

Wikiの練習はここで、
編集する前に不安を感じたら、まずここでテスト。

ルビ振りテスト

おれたち じぶん いし たたか

俺達はいつも自分の意志で戦ってきた！ おいーす！！

メインミッション
この表の編集

| | 場所 | 備考 |
|----|--|---|
| 1 | 留置所 通信基地 | オープニング。ナイフ入手可能。スネークのみ操作可能。 パラメディック・シギントと通信。スネークのみ操作可能。 |
| 2 | 駐留部隊哨戒基地 | 機密文書入手。スネークのみ操作可能。 |
| 3 | (任意) | ジョナサン捕獲。このミッションから潜入ユニットを編成できるようになり、クリア後オンライン各種機能の使用が可能になる(2周目以降はクリアしなくてもオンライン使用可能。) 次にどこに潜入しようとしてもキャンベルがマラリアを発症するイベントが発生。次の目的地が通信基地になる。 |
| 4 | 通信基地 | マラリアイベント。M1911A1入手可能。パラメディックにマラリアについての説明を受ける。 |
| 5 | 病院 | 施設搜索。女性研究員を集める場合はこのタイミングで。これ以降も病院には女医さんが1人いるがこのメインミッションでは2人いるので集めやすい。このイベントまたはこれ以降で、一度でも気絶した敵兵を味方のダンボールまで運べば、味方に敵兵を運ばせる無線が使用可能になる。 |
| 6 | 研究所 | マラリア治療薬入手。ペンタゼミン入手可能。男性研究員がいるが、普段から2人いるのでこのタイミングで無理に集める必要はない。二人の増援部隊がシールドを持っているので、捕獲・危険フェイズの繰り返しでシールドを集めることも可能。(ただし使いどころには困るが・・・) |
| | (待機) | 資材集積場で諜報活動(必須)。このタイミングで通信基地からパラメディックに連絡すれば、パラメディックを仲間にするイベントのフラグが発生する。 |
| 7 | 資材集積所 | 港への地図入手。新たに鉄橋と市街地に行けるようになる。スコープオン入手可能。 |
| | (サブミッション) 留置所 通信基地 病院 研究所 資材集積所 駐留部隊哨戒基地 | (出撃回数増加はクレイモア回収とパラメディック発見のみ、レポートが来ない場合はメインミッションを進めればOK) ナイフ入手 M1911A1入手 クレイモア回収・医療キットL入手・パラメディック発見 ペンタゼミン入手 スコープオン発見 M16A1発見 |
| 8 | 鉄橋 | 鉄橋偵察。ものすごく短いミッション。 |
| 9 | 資材集積所 | 陽動作戦。事前に諜報しておいてそのレポートを読むことがミッション発生フラグ。4ヶ所のうち3つクリアで先に進める。市街地は無線ネタで遊べるが、まともにするのは少し面倒。駐留部隊哨戒基地ではM16A1入手可能。 |
| 10 | 駐留部隊哨戒基地 | |
| 11 | 研究所 市街地 | |
| 12 | 鉄橋 | 港への通過。M37入手可能。陽動作戦で何箇所爆破したかで敵兵の数が変わる。 |
| | 駐留部隊哨戒基地 | (サブミッション・出撃回数増加)。捕虜確認。高ステータスの上級士官が捕虜だが、こいつが潜入ミッションで使いやすいかどうかは微妙なところ。 |
| 13 | 港 | ゴーストと通信。M63入手可能。ほかにもダンボールが落ちているので、必須ではないが取っておくと便利。 |
| | (待機) | 駐留部隊警備基地で諜報活動(必須項目)。 |
| 14 | 駐留部隊警備基地 | 核弾頭貯蔵施設への地図入手。東部渓谷にも行けるようになる。AK47・ボディーアーマー・グレネードが入手可能。(いずれも開かない扉の向こうにある。知恵を振り絞ってみるのもいいんじゃない?) |
| | 駐留部隊警備基地 | (サブミッション・出撃回数増加)。武器庫爆破。TNTは持ち込んだほうがいい。 |
| 15 | 核弾頭貯蔵施設 | VSパイソン。TNTは持ち込んだほうがいい。赤外線ゴーグル・モシナガン入手可能。 |
| | 資材集積所 | (サブミッション・出撃回数増加) 捕虜確認。難易度に関係なくそこそこ強いソ連兵が居るので、事前にセーブして欲しいステータスを持った兵士が現れるまで粘るのもあり。 |
| 16 | 空港 | 政府高官尋問。事前に「病院」「研究所」「市街地」「鉄橋」「駐留部隊警備基地」「核弾頭貯蔵施設」「東部渓谷」のいずれかで諜報しておきそのレポートを読むことがフラグ発生条件。M870入手可能。この政府高官は高ステータスなので尋問ではなく捕獲してもいいが、その場合はこれ以降の政府高官関係のイベントは発生しなくなる。特にエヴァ・オセロットが仲間に出来なくなるので注意。 |
| 17 | 核発射サイロ搬入口 | VSヌル。RPG-7入手可能。ヌル戦時のみSVD入手可能。クリア後にスネークが捕らえられてチームから外れる。ヌルはライフキルでも殺傷人数にカウントされない。 |
| | 核弾頭貯蔵施設 | (サブミッション・出撃回数増加)。捕虜(メンテナンスクルー)、レーションL(12個)入手。捕虜(女性兵士)の順に発生する。(飛ばしたりは出来ない。発生しない場合はメインミッションを進めればOK!) レーション入手には敵兵のそばでTNTを使ってコンテナ爆破が必要なのでかなり面倒。単にレーションが欲しいだけなら病院に何度も潜入したほうが楽。 |
| 18 | 核発射サイロ搬入口 | 上級士官尋問。捕獲でもOK。 |

| | 場所 | 備考 |
|----|-----------------------|---|
| 19 | 鉄橋 市街地 | 迎賓館の位置特定。事前に諜報員を派遣する必要がある。政府高官を捕獲している場合は市街地からのレポートは来ないが、クリア自体は鉄橋のほうが楽。市街地で政府高官を尋問する場合は、スタート地点から見える陸橋の上にエロ本を1つだけ仕掛けておくと、街灯に群がる虫のごとく政府高官だけが寄ってくる。 |
| | 市街地 | (サブミッション・出撃回数増加)。西部半島荒地の地図入手。普段とマップが変わるがソ連兵で行けばものすごく楽。 |
| 20 | 迎賓館 | スネーク救出。SAA・ナイフ・ダンボール入手可能。ソ連兵で行くとアホみたいに楽。 |
| | 西部半島荒地 | 政府高官捕獲サブミッション(出撃回数増加)。SVD・地雷探知機入手可能。クレイモアがステージ内に4つ仕掛けられているが病院のミッションと違い目視できないうえ、何故か動いている敵兵には反応しない。(睡眠・気絶・死亡している敵兵には反応する。)しかし敵兵をクレイモアのそばでホールドアップさせてクレイモアをMK22等で狙い打つとしっかり敵兵を殺害してくれる。もちろんノーキル、また打つと爆破するドラム缶が3つもあるので、これらとエロ本の組み合わせによる爆破祭りの可能性は無限大。 |
| | (色々) | ユニークキャラクター捕獲サブミッション。シギント・ライコフ・ソコロフ・テリコ関連のイベントフラグ発生。テリコは時期限定だが1970年でも1971年でもイベントが発生する。 |
| 21 | 工場 | VSメタルギアRAXA。ガーコ入手可能。RAXA戦ではRPG-7入手可能。クリア後は有名なジーンのアレ。 |
| | 工場 | NVG・UZI入手可能。工場への初潜入時に行けなかったところに置いてある。またメンテナンススクールの捕獲もここで。 |
| | (待機) | 核発射サイロ搬入口・東部溪谷で諜報。(必須) |
| 22 | 東部溪谷 | 変電所への通過ミッション。なお操作キャラが谷底に落ちると死亡扱いにはなるが、除隊はされずSTNM1で部隊に残る。 |
| 23 | 変電所 | 変電盤確認。M10入手可能。開かない扉多数あるが、建物内の南東の扉を出たところにあるグレネードも含めすべてのアイテムは取れる。クリア時に技術レベルが1あれば時限爆弾が開発され、もう一度爆弾をセットしていくミッションが発生する。 |
| 24 | 変電所 | VSヌル。敵兵の配置や扉の施錠状態は初潜入時から変わる。ヌルは1回目と同様にライフキルでも殺傷人数にカウントされない。 |
| 25 | 核発射サイロ搬入口 | 5分ミッション。時間制限のあるミッションだがステルスとエロ本があれば敵兵8人捕獲&全アイテム回収&クリアもできる。このミッションを途中でやめるか時間切れになると再び変電所に時限爆弾をセットしに行くミッションが発生するので出撃回数稼ぎが出来る。(だが手間がかかるので難易度EASYとかで何回もゲームクリアしたほうが結果的には早い。) |
| 26 | 核発射サイロ地下施設 | 本作の最難関潜入ミッション。だが敵兵はFOX隊のみなので、FOX隊で潜入すると俄然楽になる。ガーコ・ライフキットL入手可能。クリア後はこのステージには入れなくなるので、このミッションの研究をしたい人は途中でABORTしよう。 |
| | (色々) | ユニークキャラクター捕獲サブミッション。ソコロフ・エヴァ・オセロット・ヴィナス関連のイベントフラグ発生。ヴィナスは時期限定だが1970年でも1971年でもイベントが発生する。 |
| 27 | 核発射サイロ地下施設 | VSカニンガム。カニンガムを倒すだけの簡単なお仕事です。ただしライフ・スタミナともにボスの中では最高の数値を持っているので弾切れには注意。ちなみに諜報は無意味。 |
| | 核発射管制室 | VSジーン。クリア後はエンディング。諜報は無意味。 |
| | エンディング。オセロットのアレ。称号発表。 | |

| 場所 | 備考 |
|----|---|
| | <p>出撃回数について は最小クリア時のもの、1と2はスネークのみ操作可能で出撃回数増加もスネークのみ、ジーン戦は出撃回数にカウントされないの好きなキャラでどうぞ、1回の出撃でLIFE、STNMともに1ずつ増加し、最大でLIFEは初期値+60、STNMは初期値+100まで成長する。</p> |
| | <p>ユニキャラについて カニンガムの捕獲条件に1970年内にクリアというがあるので、どうがんばっても1周で全員捕獲は無理、ガーコ・ゼロにいたっては捕獲イベントが用意されていないので、素直にパスワードで出すなりすればいい。</p> |
| | <p>クリア後の評価について 「敵に見つかった回数」「殺害人数」「死亡した仲間数」は、ミッションをリスタートしてもリセットされない。最高称号を目指す場合は事前にセーブ&タイトルに戻ってロードし直すといい、ただしセーブ回数も評価に関係するので注意、サイバーバルに出撃するときのセーブは称号発表の時のセーブ回数にカウントされないのこれを利用するのもいい。「仲間にした人数」はオン・オフ関係なく仲間にしたすべての兵士の合計だが、実際に部隊に入れないとカウントされない、つまり部隊の人数が100人を超えると何人が除隊させなくてはならなくなるが、この時新たに捕獲した兵士を除隊させるとその兵士は「仲間にした人数」にカウントされない。</p> |
| | <p>武器発見の報告について 武器発見などの報告は、文字通りただの報告に過ぎないので、武器入手のために潜入しても出撃回数は増えない（つまりサブミッションではない）。さらに報告が来る前に該当アイテムを入手しているとその報告は来なくなる。留置所のナイフ、通信基地のM1911A1、駐留部隊哨戒基地のM16A1、病院のメディカルキット、研究所のペンタゼミン、資材集積所のスコビーオン、鉄橋のM37、港のM63、核弾頭貯蔵施設のモシンナガン、空港のM870、迎賓館のSAA、西部半島荒地のSVD、工場のUZI、変電所のM10が該当する。</p> |
| | <p>レアアイテムについて 『ステルス迷彩』は技術ユニットが開発してくれるが、オフライン専門だと1つしかまで所持できないようになっているレアアイテムで、複数入手するにはサイバーバルを利用するしかない。（ちなみに最大10個+兵士のアイテム欄に入る分だけ入手可能。） 『SPナイフ』は（消耗品的な使い方が出来るのに）入手できるのは技術スタッフが数個だけ開発してくれる1回のみ（各周ごとにメッセージが出るが開発されるのは1回のみ）で、どのミッションにも落ちていないし、オフラインでは敵が所持することはない。 『M63、モシンナガン、SAA、UZI、M10』は、オフライン専門だと1周につき1つしか取れないレアアイテム。 赤外線ゴーグルは1周で何個も取れるが、入手できるのは技術スタッフが開発してくれる分とVSパイソン戦の時のみで、オンでもオフでも敵兵が所持することはない集め辛いアイテム（無理に集める意味はまったくないが。） 警備基地のAK-47、ボディーアーマー、STUNG、TNTは1度回収すると、次は2回ミッションを挟むまで復活しない、分かりやすくいえば、3回に1回復活するというパターンになっている。（哨戒基地のM16A1などもこのパターンで復活する。） 病院にはレーションLがたまに落ちていますが復活パターンは分かり辛い、集める場合は、2～3回連続で病院に潜入して全アイテム回収を行い、次は違うミッションに出撃、という風に繰り返せばいい。</p> |
| 備考 | <p>潜入メンバーについて 隠密行動にはMK22が最も有効なこと、変装アイコンがかなり有効なゲームシステムなことから、必然的に「ハンドガンA以上かつナイフB以上のソ連兵」がいると非常にスムーズにゲームが進行する。終盤はソ連兵の代わりにFOX隊がオススメ。また一度に所持出来るアイテムが4つまでしかないので「配達員」があるとアイテム集めには便利。「レスキュー隊」のキャリアがあると兵士集めに有効。これらの条件がそろえばそれほど難しいゲームではなくなるのでスキルSもほぼ必要ない、この条件の兵士は「ソ連兵は研究所」「FOX隊は空港」で探すとすぐ見つかる。 またこれが絶対条件というわけでもない、うまい人ならオールCの兵士でもFOXHOUNDが取れると思われる。</p> |
| | <p>兵士について オフラインで重視すべきステータスは（プレイヤーの好みにもよるが）キャリア>LIFE・STMN>スキル>SNSといった感じ、SNSは潜入ユニットにいる時は策敵範囲、その他のユニットにいる時はユニットレベルを上げる効果があるが、オフラインのみでプレイする限りではあまり重要な項目ではない。</p> |
| | <p>LIFEやSTMNは高難易度ほど高くなる傾向がある。MAGAZINE持っている兵士は他の兵士より高いが稀に例外あり。</p> |
| | <p>SNSは完全ランダム。（SNS20の兵士は多数、女医さんで75までは確認、それでも60以上はかなりレア。）</p> |
| | <p>スキルは難易度や場所には無関係だが、捕獲時に所持している武器のスキルが必ずA以上になる。また技術と医療のスキルにSが付くのは非戦闘員のみ、つまり全てSが付くような兵士は存在しないようにプログラムされている（はず）。その他の武器のスキルは基本的に低くなるが、例外としてプラスフラグ兵士は高い。特に「プラスフラグのチャフ兵」は最も高く、次いで「プラスフラグのガーコ兵」や「プラスフラグの特殊アイテムなし兵」が高くなる。（しかしこれらのフラグ兵士がどこにいるかは完全にランダムなので、潜入中に見つかるかどうかは運次第。ちなみにオールA以上でSが3個（すなわちスネーク超え）のソ連兵は確認済み、またSが6個の兵士に至っては多数確認。）またオンラインの兵士は、非戦闘員に技術や医療にSが付くくらいで、戦闘員でSを持つことは無いと思ってい、（サイバーバル6位以内とGPSの兵士だけは例外的にSを持つようだが、情報が少ないので確かなことはいえない。）</p> |
| | <p>キャリアは難易度や潜入場所には基本的に無関係、通常兵士では「階級」を除けば最大2個までしかキャリアは持たない。（なお兵士の種類によって持ちやすいキャリアの傾向はある。） 例外は「チャフ兵」で、（上級士官と政府高官以外で）「階級以外のキャリアを3つ持つ兵士」が「チャフ兵」のなかで数人に一人だけ居る。例えば「配達員+レスキュー隊+アスリート」等の潜入向き戦闘員が数万～数十万人に一人、「薬剤師+栄養士+医師（+医療スキルS）」の医療チーム向きの非戦闘員が数千人に一人という確率で捕獲できる。</p> |

| 場所 | 備考 |
|----------|---|
| オンラインの活用 | <p>オンラインで獲得できる志願兵（他の人が使っている兵士ではなく、オンラインでの成績によってサーバーから自動的にもらえる兵士のこと）は実践向きの兵士ではないが、何かしらの武器等を持ってきてくれる。SPナイフ・モシナガン等を集めたい時には利用すべし。志願兵のうち、男性研究員は医療Sが、メンテナンスクルーは技術Sが多いので支援ユニットのレベルを簡単に上げることが出来る。またKGB兵、GRU兵、山猫部隊はオンライン対戦の志願兵かAPやGPSでしか手に入らないので、単に兵士を集めるならオンライン対戦が楽。利用するときの注意点は、VR対戦では志願兵が来ないので、知らない人とやるのに抵抗があるならサイバーバル、友達がMPOを持っているならアドホックでRC対戦がオススメ。兵士集めが目的なら対戦のTCM推奨、30分程度で50人以上集まる（ホストでやれば100人以上も可能）。ちなみに何故か女性研究員の志願兵が少ないので、集めるならオフラインで地道に集める方が確実。いない兵士を除隊させる手間も省ける。なおRC:TIMEによって兵士の強さが変化するとの噂あり。</p> |

ニコニコ動画プラグインのテスト（問題あったら削除してくだせー。）

- 観るMPOシリーズ（part.0～32+）

全件表示

- 制限プレイでFOXHOUND（ノーダメージ/武器・アイテム・仲間を引き継がない/ヌルとパイソン以外は捕獲で集める/スネーク・ジョナサンのみで潜入）

全件表示

- 作ってみた。
なんで独り言が少しおかしくなったのかテストしてみたかっただけなんですけど、普通に使えると思うので、Wiki初心者のかたはドゾ -- 名無しさん (2007-09-29 03:37:52)
- たちつと

MPO+の全国大会の閲覧の

抽選当たっちゃったYO -- あひゃあ (2007-12-14 20:36:13)

- 聞け！全ての兵士たちよ。
-- 眞宮 (2009-03-23 12:49:25)

名前:

コメント: