツ」「カムフラージュ・マット」、敵兵をおびき寄せたり落とし穴を判別できる手乗りロボット「マウス」、三種類に分けられたレーションなど。

## その他

- ▶ 前作では捕虜の救出数に応じて階級が上がることで最大ライフ・弾薬所持数が上昇し、クリアに必須のあるアイテムは最高階級でしか入手できないという面倒な制約があったが、今作では撤廃され、ライフと弾薬はボスを倒すことで上昇する仕様に変更された。
- ▶ ザンジバーランドの各地にはビッグボスが保護した戦争孤児たちがいる。彼らは攻略のヒントを教えてくれるが、攻撃してしまうとスネークのライフが減る。
- ▶ 味方への無線通信は大幅に進歩し、前作の倍の人数と会話ができるように。流石に『MGS』の様な豊富なパターンはないが、限られた無線の中でしっかりと物語を語る工夫がなされている。勿論要所所でしっかりヒントを与えてくれたり、何度も通信をすることで新たなヒントが登場することも。
- ▶ 謎解き要素や変則的なアクション要素がかなり多くなっている。ヒントをしっかり聞いていればすぐ解けるものばかりだが、いずれの謎解きも仕掛け・設定が凝っており、思わず感心してしまう。
  - ▶ 「タップ・コード」という音を利用した暗号通信が登場する。解読方法は説明書に記載されており、プレイヤー自身が聞き取って解読する必要がある。
  - ▶ 三つのレーション、無線機のデジタル表示、前作ではほぼ役立たずだったタバコ、何の変哲もないスプレー缶…… 既存品をどう使うか、武器の特性をどう生かすか、それがポイントとなる。
  - ▶ 沼地を必死にはいずりまわったり、形状記憶合金のトリック（『MGS』ではなく本作が初出）に頭をひねったり、硫酸トラップの威力にあっけにとられたユーザーも多いのではなかろうか？
- ▶ なお、後の復刻盤では片仮名交じりの文字が修正された。他にも著作権などの理由から一部アイテムや設定が変更されている（ゲームの本質に影響はない）。

## ネタ要素・メタ演出

『流した汗の量が流す血の量を少なくし、流した涙の量がゲームオーバーを少なくする。』 マクドネル・ミラー

- ▶ 「荷物になる」「女子トイレ」といった、後のメタルギアシリーズでもたびたび使われるギャグが登場する。
  - ▶ 危険モードでレーダーが使えなくなる理由が「[ミノフスキー・リュウシ](#)でレーダーをかく乱する」という、著作権におおらかな時代だったからこそこのネタも登場する（流石に復刻盤では「妨害電波」に修正されている）。
- ▶ 「マスター・ミラーのメタ的な台詞」「パッケージ裏の写真に書かれた無線の周波数」など、やはり後のシリーズでもおなじみとなるメタ演出も。
  - ▶ 本作がコナミ最後のMSXソフト故か、MSXカートリッジに関するメタ演出がちょくちょく登場する。エンディング後に待ち受ける意表を突いた後日談はそれを象徴すると共に、ゲームへの愛に満ち溢れた最高の演出と言えるだろう。

## グラフィック・BGM

- ▶ ドットグラフィックの書き込みは前作よりも格段に上昇している。前作よりも色が増え、より深い世界観が作りだされている。
  - ▶ オープニングアニメーションのワイヤーフレームやカメラレンズの動きはまさに職人芸。背景処理で表現されたメタルギアDの動きも見逃せない。

- ▶ 低いハード性能でも美しい絵を演出するため、無線画面で表示される登場人物の顔グラフィックは『MGS』以降のアニメ・イラスト調ではなく、実際の映画俳優の顔写真の様なリアルタッチのものとなっている。スネークはシルベスター・スタローン、ビッグ・ボスはショーン・コネリーがそれぞれモデル。復刻盤では『MGS』以降の作品とつじつまを合わせるため（加えて肖像権の配慮のため）、新川洋司氏デザインのアニメ調グラフィックに変更されている。
- ▶ BGMはコナミ矩形波倶楽部が担当した名曲揃い。音源がPSGからSCCになったことで質が上がり、曲数も前作の倍以上に増えている。
  - ▶ サウンドトラックはコナミMSXソフトの中でも随一のプレミア。
  - ▶ メタルギアソリッドをはじめ、後の作品でもアレンジされて登場する。

## シナリオ

シナリオは監督の小島秀夫氏が担当。話の筋はシンプルながらも、オイルショックや冷戦の緊張緩和などの当時の世相をよく反映した設定、各所に配置された謎解き、センスのあるセリフ回しが絶妙に絡み合い、誰にでもわかりやすくかつ感情移入できる、現在でも十分通用する見ごたえのある出来となっている。

- ▶ 小島氏はB級ハリウッド映画的演出・セリフ回しを多用する傾向にあるが、本作は発売時期と時代背景も相まってか、B級映画的なセリフが特に多く感じられる。
- ▶ 今作が初登場のロイ・キャンベル大佐と、スネークの教官マスター・ミラーを始め、強面の情報屋ケスラー、大食らいの動物学者ヨゼフ、美人工作員ホーリーと、キャラクターも魅力溢れるメンツが揃っている。
  - ▶ 前作では味方として、今作では敵として相見えるグレイ・フォックスとの戦いと、悲運のエージェント、ナターシャとスネークの交流は本作のストーリーに欠かせない名イベント。また、前作で登場したマッドナー博士やシュナイダーも意外な役回りで再登場する。
  - ▶ なお、復刻盤では肖像権などの問題から、一部の人名と殆どのボスの名前が修正されている。（ナターシャ・マルコヴァ　グスタヴァ・ヘブナー、ヨゼフ・ノルデン　ヨハン・ヤコブセン）
- ▶ 後のシリーズで登場した台詞、シチュエーションの原型となるイベントが多い（ホーリーを口説くスネーク、謎の支援者、エレベーター内の戦闘など）。『MGS』で語られ、同作の根幹となるグレイ・フォックスとの死闘、ビッグボスとの決戦もこの作品で描かれている。『MGS3』をプレイした人ならば幾つかの台詞に感じるものがあるのではないだろうか。

## 難点

- ▶ 全体的にボス敵が弱い。
  - ▶ パターンを掴めば楽勝... なのは当たり前だが、そのパターンが見切りやすく、激しい攻撃をかけてくる相手も少ない。
- ▶ 一部、死にアイテム... というより使用機会の少ないアイテムが存在。
  - ▶ カモフラージュマットは手間がかかり、歩くと音が鳴るバケツを使うならダンボールで十分。リモコンミサイルと酸素ボンベは今作では使用する機会がほとんど無い。サブマシンガンの影の薄さも変わらず。
- ▶ カードキーの切り替えが非常に面倒。
  - ▶ 今作ではキーの数が非常に多く、複数キーを代用する特種カードを入手しそこなうと非常にもどかしい思いをすることになる。
- ▶ マップ切り替え時にはROMカセットなのにロードが発生する。
  - ▶ そこまでストレスになるほどではない。ちなみにロード画面で表示されるフォックスハウンドの旧ロゴは、『MGS』にてメリルのタトゥーとして引き続き登場している。
  - ▶ 一説には圧縮したマップデータを展開している時間とも言われている。メガロムとは言え、とても入りきる内容では無いと言われている為。

- 「次の周波数はパッケージの裏（復刻盤では説明書の写真）に載っている」「タップ・コードは説明書に載っている」などのメタ要素により、ソフトのみの裸品では攻略情報を見ないとプレイが続行できない恐れがある。
- ▶ もっともこれは当時横行していたコピーソフト対策（マニュアルプロテクト）でもある。なお、このゲーム以外でもマニュアルプロテクトを用いたパソコンゲームは少なくなかった。
  - ▶ このネタは『MGS』にて再登場することになる。

## 総評

『MGS3』、『MGS4』など、現在の美麗でより進歩した『メタルギア』を見た後では、初めて本作を見るとどこか見劣りした印象を受けるかもしれない。しかし、現在まで続く『メタルギア』シリーズの基本を確立したと言っても過言ではない本作『メタルギア2 ソリッドスネーク』には、『MGS』シリーズをプレイしたことがあるのならば「これは紛れもない『メタルギア』だ!」と感じ取ってもらえる要素がふんだんに散りばめられている。

また、現行機で展開される『MGS』とは違う見所と、レトロゲーム故の面白さも存在する。今なお色褪せないストーリー、職人芸的なグラフィック、ハード性能の制約を巧みにクリアして生み出されたゲームシステム……。

「核」「人の生き方」「兵士の楽園」「時代の変遷」といった『MGS』シリーズの根底となるテーマが描かれていることにも注目したい。『MGS4』で伝説の傭兵、ソリッド・スネークが戦場を去った今こそ、スネークが「伝説」と呼ばれることになった本作をプレイしてみるのも一興ではないだろうか。

**『敗者は戦場から解放されるが、勝者は戦場に残留し、そして、生き残った者は死ぬまで戦士として人生を全うするのだ。』**

**『例外もある。俺は.. 人生を愛している。』**

ビッグボスとソリッド・スネークの会話より

## 余談

### リアリズムとゲーム

メタルギアシリーズは「緻密な設定に裏付けられたリアルな世界観」と「所々の笑える小ネタ&メタ演出」が融合した作風が特徴である。その作風は本作で本格的なものとなる。

リアルな世界観と、ゲームという制約から来る現実とのギャップ（特に本作ではハードの性能故に、技術的な制約も大きかっただろう）。以降のメタルギアシリーズを鑑みると、製作陣は**映画的な演出を取り入れ世界観のリアリズムを追求しつつも、ゲームという触体だからこそその表現方法もふんだんに使い、「面白い」作品を作る道を選んだようだ。**

**+** 本作の笑いどころ。軽いネタバレを含むので注意

メタルギアシリーズの進化の歴史（引いては、ゲーム史の一端）を捉える上でも、本作の価値は大きいのではないだろうか。

## ジェネレーションギャップ

前述したとおり『メタルギアソリッド』は本作の続編にあたるが、**そもそも本作の続編が作られることは発売当時想定されていなかった**こともあり、『MGS』にはかなりの後付け設定が付与され、一部変更された、無かったことにされた設定もある。『MGS』がメジャーとなった現在では「直接の続編」ではなく「パラレル的な続編」という位置づけに変更されたが、その事情を知らないユーザー（特に『MGS3』以降から入ったユーザー）の中には、本作をプレイして違和感を覚える人も多い。

以下、主な『MGS』との相違点、設定がこじれている点を挙げる。本作と『MGS』以降のネタバレを含むので注意してほしい。

### + ネットバレ注意

ちなみに、『MGS』の後に発売された外伝作品『[METAL GEAR Ghost Babel](#)』では、本作のザンジバーランド騒乱が無かった（但し親子設定は残っている）世界の話になっている（MG MG2 MGSとMG MGGB [MGA](#)という流れ）。

当然のことながら『ポータブルOPS』『ピースウォーカー』といったビッグボスの詳細な過去の構想も当時は存在しなかったため、細部の食い違いも多い。『MG2』をプレイしたり、動画を観賞する上ではこれらの作品を一度忘れてみる事が重要と言えるかもしれない。無論、各作品の違いを検証し、補完する楽しみ方もあるだろう。

小島監督は「パラレルなのでスルーしてください」という旨の発言を残している。深く突っ込まず、作品それぞれの良さを味わおう。