

クローズド テスト情報

- ・ クローズド テスト情報
 - クローズド テストとは？
 - 新しいゲームシステム
 - c 時点でのバグ
-

クローズド テストとは？

オンラインプレイ時に発生するであろう様々な問題を事前に"実地調査"するもの。
今年の4月21日よりプレイできるオープン テストと区別するために、「c 」と呼ばれる
このc では応募者の中から抽選で選ばれた参加者3000人が、07年8月20日～9月3日の間 テスターとしてMGOの一部をプレイした
なお、現在クローズド サービスは終了しており、プレイすることは出来ない

新しいゲームシステム

MGO2になってから、前作とは全く違った仕組みがいくつか追加された

対戦可能人数の増加

PS2版MGOでは4vs4の8人対戦だったが、今作では8vs8の16人対戦が可能となった

SOPシステム

兵士の中にあるナノマシンを通じて、それぞれの兵士の情報をチーム内で共有するシステム。
公式スクリーンショットにも登場している、兵士が青く表示されたりしているアレ。

何よりも大きな変化は「SOPシステム」じゃないでしょうか
MGS4のムービーでも「SOP」という言葉は
兵士の制御システムとメリルが言ってましたねー。
METAL GEAR ONLINEでは仲間とSOPシステムで繋がることで
障害物等で見えない味方の位置・状態・射線等が視覚化され
対戦での仲間との連携をサポートしてくれます。
簡単に言うとナノマシンを使った「情報の共有」ですねー。
スクリーンショットでプレイヤーの体がデジタルに青く浮かび上がって見えてるアレですねー。
また、敵やトラップの位置等、仲間が獲た情報もSOPシステムで繋がった仲間と共有されます。
また、敵のSOPシステムをスキャンすることで敵の位置情報等を仲間に流したり・・・
敵の位置や状態を把握しているかどうかは勝敗を大きく左右しますからねー。

KP_kunibelt(クニベ氏?)のブログ記事 「METAL GEAR ONLINE お披露目！」より引用
<http://mp.i-revo.jp/user.php/kp-ykunibelt/entry/65.html>
2 "KP_"と名前の最初に付けているのは小島プロダクションの中の人です。

PC(プレイヤーキャラクター)エディット

スキルシステム

スキルを参照

c 時点でのバグ

- ・ グレネードバグ(グレネードの爆発時の音とエフェクトがしょぼいバグ)
 - **バグではなく仕様**
- ・ RPGバグ(RPG爆発時エフ効果音が正常に作動しないことがあるバグ)
- ・ グレネードランチャーバグ(グレネードランチャーを装填しているにもかかわらず発射されず再びリロードしだすバグ)
- ・ ラピュタバグ(二階などの高い場所でスタン状態になり落下すると、落下しているキャラが超スローで落下するバグ)
- ・ 操作不能バグ(AAのステージの一部の場所で特所な動作をすると操作不能になるバグ)

- ダンボールバグ(仕様? 階段を上る時に速度が速くならないバグ)
- ナイフロックオンバグ(特定の動作をするとナイフでロックオン出来るようになるバグ)
 - ロックオン出来ないのが正常なのかは定かではない