

## 8\*\*PMC(Private Military Company):民間軍事企業

いわば現代の傭兵。MGS4はフィクションだが、PMCという組織は多数実在する。MGS4同様に、世界各地の戦争・紛争に関わっている。本作品に登場する各企業名は以下の通り(架空の企業)

- |                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| -ACT1 プレイングマンティス社(イギリス)         | 「獲物を狙う蟻螂」 |
| -ACT2 ビューブルアルメマン社(フランス、パワードスーツ) | 「武装蝟」     |
| -ACT3 レイブンソード社(アメリカ)            | 「大鴉の剣」    |
| -ACT4 ウェアウルフ社(アメリカ、無人兵器のみ)      | 「人狼」      |
| -ACT5 アウターヘブン社(カエル兵のみ)          | 「外側にある天国」 |

アウターヘブン社以外全て世界5大PMCであるが、実際はアウターヘブンを頂点に裏でリキッドが支配している。世界5大PMCの内ロシアのアツェロタヴァヤ・ヴァトカ「爪を立てる山猫」もアウターヘブン傘下だが本作ではブリーフィングで一度登場するだけである。(マークは山猫でMGO2のウシャンカにもこの会社のマークが付いている。)

## 一般兵

- ・普通の兵士。彼らは皆PMCの正規登録社員である。
- ・「PMC」という単語はこの一般兵を指すこともある。
- ・実戦経験の少ない兵士も多いが、SOPシステムにより高度な連携を見せる。
- ・増援を呼び寄せ、数の恐怖を嫌というほど教えてくれるだろう。
- ・ナノマシンで味方を区別するため、スネークを味方と勘違いすることは絶対に無い。
- ・彼らの武器はIDロックされているため、使用するにはドレピンによるロンダリングが必要。
- ・民兵との戦闘中は敵に集中しているせいかスネークの存在に気付きにくい傾向にある。

## 錯乱兵士

- ・ACT.2装甲車戦におけるPMCの兵士たち。錯乱状態に陥っており喜怒哀楽のいずれかの感情爆発を起こしている。

そのため感情兵器は効かず、生半可な銃撃では怯まない

- ・どの兵士も不自然な動きで装甲車に近付き、装甲車上のスネークに襲い掛かってくる。
- ・銃器は一切使わず、装甲車の縁からスネークの足を引っ張るか、装甲車に乗り上げてスネークを殴る。

## ストライカー

- ・PMC側の装甲車両 機銃で攻撃してくる。
- ・ACT.2装甲車戦では機動砲システムを積んでくる
- ・上部機銃にカメラがあり、敵兵同様スネークを発見する。戦闘中はランプが緑から赤へと変わる。
- ・RPG、迫撃砲などの重火器で破壊可能。破壊してもKILLカウントされない。無人機で自動操縦とか遠隔操作とかそんなんだと思う。
- ・タイヤにはC4などを設置可能
- ・M1126ストライカーICVとM1128ストライカーMGSの2種が登場

## 戦闘ヘリ

- ・登場するステージ上空を巡回しミサイル、バルカンで攻撃を仕掛けてくる。行動パターンは決まっている。
- ・スタンガーミサイルorアンチマテリアルライフルorレールガンを推奨
- ・上空を通り過ぎる際、スネークを発見することがある。

こちらも破壊してもKILLカウントされない

- ACT.3ではサーチライトを使って索敵してくるがライトは破壊可能、ただし警戒態勢に入る

## ハンヴィー(巡回車両)

- ACT3でPMCが乗っている車。機銃が装備されており、数人の兵士が乗り込んで巡回を行っている。
- バイク戦では多数登場。バイクと併走しながら機銃で攻撃してくる。
- 難易度EXでは凄まじいダメージを受けるので要注意。

## パワードスーツ

- ACT2に登場。最初のイベントシーンで登場するが、実際に戦うのは装甲車戦のセイフハウス前のみ。
- 人間が乗り込んでいるため、殺傷武器で攻撃すると殺してしまう、多銃身機関銃、ミサイル搭載。

---

## 無人兵器

### 月光

- AT(アームズテック)社製の二足歩行無人兵器
- 足に馬蹄目(ウマ科)のES(万能)細胞から作られた人口筋肉を使用している。

このため脚部限定だがに殺傷弾だけでなく麻酔弾も効果があるようになっている。

- 牛のような鳴き声と寒蝉(ツクツクボウシ、自爆前のみ)のような鳴き声をする。
- 正式名称はIRVING。「月光」とは第二次大戦中の日本軍の戦闘機の名前で、連合国軍からはIRVINGと呼称されていた。
- スネークが月光を「ヤモリ」と呼ぶのは、「げっこう」の響きがヤモリの英名"Gekko(ゲッコウ)"に似ているからである。
- ソリッドアイを使うと月光の視界がレーザーサイト状に表示されるため、どこを向いているか非常にわかりやすい。

弱点部位も表示される。

- 音響・振動センサーも装備。足音も感知できる。そのため近くにいると水面蹴り・踏み潰しをしてくる。
- 赤外線センサーを搭載しているため、ステルス迷彩を見破る。ダンボール・ドラム缶も効果が無い。
- チャフグレネードの効果中は射撃能力が無くなる。
- 基本的に頭部正面の機銃と手榴弾を投げ込んで攻撃してくるが頭部両側に武装が増えているタイプもいる

M2機関銃

ミサイルランチャー

グレネード発射筒

電磁波バリア

- 白い板状のものが付いている
- 自力推進弾頭(RPG、ジャベリン、スティンガー、M72A3)の軌道を上方に逸らして無力化する。
- チャフで無効化可能
- 撃破にはレールガン、アンチマテリアルライフルを推奨
- ACT.2市場出口前、ACT.4エレベータから出てくるの、自爆型月光戦にいる

- ・核弾頭保管施設B2ではMk で配電盤を操作することで撃破できる (DP+5000)
- ・一機倒すごとに500×戦場価格のDPが貰える

## 自爆型

- ・攻撃能力を排除し爆薬を搭載したモデル。
- ・ソリッドアイで爆発までの時間が表示される。
- ・自爆されるとGAMEOVERとなる。
- ・女性の警告音声付き。「まもなく、自爆します」

## 仔月光 (フンコロガシ)

- ・黒い球状のボディにカメラと3本の腕が付いた無人偵察機、約30cm。
- ・グループで巡回、監視活動をし、機械的なリンクをしているため一機でも破壊すると警戒フェイズになる。
- ・視界は月光同様ソリッドアイで視認可能。壁に張り付いていたりもするので注意。
- ・親機である月光がいるエリアでは月光が増援される。
- ・攻撃手段はスネークに張り付いての放電、所持しているハンドガンによる射撃。
- ・一応腕の部分を狙えば麻酔弾でもスタン可能
- ・ヘリポートなど寒い場所には出てこれない
- ・チャフグレネードで完全に無力化でき、アラートも解除される。
- ・破壊した仔月光は危険フェイズにならない限り補填されない。

一応サプレッサー付きの銃(M14などのスナイパー推奨)を使って倒していても 危険フェイズにならないければ排除は可能です。

ただし、この方法はシャドーモセスの戦車格納庫などのような遠くから自分が見つからないように攻撃できる場所が必要です。

- ・一度ALERTにしてからCAUTION EVASIONとするとEVASIONの時手を振って別れを惜しんでくれる
- ・一機倒すごとに50×戦場価格のDPが貰える
- ・GSRを装備してる事が多いが、ACT4の戦車格納庫でD.Eを装備した個体もいる。

## 変装仔月光

- ・ACT3でレジスタンスを尾行するスネークを尾行する仔月光。
- ・尾行中に背後を見ると、遠く離れた曲がり角にコート姿の男？が立っている。
- ・銃を向けた途端身を隠し、近付くといなくなってしまう。(グレネードを投げることで破壊が可能)
- ・正体はコートを羽織った3体の仔月光であり、その後のイベントで明らかになる。

## BB(ビューティ&ビースト)部隊

- ・各PMCに雇われたフリーランスの傭兵 戦場でトラブルが発生すると強化兵を従えて現れるという。
- ・本来は戦争によって心に傷を抱えた美女(ビューティ)だが、感情を表に出し続けることで怪物(ビースト)と化している。
- ・特殊な強化服に身を包み、高い戦闘能力を持つ。
- ・リキッドの指示でスネークの命を狙っており、リキッドを追う彼の前に立ちはだかる。
- ・ビースト形態をスタミナキルするとエリア内に人形が出現する(隠し武器太陽銃の入手条件)。
- ・ビューティ形態をスタミナキルすると、そのビューティを模したフェイスカムが手に入る。
- ・また、ビューティ形態時に時間が経つと謎の白い空間に閉じ込められる。
- ・制限時間が表示され、時間切れになるとビューティは死亡する。
- ・この時、ビューティにカメラを向けるとポーズングしてくれるので、撮影を楽しむのも一興。

## ラフィング・オクトパス

- ・ 笑う蛸 ピューブルアルメマン所属
- ・ 両手両足、4つのスネーク・アーム合わせて8本、

EASY以外では攻撃直後以外はスネークアームで銃撃を防御される

- ・ スネークと同じオクトカムを装備しており、頭部のアームとサブマシンガン(P90)による攻撃を行う。
- ・ 戦闘中に様々な物に擬態する。

メタルギアMk.  
ナオミ  
カエル兵  
ダンボール  
人体模型  
MRI付属装置  
壁の絵  
天井  
壁

- ・ 戦利品としてフェイスカムが手に入る。

## 浮遊爆弾

- ・ BB部隊ラフィングオクトパスの攻撃手段の一つ。
- ・ オクトパスが煙幕で姿を消すと同時に射出、浮遊しながらスネークに近付いてからくっつく。
- ・ オクトパスへの誤爆をふせぐために爆発までの時間が長めに設定されている。
- ・ 体についた爆弾はローリングで剥がせる。剥がれた爆弾がもう一度浮遊することはない。
- ・ 落ちていて対処しよう。射出直後に銃撃して爆破してしまっても良い。

## レイジング・レイブ

- ・ 怒れる大鴉 レイブソード所属
- ・ 飛行能力を持ち、自身の飛行ユニットと同型の無人偵察機を無数に従えている。
- ・ 6連装のグレネードランチャーによる通常弾・スタン・スモークおよび無人機による爆撃と体当たりで攻撃してくる。
- ・ 1階にいると脚の部分で掴みかかって来る
- ・ 戦利品はグレネードランチャー。

## スライダー

- ・ BB部隊レイジングレイブが従える飛行型無人偵察機。
- ・ 鳥の翼のような形状をしており、ジェット推進とはばたきで飛行する。
- ・ 体当たり、小型ミサイルで攻撃してくる。
- ・ レイブ戦ではスネークを探し出す役割を持っており、ライトにあたると発見されてしまう。
- ・ 一機倒すごとに100×戦場価格のDPが貰える

## クライング・ウルフ

- ・ 泣く狼 ウェアウルフ所属
- ・ 4足歩行のロボットのようなビースト 高性能嗅覚センサー、赤外線暗視装置搭載
- ・ 本体は中に乗り込んでおり、機体上部のレールガンを使う時だけ姿を見せる。
- ・ 強化兵を従えて、レールガンによる狙撃と突進攻撃、グレネードでスネークを追い詰める。

戦場の兵士が足りなくなると雄叫びを上げてカエル兵を召喚する

- ・ 戦利品はレールガン。

## スクリーミング・マンティス

- ・ 叫ぶ螻蛄 プレイングマンティス所属
- ・ 仔月光のような腕を複数そなえたピースト 鎌状の投げナイフと両腕の折りたたみ式ブレード、二体の人形を使う
- ・ 他者を操る能力を持ち、メリルや強化兵達をけしかけてくる。
- ・ また、異常に強固な強化服を着ており、一切の攻撃が通用しない。
- ・ 戦利品は二体の操り人形。

---

## アウターヘイブン

- ・ リキッドが愛国者達の支配から逃れるために作り出した武装要塞。
- ・ 全長約630mのアーセナルギア級戦艦。
- ・ 動力源は熔融金属冷却原子炉。
- ・ 潜水可能
- ・ 最高速度推定40ノット超。
- ・ G.Wを搭載している。
- ・ 武装は対艦ミサイル及び量産型メタルギアRAY
- ・ 「ヘイブン」とは避難所の意、「ヘブン」ではない

## リキッド・オセロット

- ・ 元リボルバー・オセロット
- ・ シャドーモセスで失った右手にリキッドの右手を移植した結果、精神をリキッドに支配されてしまった。

が、右手を手術で切り落とし義手とすることで精神のバランスを取り戻した。

- ・ 世界5大PMCをダミー会社を使って裏から取り仕切るマザーカンパニー「アウターヘブン」の経営者。その軍事力は米軍をも凌ぐという。
- ・ 配下のPMCを使い、愛国者達への反乱を企てる。

## ヴァンプ

- ・ 元デッドセルのメンバー ルーマニア出身のナイフ使い
- ・ オタコンの義妹、エマ・エメリッヒ・ダンジガーの仇。
- ・ 海兵隊司令官の愛人とも噂のあったバイセクシャル。
- ・ MGS2で雷電との戦いの末死んだかと思われたが生きていた。何度殺されても蘇る不死身の男。
- ・ リキッドの部下となり、彼の計画に協力する。

## ヘイブン・トルーパー(強化兵/カエル)

- ・ 一部のイベントなどで登場する兵士。リキッド・オセロットの私兵部隊。
- ・ 近未来的な装備により感覚が一般兵より鋭く、ソリッドアイの暗視モード動作音も聞き取って反応してくる。
- ・ ファンデルワールス力を応用したと思しき技術で壁や天井に張り付く姿から、「カエル」と呼ばれる。
- ・ NAKED NORMAL以上では正面からのCQCにカウンターをし、スネークの首をロープで絞める。レバガチャで脱出

しないと非常に危険。

- 背後から、もしくはローリングやパンチで怯んだ際に仕掛ければカウンターされない。
- PlayBoyには反応しないが、感情本を見るとその場で敬礼したまま動かなくなる。

視界は確保されているので正面に立つとアラートになる

- 感情弾などで感情を爆発させると、その途端に気絶してしまう。
- 死亡すると体内ナノマシンによって体が燃えて炭化し、ふれると消滅する。
- 声や体格などで判るが中身は女であるため、ボディチェックで股間を調べると反撃される。
- しかし、胸は調べられても反撃はしてこないが、「きゃっ！」や「やんっ！」などイヤらしい声を出す。

MGS4随一の萌えキャラ。

## メタルギアRAY

- 対メタルギア用兵器として作られた水陸両用の二足歩行戦車。
- RAYというコードネームは巨大エイ、マンタレイから取られている。
- 戦艦アウターハイブンを警護するため、船体に数機のRAYが取り付けられている。
- 核兵器を搭載していないが、メタルギアを破壊できることから戦略的重要性はメタルギアと同等であるためメタルギアに分類される。
- 武装は頭部ウォーターカッター、背部ミサイル、両腕部に機銃。
- なお作中でリキッドが操っているのはタンカー事件でオセロットに強奪された米海兵隊により開発された有人型ではなく、尻尾が短くなっていることなどからわかるように無人機を改造したものである。
- 量産型はアーセナルギア護衛用に改良された無人タイプ。皮肉にも対メタルギア兵器がメタルギア護衛用として生まれ変わったエピソードは、某殺人ロボットを思い起こさせる。

---

## 地元兵

- Act.1, 2でPMCと戦っている現地の兵士たち。倒すべきではない相手。
- 彼らはナノマシンを持っていないため、戦闘中に感情爆発を起こすことがある(例:恐怖のあまり逃げ出す)。

マンティス人形も効果なし、効くのはオペレーターの人たちだけである

- 初期状態ではスネークを警戒しているが、PMCを倒したり回復アイテムをあげたりすることで味方として認識してくれる。
- 現地にいる軍に対応した軍服を着ることで味方として認識される。FACECAMOを装備していると敵と見なされてしまう場合がある。
- 彼らの武器にはIDロックがかけられていないが、PMCの武装と比べると見劣りしている感がある。

## ACT1

- 中東の反政府軍兵士、というか民兵。彼らいわく、ポンコツライフルで武装しているらしく、PMCに対して装備が貧弱である。人数では勝っているが、戦局は芳しくないようだ。
- ダンボールを被っていると怪しまれる
- アジト内部にはBB部隊に攻撃されたと思われる負傷兵が大勢いる。
- 敵を前に怯えて逃げ出す者がいたり、あまり頼りにならない。
- ちなみに全員が非正規兵ではなく、一部地元の小規模PMCの兵士が民兵の軍事訓練と現場での統率のために少し混じっている。
- 例えばACT1でマンティスに操られた兵士(「ひでぶっ！」の人)は民兵側のPMCである。

ナノマシンを利用して人を操るマンティスの攻撃を受けたのは彼だけであった。  
地味にRPG-7を大量に持ってくるので彼がいなければBB部隊も危なかったかもしれない。

## BMP-3(戦車)

- ACT1終盤に登場する民兵側の戦車。
- 通路の突き当たりまで戦車が到達することで、民兵側がその地区を制圧する。
- PMCの対戦車兵にジャベリンで攻撃されており、スネークがそれを阻止することができる。
- 戦車が途中で破壊された場合、制圧に時間がかかる。
- 余談だが、厳密に言うと戦車ではなく、BMP-3と呼ばれるロシア製の歩兵戦闘車(IFV)である。
- なお、戦車は突き当たりに到着した時点で必ず何者かの攻撃により破壊される。

## ACT2

- 南米の反政府ゲリラ。
- 戦闘を回避しながら潜入する部隊がいたり、施設の破壊工作を行ったりと、ゲリラらしい戦法を得意とする。
- 捕虜になっている兵士がいて、彼等を助けるとより潜入しやすくなる。
- ACT1の兵士と違いダンボールにも寛容である

## 南米民間人

- ACT2ラストの市場で月光の襲撃に巻き込まれる人々。
- 月光の攻撃で死亡してしまう。プレイヤーが殺害する事も可能だが、おまえら普通はしないよな？CQCもかけられない。
- 残念ながら彼らを救う手段はないので、脱出を優先しよう。
- 死亡すると霞のように消えていく

## ACT3・レジスタンス

- ACT3に登場する「失楽園の戦士達」のメンバー スネークの尾行対象
- アジトへの道中、PMCの警戒を避けながら進む...が、すぐにつかまるため、スネークがPMCを誘導、排除しながらでないとアジトに辿り着けない。
- 途中PMCに変装するが  
"武器を持っていない"  
"ヘルメットがスポーツ用品"  
"SOPリンク無し"  
"腰から私服がはみ出してる"  
にもかかわらずバレない。PMCは真面目に探す気がないようだ。
- 変装していないスネークを見かけると攻撃してくる なにげに消音銃+ナイフ装備。
- 彼らを何人も殺し続けていると、GAMEOVERになってしまう。
- 死亡すると霞のように消えていく
- マンティス人形が効くところを見るとナノマシンは一応入ってる

## ゲノム兵(MGS1)

- ACT4オープニングのイベントにあるスネークの回想(MGS1)に登場。
- ナオミ曰く「遺伝子治療で視覚・聴覚が鋭い」そうだが、実際は視界が狭く、遠くの物がよく見えていないため、回避は容易。
- ただし雪の上の足跡は見えるので隠れ場所には注意。
- FAMASで武装しておりスネークを発見すると撃ってくるが、周囲をぐるぐる回っているだけで回避が可能。
- なお、この夢で起きたことは本編とは関係ない(Kill、アラートがカウントされない)。