

スネーク

小島秀夫

APPROVED
BY FANS

A H I D E O K O J I M A B O O K
FROM MOTHER BASE WITH LOVE



A H I D E N R E V I S I T A B L O O D
FROM MOTHER BASE WITH LOVE



LIMITED EDITION

/

EDITORIAL

..... p08

FOREWORD

..... p10

ARTWORKS

..... p16

Anne Ke p18
Ariel Rothbart p22
Boris Grozev p26
Bruno Leyval p30
Comilla Paddock p34
Dreamer Oldboss p38
Edward Delandre p42
Eliant Elias p46
Emil Goska p50
Emilio Lopez p54
Furin p58
H.kim p60
Ilaria Grieco p64
Ise Ananphada p68
Joana Rita Gomes p72
Momo Kishi p76
Oskunk p80
Rgeek p84
Rudy Wilde p88
Salvadore Trakal p92
Servan Castillo p96
ShezArt p100
Sixfrid p104
Tsuchinoko p106
Vadu Amka p110

COSPLAY

..... p114

Alessandro Di Cesare p116
Ambra Carrara p120
Amie Lynn p122
Andrea Cangiamila p126
Daniela Covelli p130
Davide Fasce p134
Eleonora Castellani p138
Frank Boss p142
Fred Cassa p146
It's raining neon p150
Jack Action p154
John Corradi p158
Luke Nakamura p162
Mark Wesker p166
Meryl Sama p170
Milena Vigo p174
Naythero p178
Nick Taylor p182
Omi Gibson p186
S_Raiki p190
mayo 0917 p192
Sulian Miles p194
SuruDenise p198

COMMUNITIES

..... p202

GUESTS

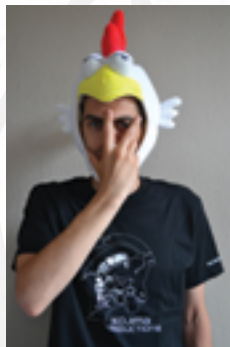
..... p212

THANKS

..... p224



EDITORIAL



By Tarak Chami

Dear Hideo,

With this collection, I wanted to pay you the long overdue tribute you deserve. A tribute from your greatest fans, artists, cosplayers, websites, but also a few of your friends from all over the world. Every one of them accepted the invitation without hesitation, probably because the idea of creating and participating in a project for you, in the name of a wonderful community, was an exciting challenge. Our origins, way of life, religious beliefs were all set aside; the only thing that mattered was to work TOGETHER for a cause we believe in.

As you'll see, the content of this book is a tribute to your work, to your talent, to Metal Gear, but that's not all... It would've been unfair not to mention the other creations that got you recognized as a godfather of video games, such as Z.O.E, Policenauts, or Snatchers. The idea isn't to retrace your whole career, as that would take a gigantic amount of people and paper, but we wanted to add them nonetheless.

A mix of memories, anecdotes, and wishes for the future. Your future that is, and the future of video games as we love them. That is what's waiting for you once you turn this page. I hope with all my heart that you will like what you see as much as I've loved making it for you.

Enjoy your read, Mr Kojima.

TARAK

小島監督へ、
このコレクションでは、小島監督への感謝の言葉を伝いたいです。世界中の最大のファン、画家、コスプレイヤー、ファンページ、そして監督の友達から感謝の言葉です。この素晴らしいコミュニティとして、監督の為の企画に参加すると作成するのはもの凄く楽しいことだったので、彼らはこの招待をさりと受けました。

私達の国境、生き方、言葉を問わず、唯一だけの事は「大義」を信じます。その「大儀」は皆と一緒にこの本を作ることであります。

見ての通り、この本の内容は監督の作品への賛辞で、監督の才能へ、メタルギアへ...でもメタルギアだけでなく、上級なゲームクリエイターとして認められる作品も入れます。例えば、ZOE、ポリスノーツとスナッチャーです。キャリアの最初から辿るするのはちょっと手間がかかるなら、この三つの作品を追加しました。

思い出、逸話、将来への願い...監督の未来はね。そして私達を愛するビデオゲームの未来も。このページをめくるとそれが待っている！

楽しみにしてください、小島監督！

TARAK

FOREWORD



By Julien Chièze
Gameblog.fr の共同創設者、編集者

A Hideo Kojima Book

What could be more sincere and beautiful than passionate people working together on a project? Page after page of this «Hideo Kojima Book», artists, journalists, film directors, gamers, cosplayers, each in their own way, will prove Hideo Kojima's work has left an indelible mark in the hearts of many men and women.

Some experiences stick with you for the rest of your life. Much more than quality games, the Metal Gears definitely qualify as such experiences. There's Metal Gear and then there are the others, just as there's Hideo Kojima and then there are the others. Mr Kojima and his creations are unique. Not perfect, nothing is, but generous, audacious, profound, stellar, different...

With Metal Gear, I've lived incredibly intense moments. I have been astonished by Metal Gear Solid's timeless mastery, impressed by the cleverness of Metal Gear Solid 2's pre-release PR, reduced to tears by the ending of Metal Gear Solid 3, relatively frustrated by Metal Gear Solid 4, seduced by the audacity of Peace Walker, touched by the final message of Metal Gear Solid V. So many memories, soundtracks, surprises, moments of joy and anger, all coming back to the surface.

The book is a testimony and a thanking. Thanks by the way to Tarak Chami for creating and supporting this project with all his strength, and for allowing me to write these few words. I will write about 3 dates, 3 personal memories I have with Hideo Kojima, the only director I know of whose games start... with the first teaser!

Summer 1997. Internet is only at its beginnings, and Youtube is still 8 years away. It's another day and age. I'm 17 and I've been happily working in the video game specialized press for a year. That day, I remember a VHS tape that was lying on a desk in Joypad's editorial office. This is how Konami presented the trailer for one of their future major titles. The video launches. The noise quickly stops, and silence and bewilderment set in. What we were discovering, I still remember it to this day. Metal Gear Solid unveiled itself before our eyes. The staging, the futuristic ninja with its stylish poses we were all going to imitate, the unique ambiance... Everything was there! Feeling it was going to pulverize every known standard in the industry, I asked to follow the project. I didn't regret taking this initiative. Previews, tests, tips and tricks... For months, I had the honor of working with a masterpiece. Since that day, I was determined to give the game the treatment its quality deserved. This was undoubtedly my first shock as a video game journalist.

May 10th 2000. A handful of us are invited to the Universal studios in Los Angeles to discover, a few hours before E3, the first preview of Metal Gear Solid 2. Nothing had leaked. The Playstation 2 was still struggling, people weren't convinced. The demo was only going to be more powerful. For the first time, Hideo Kojima was standing in front of me. The creator of the game, whose interviews with Famitsu I had to have translated to learn more about him, was right there. I felt he was very «different» from the others. At the time, he was still far from being the star he was going to become, but it already felt like he was this mischievous mind, with a desire to overthrow the established order, to strike hard, to never be satisfied with the ordinary. After a quick speech in english, where he forgot a line and got a good laugh out of it, the trailer was shown for the first time. Let's be clear, the shockwave it created is the craziest thing that ever happened at E3, even 16 years later. I've never again seen such unanimity. At E3 2000, MGS2 was walking on water, crushing everything in its path. A few days later, Hideo and myself met again for an interview, the first we ever did together. He

already told me at that time that he wanted to «betray the player's expectations». An attitude that, even more than taking a big risk, characterized in his opinion the real creative pulsion. I had no idea what he had in store for us in the future. Today these words still echo in my mind. This is his strength, his courage.

April 2010. Tokyo. I have the opportunity to cover the Japanese launch of Metal Gear Solid: Peace Walker in exclusivity for Gameblog. Anecdotes? I'd have so many, but I particularly remember a confession Kojima made. He told me «you know, when you create, you must not seek unanimous support». The creator was expressing how much consensus can sometimes be close to the dull. How you sometimes need to accept not to appeal to certain people in order to make an impression. Mr Kojima seeks to surprise, to exceed limitations, to make the impossible possible, even if it's at the cost of destabilizing his teams and the players. The creative process is like a volcano, with lots of tremors: elation and thrill, doubts, joy, conflicts. It has to be accepted. More than his job, Hideo Kojima made video games his life.

It's been almost 20 years now, and Hideo and I run into each other each year. These meetings always have a very specific feeling. He has told me how, for a long time, he tried to make his eldest son take an interest in his games. He has talked to me about Steve Jobs, about his desire to make the Japanese game development world change, about his inspirations and sometimes his doubts. I've seen him evolve. I've seen him in light moods, and at other times I've seen him tense, always focused on his goal: to create.

Hideo Kojima is insatiable. In my opinion, he is the most influential video game creator of these last decades. He gives everything he has, exposes himself, gives his opinion. He is eminently «alive». We love him this way, or we love hating him. Who cares, he leaves no one indifferent. Every gamer knows him. Hideo Kojima is now bigger than Hideo. He is now a trademark in the world of video games, which at times has frightened some people. Nevertheless, believe me, for having met him regularly, the man behind the mask is at least as interesting as the creator. Sometimes he's very open, sometimes he's reclusive. Discreet, loyal, sometimes demanding with his teams as people have told me many times. Demanding with himself too. Being one of a kind requires a lot of determination.

Since he left Konami, and after a difficult year, Mr Kojima is smiling again. At our last meeting, at E3 2016, I felt he was full of a new strength. The man knows the opportunity he has. At 52, he gets a chance to start a new adventure, with a blank slate, and a lot of experience. The pressure is high of course, the ambitions are very present, but the first trailer for Death Stranding gave the tone of this new era, while asking many questions already. Hideo is back!

While we wait for what's coming, Hideo Kojima, I want to thank you for these 20 years of common memories. Thank you for refusing the status quo. Thank you for taking risks. Thank you for shaking the establishment's beliefs in the video game world. Thank you for questioning players. Thank you for being so difficult to figure out. Thank you for giving us food for thought. Thank you for giving your passion, your energy, your life to video games. Thank you.

THE BEST IS YET TO COME

Julien Chièze

プロジェクトと一緒に働いて情熱的な人よりも誠実で美しいものはないのか? この「A Hideo Kojima Book」のページをめくると、アーティストは、ジャーナリストは、映画監督は、ゲーマーは、コスプレイヤーは、自分の方法で、それぞれ、小島監督の作品は多くの男性と女性の心に足跡を残していることを証明します。

自分の人生ではいくつかの経験が一生に残ります。上級なゲームよりも、メタルギアシリーズは間違いなくこのような経験の一つであります。メタルギアがあって、そしてその他があり。小島秀夫があって、そしてその他があり。小島監督と監督の作品は唯一。完璧ではなくても、完璧なものも存在しない。それでも、寛大な、大胆な、深遠な、恒星、異なる。

メタルギアで、ものすごく激しい思い出があります。MGS1という不朽の名作で、MGS2の上手いプレリリース広報で、MGS3のエンディングで泣いてしまって、MGS4でなかなかイライラしてしまって、ピースウォーカーの大胆さを誘惑されて、そしてMGSVの最後のメッセージ、何回もびっくりされました。沢山の思い出、サウンドトラック、驚き、喜びと怒りの瞬間、全部あふれ出します。

この本は証言と御礼です。そしてタラク・チャミ君も、彼は全力でこのプロジェクトを支えられて、単語を書くことになって、感謝します。これから、監督との3日と3つの個人的な思い出を書きます。知っている限りに唯一の監督でゲームの始まりは……ティザーだ!

1997の春、インターネットはまだまだ始まったばかり、Youtubeはまだ8年先、まったく違う時代。私は17歳で、ゲーム専門のメディアを一年ぐらい働いています。その日、JoypadのオフィスであるVHSテープは机の上に置いていました。コナミは将来の大きなゲームのトレーラーはそういう風に紹介されました。映像が始まって、ノイズが終わると沈黙と当惑が来る。見つかるものは今までも覚えている。目の前はメタルギアソリッドがあった。設定、そのカッコいいで、皆はすぐ真似するある未来的な忍者、その独特な雰囲気、すべてが入っていた!そして、業界内のすべての知られている標準を砕くつもりだったの感じがして、私はこのプロジェクトをフォローしました。杭は一切なし。プレビュー、体験、アドバイス、数ヶ月ぐらいでこの名作をフォローされました。その日以来、このゲームの品質が相応しい扱いを与える事を決めました。これはまさにゲームジャーナリストとして初めてのショックでした。

2000年5月10日、E3の数時間前にロサンゼルスユニバーサルスタジオでメタルギアソリッド2の初プレビューを招かれました。リークがなかった。プレイステーション2はまだ苦しんで、皆はまだ納得してなかった。体験版は更なる強い。そして初めて、小島監督は目の前に立ちました。そのゲームのクリエイターは、もっと知るためにファミ通の記事を翻訳されて、現れました。そして皆との違う感じがすると思ってた。その時はまだスターのレベルでなくても、彼は普通のを満足しないように、既成の秩序を転覆するのを、このいたずら心でした。ちょっと英語のスピーチ、でも台詞を忘れてしまって皆と一緒に笑って、その後でトレーラーが初めて流れました。正直に、16年を立っても、E3の一番大きなショックはこれです。そういうことは初めてでした。E3 2000年でMGS2は水の上を歩くように、目の前のものをすべて砕いて見せました。数日後インタビューの為にまた監督に会って、それは初めてでした。その時はもう「プレイヤーの期待を裏切るつもり」と言われました。その姿勢は、大きなリスクを取るより、監督の作り方を知られるようになりました。将来に何を持つかは分かりませんでした。この事は今まででも心で響いている。それは監督の強さ、彼の勇気であり。

2010年4月の東京。メタルギアソリッドピースウォーカーの発売記念イベントをGameblogで独占取材のチャンスがありました。逸話?たくさんあると思いますが、監督のああいふ告知が覚えています。監督は「ゲ

ーム作成する時に、全会一致の支援は求めはいけません」と言われました。総意はたまたま鈍いとの近いものとおもいます。印象を残すためにアピールより受け入れるのは必要です。監督はいつも驚きして、限界を超えて、不可能を可能にするために、監督のチームとプレイヤーも犠牲にするかもしれない。制作プロセスは火山のようにいろんな揺れがあって：高揚感、スリル、疑問、喜び、競合。それは受け入れられています。監督の仕事より、小島監督はビデオゲームが人生になりました。

もうすぐ20年だけど、毎年監督を結構会える。このミーティングはいつも特別な感じがする。監督は長い間、長男は彼のゲームに興味を取るようにしたいと言われました。スティーブ・ジョブスについて、日本のゲーム開発世界を変更するにも、自分のインスピレーションにも、不安にも話して、彼は進化しました。監督の軽い気分でも、集中してゴールに向ける監督も見てきました。

小島秀夫は飽くなき。彼はこの数十年の最も影響力のあるビデオゲームクリエイターと思う。彼は全力で、自分自身を公開して、意見を与えます。彼はあくまで「生きています」。彼はこのように愛し、あるいはこのように嫌う。好きも嫌いも、無関心な人を誰も残さない。すべてのゲームは彼の事を知っている。「HIDEO」より小島秀夫の方が大きい。彼はビデオゲームの世界の一つのトレードマークであって、何人かの人々をおびえているかもしれない。それでも、何回も会って、マスクの中の人は、クリエイターとしての小島秀夫と同じぐらいに興味深い。彼にはオープンで、時々は孤独。秘密は、忠実な、時々彼のチームと敵しい人は私に何度も言われました。唯一無二ことは多くの決意は必要とします。

彼はコナミを離れてから、困難な年後、小島監督は再び笑っている。最後会った時、E3 2016で、彼は新たな強さを溢れていると思う。待っている機会を知っている。52歳で、白紙の状態でも多くの経験を持って、また新たな冒険を開始します。プレッシャーは高く、野心は非常に存在しているが、すでに多くの質問をしながら、デス・ストランディングの初トレーラから、この新しい時代の音を与えられました。HIDEO IS BACK!

これからの事を待ちながら、小島監督、これまでの20年の思い出を感謝したいです。現状を拒否していただきありがとうございます。リスクを取ってありがとうございます。ビデオゲームの世界の信念を振ってありがとうございます。プレイヤーを質問してありがとうございます。把握が困難であってありがとうございます。「心を糧」を与えてありがとうございます。監督の情熱、エネルギーとビデオゲームへあなたのすべてを与えて、ありがとうございます。Thank you.

THE BEST IS YET TO COME

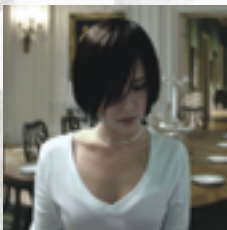
Julien Chièze





メタルギアソリッド

ARTWORKS



ANNE KE / USA

TUMBLR: <http://odessart.tumblr.com>

DEVIANTART: <http://simplyyellow.deviantart.com>

BIO

Anne, based in San Diego, describes herself as «a raging nerd who likes 90's anime, RPG and action adventure games, and the occasional cosplay». Her style tends to veer more towards the realistic side, and can sometimes have a raw or visceral tone. Her childhood dream was going to Japan and becoming a manga artist.

伝記

サンティアゴを拠点に活動するアンは、自身を「90年代のアニメ、RPGとアクションアドベンチャーゲーム、コスプレの熱狂的なファン」と表現する。彼女のスタイルは写実的であることが多く、時に露骨で生々しいトーンを出す。彼女は、確実性と感性が混ざり合う本能で描くのだ。幼少期は日本に渡り漫画家になることを夢見ていた。

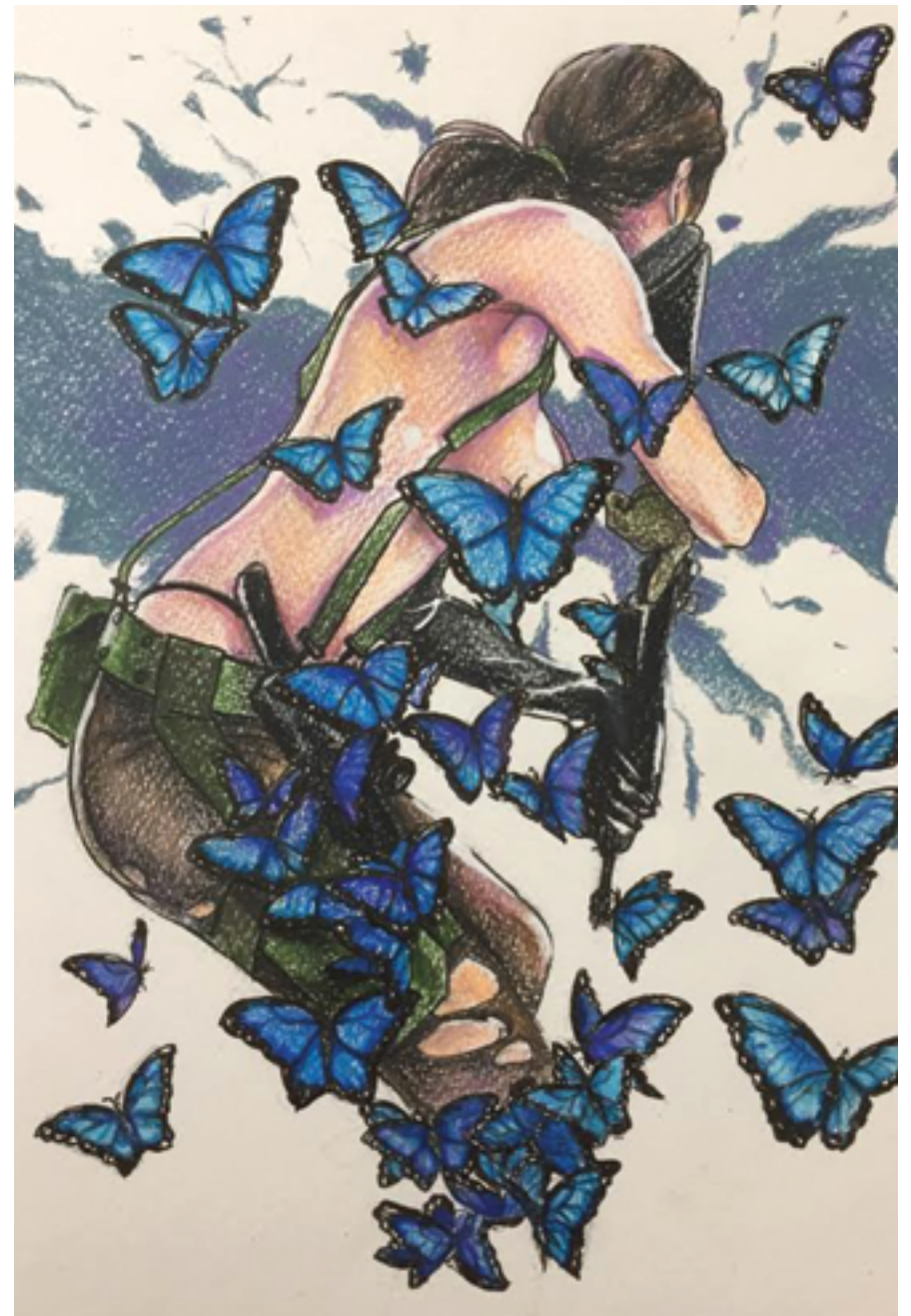
ABOUT HIDEO KOJIMA

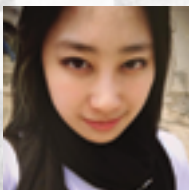
Kojima really has a talent when it comes to reaching out to audiences from around the world. One of the most prestigious aspects of his games is the extreme attention to detail in the art and gameplay itself, not to mention the games are able to articulate on history, politics, military affairs, biotechnology, culture, which shows that Kojima and the team are willing to do tremendous research to make the world of the game more believable and tangible to the player. Kojima was able to do everything a popular celebrity could do and still give you a sense of substance. All in one, the Metal Gear series is an absolutely wholesome experience.

小島秀夫

小島秀夫は、世界中のプレイヤーにゲームを広めることにかけては、本当に才能があります。彼のゲームの中で最も素晴らしいところは、アートやゲームの内容そのものに対して、とてつもなく細部にまで注意を払っていることです。シリーズが歴史、政治、軍事、バイオテクノロジー、文化に関連している分、プレイヤーにとってより現実味があって明確なゲームの世界を作るために、小島秀夫とその製作チームがものすごい量の研究と調査を行ったであろうことは言うまでもありません。とにかく、メタルギアシリーズは私にとって本当に素晴らしい経験となりました。







ARIEL ROTHBART / USA

TUMBLR: <http://arielrothbart.tumblr.com>

INSTAGRAM: ariel_rothbart

FACEBOOK: han.li.92372

BIO

A jewelry design student based in China, As she learnt more about the art of painting, she fell in love with it. She travels a lot and takes interest in all different cultures, paying them the respect that she firmly believes they deserve. She found drawing to be the best form of expression for her, and uses it to her creative ends.

伝記

中国出身、ジュエリーデザインの学生であるArielは、アートや絵画について学ぶうちにその分野に魅了されるようになった。彼女は旅行が好きで、様々な異なる文化に興味を持ち、敬意をもって接する。絵を描くことは、彼女自身の最善の表現方法であると感じている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

At first I was addicted to the voice character that Akio Otsuka san played. When I know one of his famous character named Snake, is in the game, I was really curious. I haven't play video games for years. I've definitely heard about Metal Gear before. So I went on play it, one by one. The more I learn about the story, the more I love this game, and the thoughts that Mr. Kojima have explained, the way he quote those fantastic movies. Besides he got the best company, Yoji Shinkawa san, who is one of my favorite illustrator. I want to see more of his work. Metal Gear changed my life. It gives me a lot of fantastic friends and great inspirations. Thank you for all Mr Kojima-san!

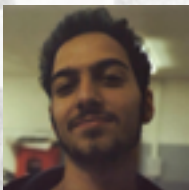
小島秀夫

最初、私は大塚明夫が声優を担当したキャラクターが好きでした。彼の声のキャラクターの中で最もよく知られたものの一つがスネークの声だと知って、メタルギアソリッドに興味を持つようになりました。何年もテレビゲームで遊んでいませんでしたが、メタルギアの名前は当然知っていたので、シリーズを一つずつ進めていきました。ゲームを掘り下げていけば行くほど、それが大好きになりました。小島氏が表現した思想や、素晴らしい映画から引用した名言は本当に最高です。それに、彼は素晴らしいチームを持っていると思います。新川洋二さんは、私の好きなイラストレーターの一人です。もっとたくさん彼の作品を観たいと思います。

メタルギアは、私の人生を変えました。このゲームのおかげで、たくさんの良い友達と素晴らしいインスピレーションを得ることができました。小島さん、本当にありがとうございました！







BORIS GROZEV / BULGARIA

DEVIANART : sabrerine911

INSTAGRAM : artfrenzyboris

FACEBOOK : ART-Frenzy

BIO

Boris is a 23 year old Bulgarian artist, he left his country, moved to Italy and has lived there ever since. He studied art for five years in Lecco, then spent two years studying graphic design. During these years, Boris was involved in an indie comic book company project named «15 Year Comics», as one of the main artists. He still works there to this day.

伝記

Borisは、ブルガリア出身の23歳のアーティストだ。国を離れ、イタリアに移り住んで以来、ずっとそこで暮らしている。レッコで5年間美術を専攻した後、2年間グラフィックデザインを学んだ。この間に、「15 Year Comics」という漫画自主製作会社のプロジェクトに、メインアーティストの一人として携わるようになり、今でもそこでの活動を続けている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I've started playing the Metal Gear Solid games at the very beginning of 2016 and what I can say about it after playing the games is that Hideo Kojima is a genius and a revolutionary creator. He will probably remain that way his whole life. He introduced so many elements to gaming, it's astonishing. So many other game creators were inspired by him it's definitely fair to say he helped shape a new game creation process, at a whole new level. I have a lot of respect for him and I hope he continues making great games with his new company.

小島秀夫

私は、2016年の年明けにメタルギアソリッドを始めました。今、ゲームをやり終えて言えることは、小島秀夫は天才で革命的なクリエイターだということです。おそらく彼はこの先もずっとそうであり続けるでしょう。彼はとてもたくさんの要素をゲームに導入し、驚かされました。多くのゲームクリエイターが彼に刺激されています。彼は、まったく新しいレベルで、新たなゲーム制作の過程を形成することを可能にした、と言っても過言ではありません。私は、彼をととても尊敬していて、彼が新しい会社で素晴らしいゲームを作り続けることを願っています。







BRUNO LEYVAL / FRANCE

FACEBOOK: brunoleyval

INSTAGRAM: brunoleyval

TWITTER: @brunoleyval

BIO

Bruno Leyval is a french artist who sculpts, paints, performs, writes poetry and does photography. He's also a social, political and cultural critic.

伝記

Bruno Leyvalは彫刻、絵画、塗装、作詞、写真などを手掛けているフランスのアーティストだ。社会、政治、文化の分野で評論家としても活動している。

ABOUT HIDEO KOJIMA

A very poor gamer, I'm not too interested in spending my days with a controller in my hand. Despite that, for the release of MGSV: The Phantom Pain, I had the opportunity to work on the Konami pop-up store in Paris. The richness and depth of the universe Hideo Kojima created was a great discovery to me, and an incredible source of visual inspiration. I dove into this stealth action game with immense pleasure, and did a lot of research on this saga. Millions of fans can't be wrong. The story, the complexity of the characters, the settings... All the ingredients were there to turn me into an uncontrollable addict. Satisfied with my work in a universe so far away from my usual subjects, I have to admit the experience was both intense and productive!

小島秀夫

私自身は、ゲームをたくさんする人ではないのですが、MGSV: The Phantom Painが発売されたときにパリのコナミのポップアップ・ストアで働く機会をもらいました。小島秀夫が生み出した世界の深さと豊かさは私にとって大きな発見で、多くの視覚的なインスピレーションを受けました。私は、このステルスアクションゲームに計り知れないほどの喜びを感じ、シリーズについてたくさん調べました。数えきれないファンがいるのも当然です。ストーリー、複雑な背景を持つキャラクター、舞台の設定。それらすべての要素が、私をゲームから離れられなくしてしまいました。私の普段の生活とはかけ離れた世界で、強烈のために体験をすることができてとても満足しています。







COMILLA PADDOCK / USA

TUMBLR: millionfish.tumblr.com

TWITTER: @venusdemillio

BIO

Comilla is a 22 year old artist from Michigan. She graduated from the Savannah College of Art and Design with a BFA in Sequential Art. She now works part time as a carpenter and freelance artist. She describes herself as an aspiring comics artist and a passionate fanartist. She loves music remixes, thrift stores, and watching anime!

伝記

Comillaは、アメリカ・ミシガン州出身の22歳のアーティストだ。彼女はSavannah College of Art and Designでシーケンシャルアートの美術学士を取得した。現在は大工のアルバイトをしながらフリーランスのアーティストとして活動している。彼女は、自分自身を「野心に燃える漫画家、熱烈なファンアーティスト」と表現する。彼女は、リミックスの音楽、古着屋、アニメ鑑賞が大好きだ！

ABOUT HIDEO KOJIMA

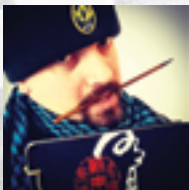
I was the youngest in the neighborhood growing up, so when all us kids got together and played video games I was always the first to be killed (haha). It really soured my experience with them. I avoided video games all my life, until my older sister got me to play MGS1 a few months ago. It was the first video game of that caliber I ever beat on my own and I was so proud of myself! I felt like I finally understood what makes video games enjoyable. Since then it's been an absolute joy to follow Kojima's work and to catch up on all the games I've missed out on because I didn't think I could do it. Thank you Kojima, if it weren't for you I might've never enjoyed one the great things this world offers!

小島秀夫

近所の子供たちの中では一番年下だったので、みんなで一緒にテレビゲームをすると決まって最初に殺されるのは私でした(笑)。だから私はいつもひねくれて、それ以来ずっとテレビゲームは避けてきたのですが、数か月前に姉がメタルギアソリッドを私に勧めてきました。私は、初めて自分の力で打ち負かすことができ、自分が誇らしく思えました！やっ、テレビゲームの面白さが分かったような気がしました。それ以来、小島秀夫の作品を追うことは私にとっての喜びになりました。また、今までできないと思って手を付けていなかったテレビゲームもやってみるようになりました。小島さん、もしあなたに出会えていなかったら、この世に存在する素晴らしいものの一つであるテレビゲームを楽しむことができませんでした。ありがとうございます！







DREAMER OLDBOSS / FRANCE

FACEBOOK: Dreamer-Oldboss

TWITTER: @Dreamer_OldBoss

INSTAGRAM: @Dreamer_OldBoss

BIO

Marc is a «self-made artist», as he describes himself, and has been drawing for as long as he can remember. His style consists of a mix of western comics and manga, on top of which he adds a little bit of what he call the «Shinkawa style»!

伝記

Marcは、自他ともに認める「独学のアーティスト」だ。物心がついたころにはすでに絵を描き始めていた。彼のスタイルは、西洋のコミックと日本の漫画の融合であり、それに少しだけ「新川スタイル」が付け加えられている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I met Hideo and Yoji for the first time in Paris in 2010. I wanted to give them both a drawing, although I was pretty sure it would end up in a bin. After that, every time I heard they were coming to Paris, I was there. And I would prepare a drawing to give to them. In 2013, as MG Rising was being launched, I came with my Solid Snake «pixel» cosplay gear, and surprise: Mr Kojima himself wanted to see me backstage because he was impressed with it. When I took off the mask, I saw the change in their faces, and I'll never forget it. I never thought they would recognize me, and even less my drawings, but their translator then told me not only that they did... But Mr Shinkawa then added that my drawing was getting better every time we met! I felt so honored words can hardly describe it.

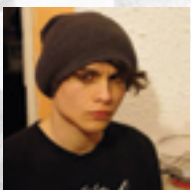
These two great men have contributed to the artist I am today, and I really want to thank them from the bottom of my heart, not only on my behalf, but also for all they did for the video game worlds and the legions of fans worldwide.

小島秀夫

2010年、小島秀夫と新川洋司がパリに来たときに初めて彼らに会いました。どうせ捨てられてしまうだろうとは思いながらも、二人に自分の描いたデッサンを受け取ってほしくて、渡してみたのです。それから、彼らがパリに来ると聞くと必ず私は会いに行き、毎回彼らに渡すためのデッサンを一、二枚用意していました。2013年の2月には、新しくメタルギアライジングが店頭に並び始めたので、私はソリッドスネーク「ピクセル」のコスプレをして行きました。するとなんと、それに感心した小島氏が私を楽屋に呼んでくださったのです。私がマスクを取ると、彼らの表情が変わったのが見て取れました。私はこの時のことを絶対に忘れません。私は、彼らが自分のことを知っているとも思っていなかったし、ましてや今までに渡したデッサンなどはなおさら忘れられていると思っていました…。でも、彼らは覚えてくれていたのです。しかもそれだけではなく、新川氏は、私のデッサンが会うたびに上手くなっていると喜んでくださったのです！私は、言葉では言い表せないくらいに光栄でした。この二人のおかげで、アーティストとしての今の自分があります。私個人がしてもらったことだけではなく、彼らがゲーム制作のためにしたこと、世界中のファンのためにしたこと全てに対して、本当に心の底から感謝しています。







EDWARD DELANDRE / FRANCE

ARTSTATION : edwarddelandre

FACEBOOK : Edward Delandre

INSTAGRAM : edward.delandre

BIO

Edward Delandre is a freelance artist from France who specializes in digital painting. He started to draw as soon as he was able to hold a pencil, and hasn't stopped ever since. His goal is to get into the gaming industry as a concept artist.

伝記

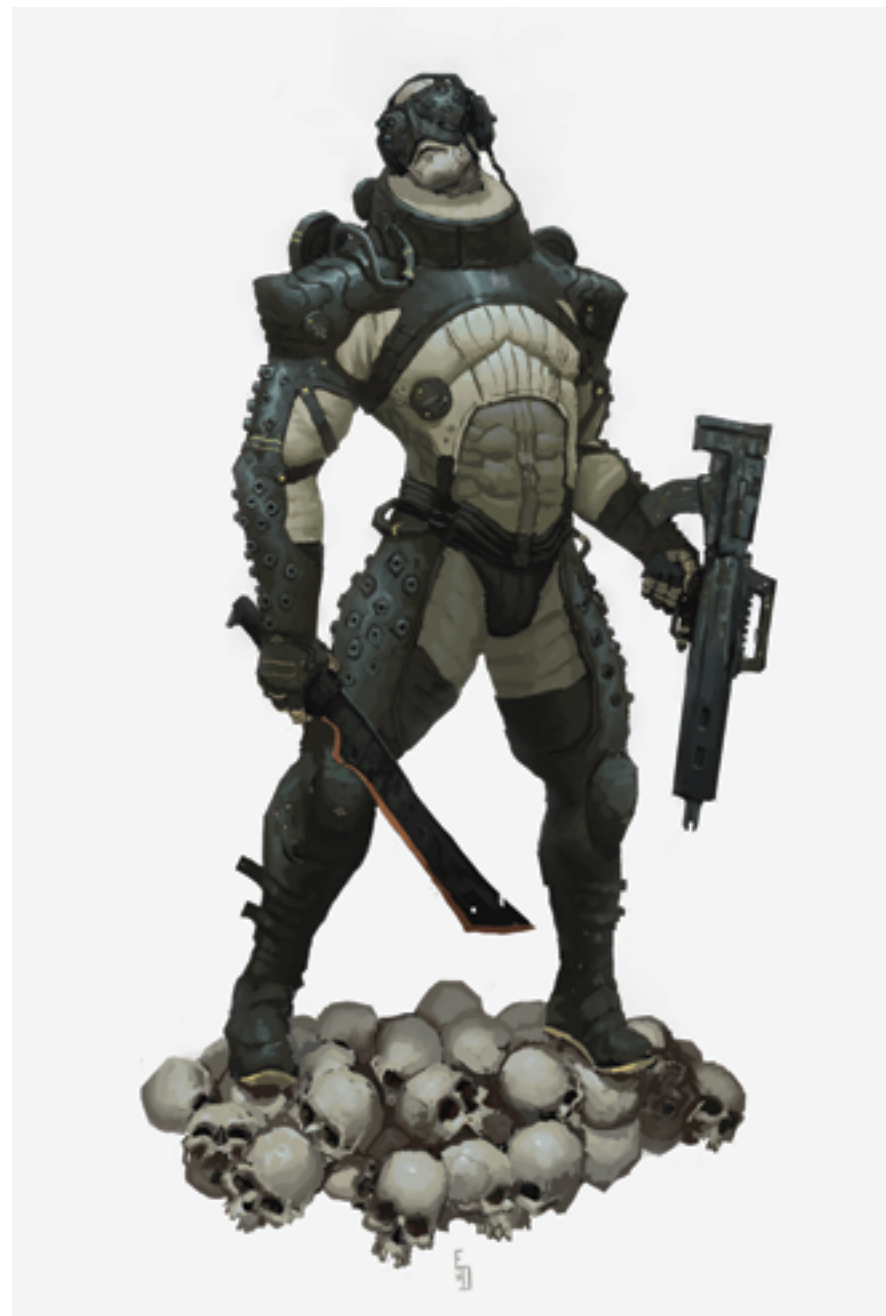
Edward Delandreはフランスのフリーランスのアーティストで、デジタルペイントを専門としている。鉛筆が握れるようになったばかりのころから絵を描き続けてきた。彼の今の目標は、コンセプトアーティストとしてゲーム業界で働くことである。

ABOUT HIDEO KOJIMA

For me Metal Gear Solid is everything a perfect game should be: great gameplay, an amazing and intriguing story with powerful characters, and excellent art direction. I grew up playing the metal gear games, and they really had an enormous impact on the way I draw and paint now. Your games are one of the main reasons I want to work in this industry, Mr Kojima, because they show it is still possible to bring original ideas and IPs to life. So I'd like to thank you for the amazing experiences, and am looking forward to your future projects at Kojima productions, starting with «Death Stranding», which really got all of us really excited!

小島秀夫

メタルギアソリッドは、私が完璧なゲームだと思う条件を全て満たしています。最高のゲームプレイ、強力なキャラクターと、素晴らしい好奇心をあおるストーリー、そして見事なアート。私はメタルギアのゲームをプレイして育ち、それは今の私の絵のスタイルに大きなインパクトを与えました。小島さん、あなたのゲームは、私がゲーム業界で働きたいと思う大きな理由の一つです。独創的なアイデアを実現させることがまだ可能だということを教えてくださいました。素晴らしい体験をさせてくれてありがとうございました。すでに皆が待望している「Death Stranding」から始まる、コジマプロダクションの今後のプロジェクトを心待ちにしています！







ELIANT ELIAS / MEXICO

TWITTER: @ELIANT_ELIAS

ARTSTATION: <https://www.artstation.com/artist/eliant>

BIO

Eliant Elias, born in Mexico in 1983, was very attracted to art even as a child. In addition to drawing, he took classes of oil painting at the age of 12, and at 18 he naturally decided to study fine arts at Guadalajara University. During 4 years he improved his skills, and at the end of his studies he was chosen to be part of an animation project called Batallon 52 as a concept artist.

伝記

1983年にメキシコで生まれたEliant Eliasは、子供のころからアートに興味を持ち、絵を描くことが好きだった。12歳になると油絵の授業をとり、18歳には自然とGuadalajara Universityで美術を専攻することを決めた。大学での4年間で彼は技術を磨き、卒業するときにBatallon 52というアニメーションプロジェクトのコンセプトアーティストに選ばれた。

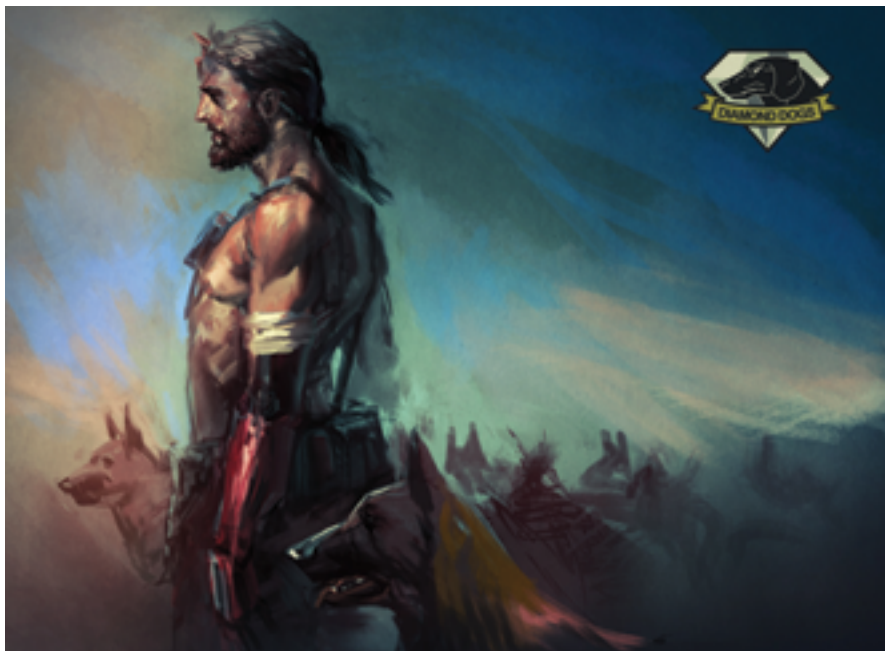
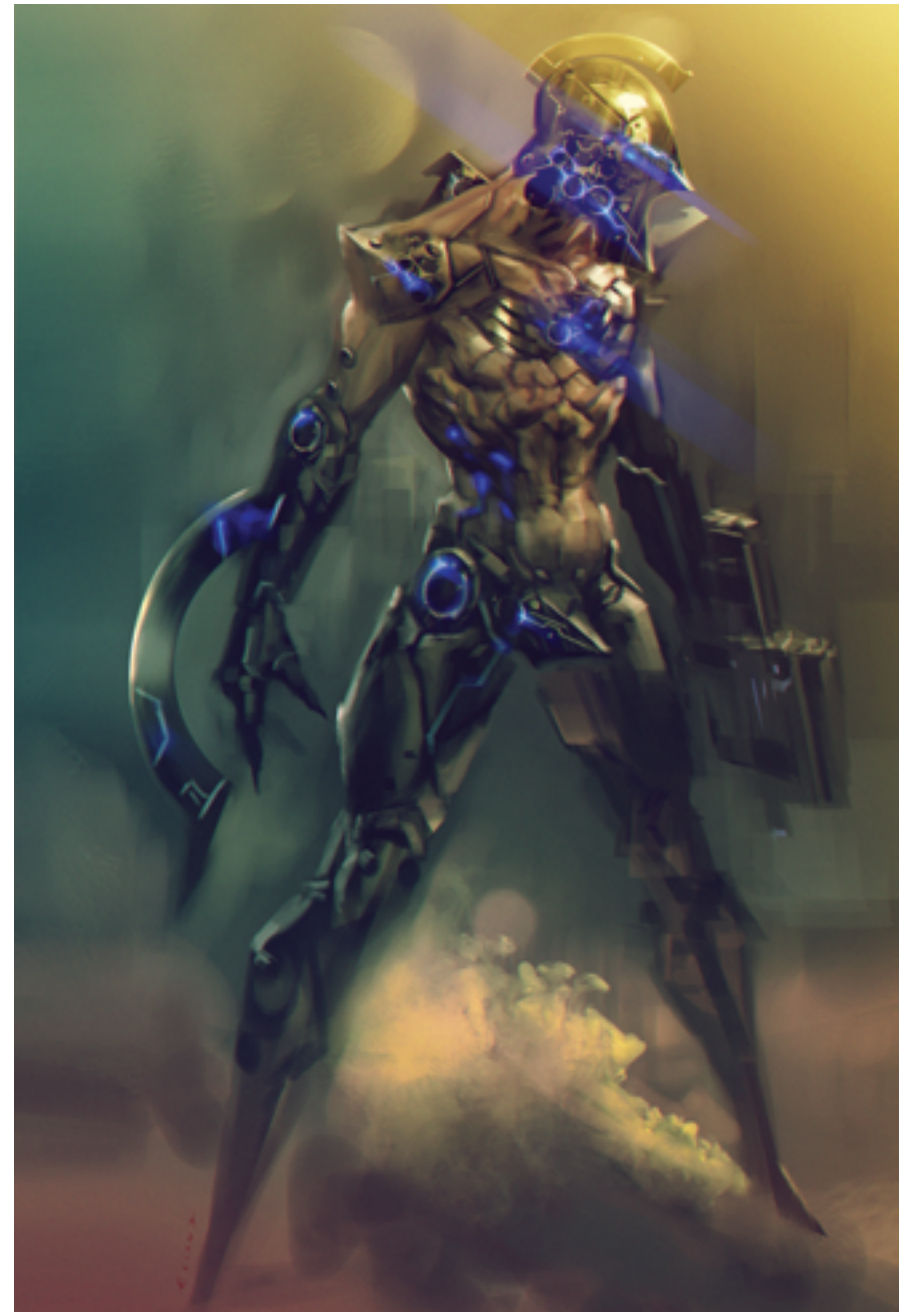
ABOUT HIDEO KOJIMA

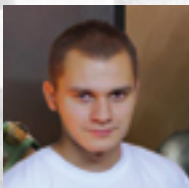
Inspiration, in my case, comes from main sources such as music, movies and video games. I therefore consider Hideo Kojima, the father of Metal Gear Solid series, as a role model. In the 90's I discovered MGS on the Playstation, and fell in love instantly. The game had everything I was fond of: a great story, characters with personalities, good gameplay, good music, and it made me feel a very particular way. Mr Kojima's work has such care and quality put into it, such a special formula of ideas put together in a unique way! This a one of a kind director, one that I respect and eagerly await every project he works on. Let's go to the next level, Mr Kojima!

小島秀夫

私の場合、インスピレーションは音楽、映画、テレビゲームなどから受けていて、メタルギアソリッドシリーズの父である小島秀夫をロールモデルにしています。90年代に、プレイステーションでメタルギアソリッドを見つけて、その瞬間に心を奪われてしまいました。壮大な物語、個性的なキャラクター、良いゲームプレー、良い音楽。私が求めていたもの全てがそろっていて、特別な思いを抱きました。小島氏の作品は、細部にまでケアが行き届き、質もとても高く、素晴らしいアイデアが独特な方法で組み合わせられています！私は、小島秀夫というゲームプロデューサーのことを尊敬し、彼が取り組むすべてのプロジェクトを熱心に待っています。小島さん、さらなる飛躍を期待しています！







EMIL GOSKA / POLAND

DEVIANART: <http://emilgoska.deviantart.com/gallery>

FACEBOOK: EmilGoskaDesign

BEHANCE: EmilGoska

CGSOCIETY: <http://emilgoska.cgsociety.org/links>

BIO

Emil Goska is a Multimedia Graphic Designer. He's studied graphics and painting for 5 years at the Academy Of Fine Arts in Poland, with a graphics design specialization. He's been working as a 2D graphic designer and concept artist for many years, especially in the gaming industry. His favorite genres are Sci-Fi and Fantasy. As a student, he has discovered the production steps of games and movies and that's how he decided to join the industry.

伝記

Emil Goskaはマルチメディアグラフィックデザイナーだ。Academy Of Fine Arts in Polandでグラフィックデザインを専攻し、5年間グラフィックス絵画を学んだ。長年2Dグラフィックデザイナー兼コンセプトアーティストとして特にゲーム業界でのキャリアを積んだ。SFとファンタジーの分野を得意とする。学生のうちからゲームや映画の制作過程に関心を持ち、この業界に携わることを決意した。

ABOUT HIDEO KOJIMA

When I got my first PlayStation I was immediately drawn to one special game - Metal Gear Solid. It was fascinating, mysterious and much more realistic and mature than most other games. It had great graphics for the time, and great music, which overall created an unforgettable gameplay. The emotional impact of this series was already incredible.

The best game in terms of graphics and gameplay is definitely the last masterpiece of Hideo Kojima - MGS5. I never saw the twist coming, and even if the game wasn't fully completed it is still one of the best games I've ever played. Mr Kojima I want to thank you for the unforgettable memories you gave us, with your game series being probably the best ever created!

小島秀夫

初めてプレイステーションを手に入れたとき、私はあるゲームにすっかりハマってしまいました。それがメタルギアソリッドです。それは魅惑的で、神秘的で、他のゲームよりもずっと現実的で円熟した作品でした。当時では最高のグラフィックと、最高の音楽が全体として忘れられないゲームプレイを作り上げていました。このシリーズが私に与えた感動は、圧倒的なものでした。

グラフィックとゲームプレイに関して、最高だといえるゲームは、間違いなく小島秀夫の最新の傑作にして、おそらく最後のメタルギアシリーズのゲームであるだろう、MGS5 TPPでしょう。Twistが来ていなくて、まだゲームをコンプリートしていないけれども、今まで出会った中で最高のゲームの一つです。小島さん、史上最高のゲームシリーズを通して、私たちに忘れられない記憶を与えてくださって、ありがとうございます！







EMILIO LOPEZ / USA

ARTFOLIO : <http://e-mann.artworkfolio.com>

DEVIANART : <http://e-mann.deviantart.com>

TWITTER : @EmannLand

INSTAGRAM : @emannlo

BIO

Emilio is a 35 year old american, he is a professional freelance artist and has worked in almost every aspect of entertainment from animation, comic books, trading card games, licensing art, to even video games. Some of the most notable shows he's worked on include Teenage Mutant Ninja Turtles, The Venture Bros, Metapocalypse, and Black Dynamite. As for comic books, he has been involved in many projects as a colorist and illustrator, with DC and Marvel Comics.

伝記

35歳、アメリカ人のEmilioは、16年間プロのフリーランスのアーティストとして、アニメーション、コミック、トレーディングカードゲーム、作品提供、そしてテレビゲームに渡るまで、様々なエンターテインメントの分野で経験を積んできた。彼のアーティストとしてのキャリアの中で最も大きいのは、Teenage Mutant Ninja Turtles(ティーンエイジ・ミュタント・ニンジャ・タートルズ)、The Venture Bros、Metapocalypse、そしてBlack Dynamiteなどがあげられる。コミックにおいては、カラーリストやイラストレーターとしてたくさんのプロジェクトに携わった。彼がこれまでに働いたスタジオの中で、特に有名なのはDCやMarvel Comicsなどである。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I have been a long time admirer of Mr Kojima's work, especially since the port of «Metal Gear» appeared in the US. His work has always been an inspiration. One of my favorite games he created was Snatcher! In 2014 at E3 I got a chance to briefly meet him. I gave him a Big Boss illustration I drew for him in 2010. I want to thank Mr Kojima for all the retweets of my artwork. Through him my art reached a global audience. I have worked for years as a freelance artist... But the Metal Gear artwork I did in my spare time has reached more people than the art I did for my jobs! I got to meet and connect with new and interesting people from all over the world. I got to hear their stories on how Mr Kojima touched their lives. Mr Kojima thank you for all your hard work, and good luck with your new studio!

小島秀夫

私は昔から、特に「メタルギア」がアメリカで最初の任天堂のゲームリモコンに登場した時以来、小島氏の作品に感銘を受けていました。彼の作品はいつも私にインスピレーションを与えてくれました。その中でも、私が一番気に入っているものはSnatcherです！2014年のE3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)で、私は小島氏と少しだけ会うことができました。私は、2010年に彼のために描いた、ビッグ・ボスのイラストを渡しました。私のアートワークを何度もリツイートしてくださってありがとうございます。小島氏を通して、私のアートは世界の人々に届きました。私は長年、フリーランスのアーティストとして働いてきましたが、空いた時間で描いたメタルギアのアートワークの方が、仕事で描いたアートよりもたくさんの人に観てもらえたのです！私は、世界中の新しく面白い人々と会って繋がるようになりました。そして小島氏が彼らの人生にどのように影響を与えたかという話を聞くようになりました。小島さん、素晴らしい作品を生み出してくださってありがとうございます。そして新しい会社でも頑張ってください！







FURIN / GERMANY

DEVIANART: <http://furin94.deviantart.com>

TUMBLR: <http://furin1994.tumblr.com>

FACEBOOK: [furin1994](https://www.facebook.com/furin1994)

TWITTER: [@Furin1994](https://twitter.com/Furin1994)

BIO

Furin is a 21 year old student living in Germany. Being creative was always a big part of his life, as he learned playing the piano for 7 years and always liked drawing a lot. When he got a PC he discovered his love for videogames. A couple of years ago he decided to go full force on his art and improved quite dramatically. He is still steadily working on it, and hopes to become a professional.

伝記

Furinはドイツ在住の21歳の学生だ。7年間ピアノを習っていたり、絵を描くことも大好きだったり、創造的な人生を歩んできた。パソコンを使うようになると、彼はビデオゲームが好きになった。数年後にアートの方面に全精力をかけることを決め、劇的な上達を遂げた。今も努力を続けており、いつかプロになることを夢見ている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

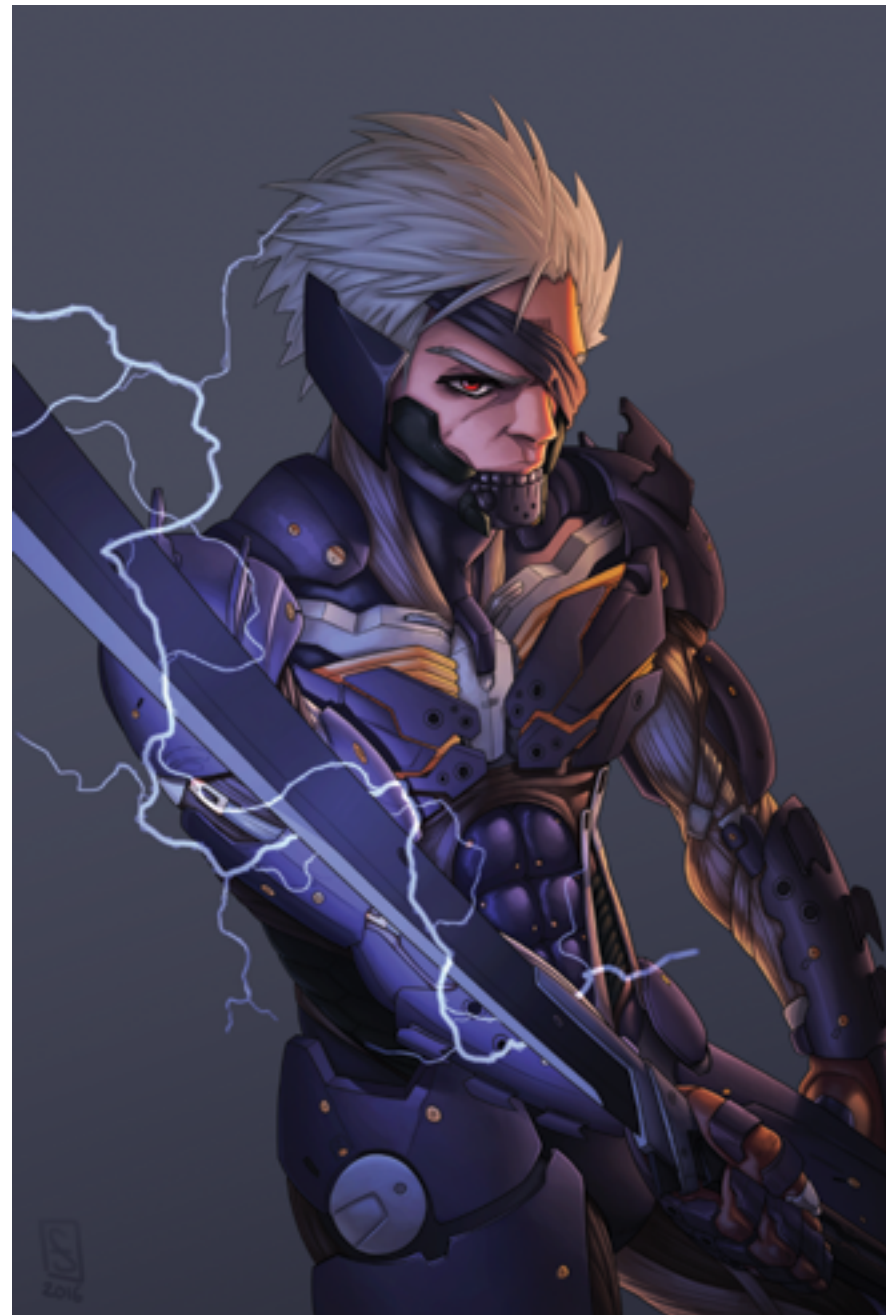
Unlike a lot of Kojima's fans, I did not grow up with his games. I never played them until the first trailers for MGSV came out. But I truly believe that none other than Hideo Kojima could have pulled it off. The way he directed these games and their famous long cutscenes, the music he chose to accompany the grand stories he wrote, everything works together so nicely to create an unforgettable experience. The MGS franchise is truly amazing. I really respect Hideo Kojima for that passion he has, even though the industry is tougher and tougher to work in, because ideas seem to have become less important than financial aspects. I want to somehow repay him for this, which is why I am really glad to be a part of this project.

小島秀夫

多くの小島秀夫ファンとは違って、私は彼のゲームをプレイして育ったわけではありません。MSGVのトレーラーが出るまでは、彼のゲームをプレイしたことがありませんでした。

私は、本当に小島秀夫以外誰も彼がしたことをやってのける者はいないと信じています。有名な長いカットシーンを監督したやり方、彼が描いた壮大なストーリーに合わせるために選んだ音楽、すべてが一緒にとても良い方法で作用し、プレイする者に忘れがたい体験をさせてくれるのです。メタルギアソリッドは本当に素晴らしいシリーズだと思います。近年のゲーム業界は、アイデアよりも金銭面が重要視されているようで、ますますその環境での仕事は大変だと思いますが、常に情熱をもって活動している小島氏のことを尊敬しています。

いつも小島氏に何か恩返しをしたかったので、このプロジェクトに参加することができてとても光栄に思います。





KIM HEOH / USA

TWITTER: @HEOH_KIM

INSTAGRAM: iroquois_snake

TUMBLR: iroquois-snake

BIO

Heoh Kim is a freelance artist who does traditional drawing and painting. He has always been inspired by Hideo Kojima (and Yoji Shinkawa's art) and their Metal Gear series. As he puts it, «the storyline, the visual look of the series, the anti-war theme, all have influenced his work». He loves drawing alternative MGS characters in his own style.

伝記

Heoh Kimはクラシックな描画や絵を手掛けるフリーランスのアーティストだ。彼はいつの時も小島秀夫、(新川洋司のアート)そして彼らのメタルギアシリーズに刺激を受けてきた。本人も言うように、「ストーリー、シリーズの視覚的な見え方、反戦のテーマ、それらすべてが彼の作品に影響を及ぼしてきた」のだ。彼は、MGSキャラクターを自分のスタイルで描くことが大好きだ。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I think Hideo Kojima is the greatest game director/creator of all time. Everything from introducing the concept of stealth games, cinematic cutscenes, breaking the fourth wall, to promoting peace instead of senseless violence, makes him the best. He proved that a gaming experience can be so much deeper and richer than killing everything that moves, and MGS is proof of that. The series has some of the best character designs out there. Yoji Shinkawa is a brilliant artist and his designs are timeless. I love the way the characters are covered in actual military gear but also fantasy elements like Fatmans skates, the Pains bee vest, or Gray Fox and Raiden's cyborg gears. MGS has influenced my art stylistically for the better.

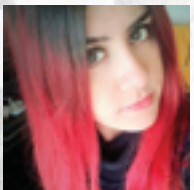
小島秀夫

私は、小島秀夫はいつの時でも最も偉大なゲームクリエイター／監督であると思います。ステルスゲームのコンセプトを導入したこと、映画のようなカットシーン、第4の壁を破ったこと、無分別な暴力の代わりに平和を促進させたこと。これらが彼を最高の人物としたのです。小島氏は、ゲーム体験が、ただ敵を殺すこと以上に、いくらかでも深く豊かな内容を含むことを、MGSによって証明しました。

シリーズでは、いくつかの最高のキャラクターデザインを見ることができます。新川洋二は素晴らしいアーティストで、彼のデザインはまさに不朽です。私は、キャラクターが実際のミリタリー機材に包まれている様子も好きですが、Fatmans skates, the Pains bee vest, or Gray Fox and Raiden's cyborg gears.のようなファンタジー要素も大好きです。MGSから受けた刺激は、私のアートスタイルをより良い方向へと導いてくれました。







ILARIA GRIECO / ITALY

DEVIANART: <http://ilabarattolo.deviantart.com>

INSTAGRAM: [ila_barattolo](https://www.instagram.com/ila_barattolo)

TWITTER: [@ilaBarattolo](https://twitter.com/ilaBarattolo)

FACEBOOK: [ilabarattolo](https://www.facebook.com/ilabarattolo)

BIO

Ilaria Grieco has been a video game and comics lover since she was a child. To her, playing video games and drawing is a passion which has helped her get through depressing periods as well as happy ones. She feels this is just the beginning of her professional journey, but is very hard at work. Now down what she calls her «beautiful path», she aims to create things that may inspire other people, just as she once was.

伝記

Ilaria Griecoは、小さいころからテレビゲームと漫画のファンだった。彼女にとって、ゲームをプレイすることやデッサンをするのは、楽しいときだけではなく、落ち込んだ時にそれを乗り越えさせてくれるものだった。辛い時期を切り抜けたあと、彼女は最終的に決意を固め、恋人と一緒にフリーランスのイラストレーター兼インディーズのゲーム開発者として働くことにした。彼女は、それが専門的なキャリアの第一歩に過ぎないと考えているが、一生懸命に取り組んでいる。その「美しい道のり」と彼女が呼ぶこの過程で、昔彼女自身がそうだったように、多くの人に影響を与えるようなものを作っていきたいと考えている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

Back when I played the first MGS, I was just a little girl that dreamed of being a part of the video game world once grown up. Kojima's imagery and dedication to his work are a big inspiration for people like me who want a place in the game industry or just in the artistic field. Trying to be an indie game developer is really hard, especially when you work in the same room where you sleep. On certain days you just want to give up on everything, whatever you do is never good enough, you will even come to the point of asking yourself why you keep doing all of this. It's in these moments that the masters like Kojima, who inspired you once to start this journey, come to mind and make you keep on going.

小島秀夫

最初にMGSをプレイした時私は、ゲーム業界で働くことを夢見る、ただの少女でしたが、実際にはそれが不可能なことだと思っていました。小島氏のイメージと仕事への献身は、ゲーム産業や、ただアートの分野で働きたいと思っている私のような人たちにとって、大きなインスピレーションとなります。インディーズのゲーム開発者としての仕事はとても大変で、特に仕事場と寝床が同じになる場合は辛いです。ある日には、すべてを放り出してしまいたくなります。何をしても十分ではなくて、どうしてこんなことを続けているのかと自問するようにさえなります。そんな時、それを始める前に私を後押ししてくれた、小島氏のような師匠が頭に浮かび、前に進み続けさせてくれるのです。







ISE ANANPHADA / Thailand

FACEBOOK: IseAnanphada

INSTAGRAM: iseanan

BIO

Ise Ananphada is based in Bangkok, Thailand. Known for her feminine figure illustration style, with delicate detail and pastel color palettes, Ise is always interested in symbolic meaning. She is very passionate about her work, and loves to play games, read comics, and watch animes and movies. These sources supply her with constant inspiration, an inspiration that her very particular style reflects.

伝記

Ise Ananphadaはタイのバンコク出身だ。繊細なディテールとパステルカラーのパレットで、フェミニンなイラストのスタイルで知られており、彼女はいつも物事の象徴的な意味を大事にする。彼女は仕事にはとても熱心で、他にはゲームをすること、漫画を読むこと、アニメや映画を観ることが大好きだ。これらは、彼女に一定のインスピレーションを与えることになり、彼女のとても独特なスタイルに反映されている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

When a friend asked me to work on a project involving MGS3, I got curious about why everyone was so crazy about that game. That was the birth of a MGS fan girl. I first played Ground Zeroes and found it very interesting and rich, and then got the MGS HD Collection to play MGS3 and Peace Walker, to get context. I was blown away and when I got to play the Phantom Pain, I knew that was a series I would not get out of. Kojima san, your games are absolutely phenomenal. They can even change the minds of gamers who don't usually like military stories in video games and turn them into absolute fans. What I've learned from Hideo Kojima? Keep at it until you're satisfied, as much as you can. The result is that much finer. Now there's only one thing left to say: when's your next game coming out Mr Kojima?

小島秀夫

ある時友達に、MGS3に関連したプロジェクトに参加してほしいと頼まれたとき、どうして皆がそのゲームにそれほどまでに夢中になっているのか、不思議に思ったのです。それが今の私、MGSのファンガールの誕生でした。私は、初めにPS4のGround Zeroをプレイし、とても面白く、内容が豊かなゲームだと感じました。それからMGSのHDコレクションを手に入れ、コンテキストを知るためにMGS3とPeace Walkerをプレイしたのですが、吹き飛ばされる思いでした。そしてPhantom Painをプレイした時には、やめられなくなってしまうゲームシリーズだと実感しました。小島さん、あなたのゲームはただただ驚異的です。普段は戦闘のゲームが嫌いな人をも、絶対的なファンに変えてしまうのですから。小島秀夫から私が学んだことは、満足がいくまで、できるだけ長くやり続ける、ということです。結果はその分だけ良くなるのです。最後に言いたいことは一つです。小島さん、次のゲームはいつ出ますか？



KONAMI



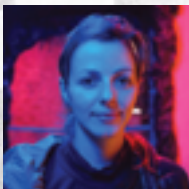
A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN Game Designed by Hideo Kojima Written by Hideo Kojima Shogo Murata Hidenori Yamazaki Character and Mechani Designer Yoji Shinkawa Lead Planner Hiroshi Hamada Scenario Writer Takahiro Nomura Lead Programmer Daisaburo Nakamura Lead Game Programmer Makoto Sonoyama Shunro Iida Takahiro Nomura Makoto Sonoyama Technical Director Jun Tago Aki Sakamoto Kurio Takabe CG/3D Director Kazuo Kasai Lead Character Artist Takaya Inagaki Lead Scenario Writer Atsuki Inada Lead Scripter Atsuki Inada Lead Programmer Daisaburo Nakamura Lead Game Programmer Makoto Sonoyama Shunro Iida Takahiro Nomura Makoto Sonoyama Technical Director Jun Tago Aki Sakamoto Kurio Takabe CG/3D Director Kazuo Kasai Lead Character Artist Takaya Inagaki Lead Scenario Writer Atsuki Inada Lead Scripter Atsuki Inada Lead Weapon / Mechanical Artist Kenichi Matate Yoshikazu Hara Lead Environment Artist Masahiro Kikuchi Takayuki Uehida Lead Animator Masataka Kawata Lead Cinematics Artist Noriharu Hasegawa Noriaki Nishimura Lead Editor/Artist Yusaku Koyama Lead Lighting Artist Masayuki Suzuki Lead UI Artist Yara Koyama Lead Sound Director Kazuki Murakami Lead Composer Ludvig Forssell Lead Sound Designer (In-Game) Piny Makamura Lead Sound Editor (Cinematics / Tape) Akira Yoneda Art Director Yoji Shinkawa Creative Producer Yoshikazu Masuda Producer Yoji Koyakado Produced by Kazushige Nojima

Produced and Directed by Hideo Kojima



JOANA RITA GOMES / Portugal

ARTSTATION: <https://www.artstation.com/artist/reffelia>

FACEBOOK: Reffelia

INSTAGRAM: reffelia

TWITTER: @Reffelia

BIO

Joana is a portuguese digital/ traditional artist that goes by the name of Reffelia. The inspirations for her art are video games, movies, music... and family. She considers herself a creative person that enjoys to learn new things, but what describes her the most is her determination to never give up. Joana has a degree in design, and her dream is to be able to do what she loves without limitations

伝記

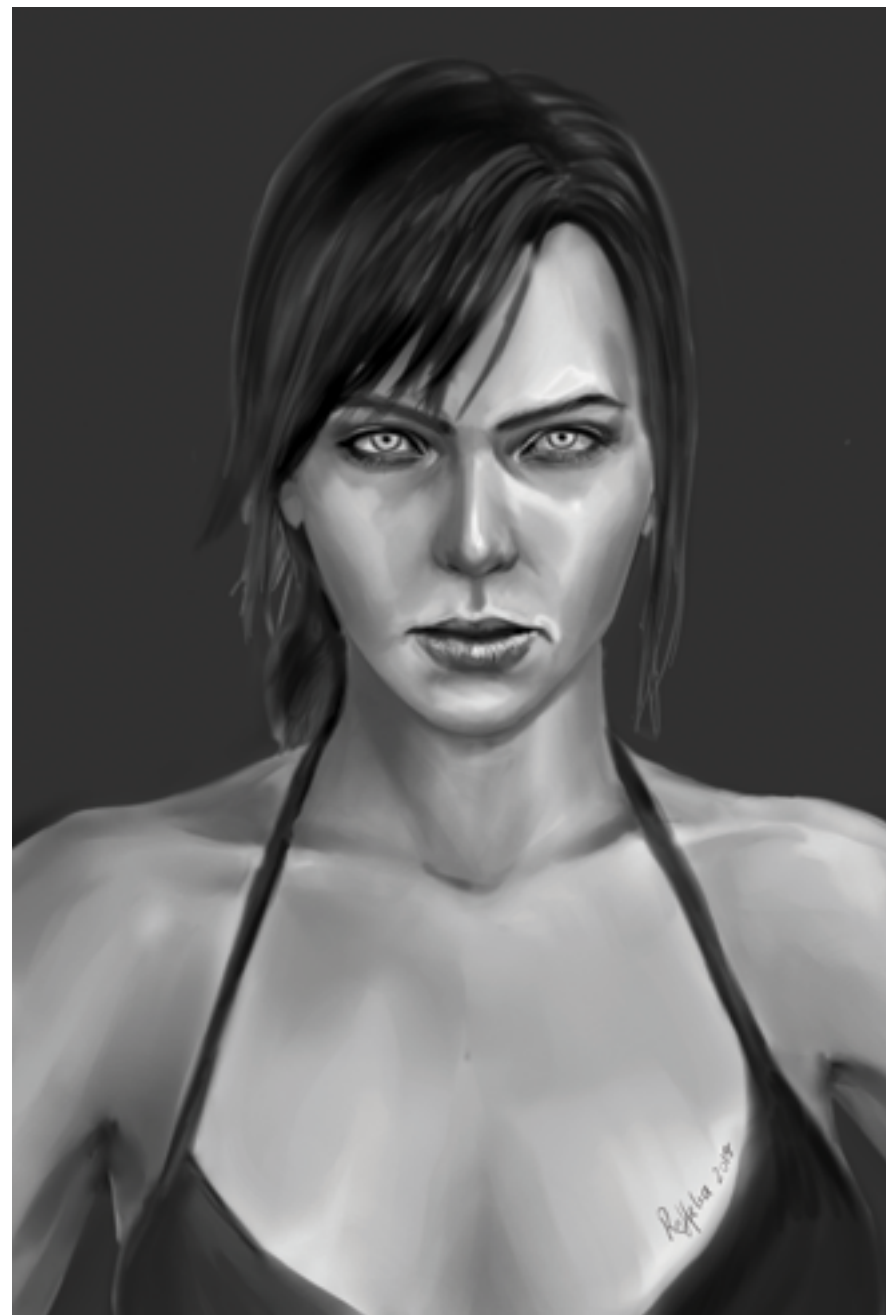
Joanaは、ポルトガルのデジタル/クラシックアーティストで、Reffeliaという名前で活動している。彼女がインスピレーションを受けるのは主に、テレビゲーム、映画、そして家族からだ。彼女は、自身を新しいこと学ぶのが好きでクリエイティブな人間だと表現し、特に絶対に諦めない決意が固いと自負している。彼女はデザインの学位を取得しており、将来は好きな分野で際限なく仕事ができるようになることである。

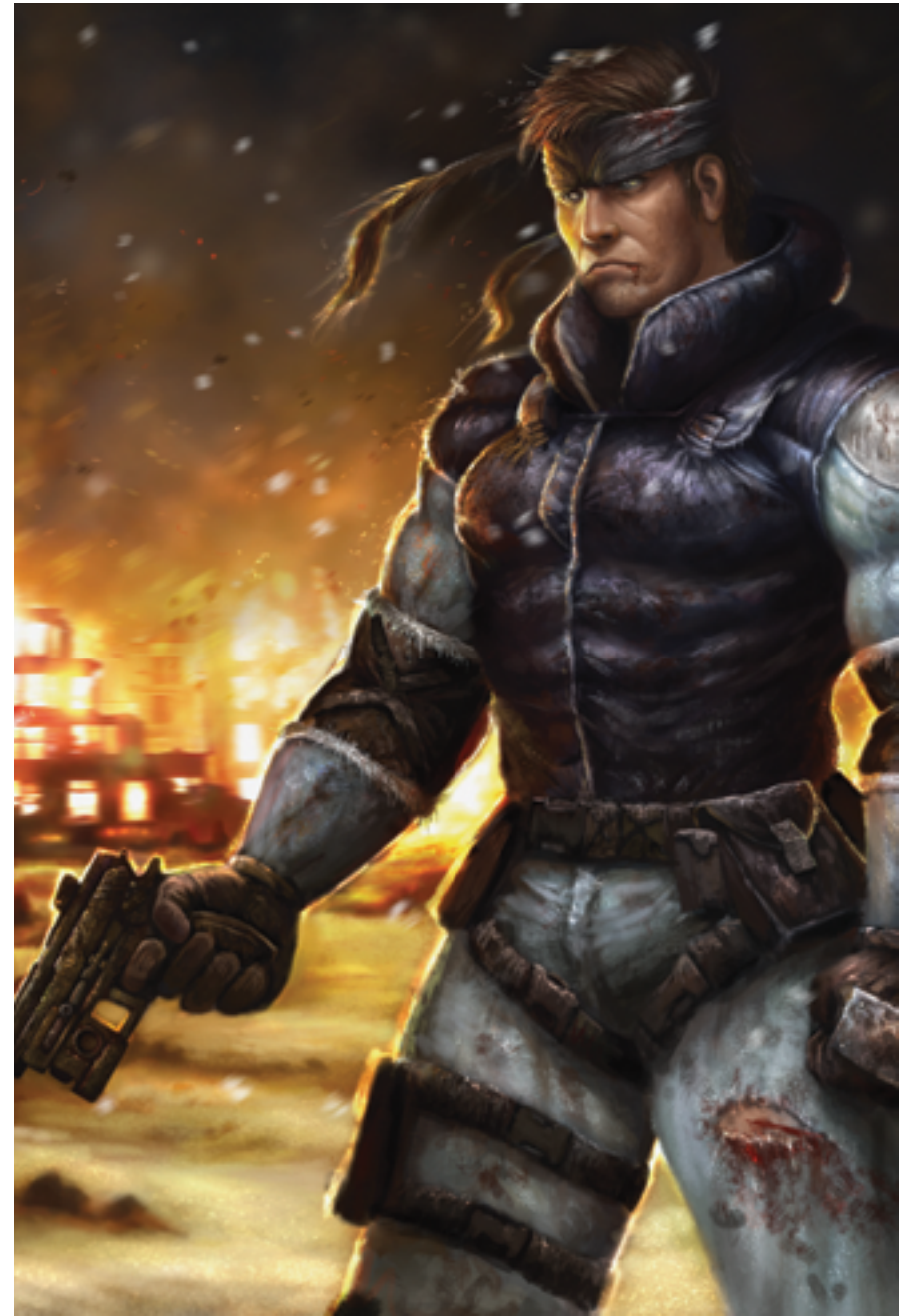
ABOUT HIDEO KOJIMA

Mr. Kojima for me is one of those people that have a very unique mind, I do admire his work. He is one of the role models that keep me going, wherever I need to go. After my mother's death, I set my priorities and began to seek what the most important thing for me were, and determined my path. And for this reason I would like to thank you, Mr. Kojima, for inspiring me and countless others. I am very grateful for the times when I was feeling down and I played one of your immersive games, just to keep me going. Thank you also for making me believe that everything is possible. I hope someday I get good enough to work with you. I wish you the best, and please don't stop sharing your ideas with the world.

小島秀夫

私は、小島氏はとてもユニークな精神を持った人物の一人だと捉えています。個人的に面識はありませんが、彼の作品に憧れています。彼は、私が進むべき道に導いてくれるロールモデルの一人です。母が亡くなった時、私は自分の中で優先順位を決め、何が自分にとって一番大事なものかを知ろうとし、自分の進む道を決めました。いつの時も最高なゲームであるメタルギアソリッドという小島氏の作品のおかげで、私はその問いの答えをいくつか見つけることができました。私や、他の数えきれない人々を突き動かした小島氏にお礼を言いたいと思います。落ち込んでいた時に、あなたの素晴らしいゲームの一つをプレイして、自分を保つことができたことに感謝します。それから、何でも叶うということを感じさせてくれてありがとうございます。いつか、あなたと一緒に働けるくらいの実力になりたいです。益々のご活躍を祈っています。どうか、あなたのアイデアを世界の人たちにシェアし続けてください。







MOMO KISHI / Venezuela

TUMBLR: mosoruplace

ARTSTATION: galacticwaffle

BIO

Ricardo Cardozo (Aka Momo) is a 24 years old freelance artist and illustrator from Venezuela. He spends most of his time creating stuff, and that's what he loves the most. Drawing sketches and concepts 24/7, Momo learned by himself everything he knows, as he studied graphic design but left and started to practice in the illustration field in particular.

伝記

Ricardo Cardozo (Aka Momo)は、ベネズエラ出身、24歳のフリーランスのアーティスト/イラストレーターだ。彼は創作に多くの時間をかけており、そうした時に彼は最も幸せを感じるのだ。彼の持っている技術は全て、四六時中デッサンし続けているうちに、自然と身に着いたものである。彼はグラフィックデザインを学んだが、今はそれよりも特にイラストレーションの分野での技術を磨いている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

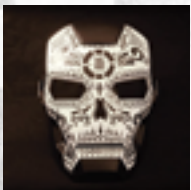
Mr Kojima was one of the first persons out there who made me appreciate better video games. In metal gear solid I saw how Kojima handles his story, characters and teamed up with a great illustrator who knows what's going on in these stories. To me, the best thing in the series is the identity, the use of science and technology as something that's getting darkee and shadier as time goes by. Kojima's other games, like Snatcher, were also great games. I loved the plots and designs, and again those themes that are tricky to handle. Like MGS, Z.O.E was a game that made me love mechas even more, along with the structures, vehicles and tech things that Shinkawa does so perfectly. Mr Shinkawa, Mr Kojima you have my thanks.

小島秀夫

小島氏は、私に最初にテレビゲームの価値を見出させてくれた人達のうちの一人です。メタルギアソリッドは、小島氏がストーリーやキャラクターを作り上げ、その意図を理解する偉大なイラストレーターと組んで制作してきた作品です。私にとってシリーズで最も好きな部分はそのアイデンティティです。時とともに科学やテクノロジーが暗く、影をもつものとして描写していることです。Snatcherなど、小島氏の他のゲームも素晴らしいものです。私はそのストーリーとデザインがとても好きでしたが、それもまた扱いづらいテーマでした。MGSと同じく、ZOEは新川氏による完璧な構造、車両、技術的な部分で、私をさらにメカ好きにさせました。新川さん、小島さん、ありがとうございます。







OSKUNK / FRANCE

BLOGSPOT: <http://custom-art.blogspot.fr>

FACEBOOK: Oskunk

INSTAGRAM: oskunk_

TWITTER: @Oskunk

BIO

Oskunk has always had the habit of drawing pretty much everything, but the geek universe is what inspires him most. In 2008, he posted a picture of his first custom on the web, a personal project he made just for fun. Since then he's received a lot of orders and his works have generated some internet buzz. He now has a few expositions and great collaborations to add to his curriculum. His work consists essentially in mixing geek culture, graffiti and pop culture.

伝記

Oskunkは何でもたくさん描くことが好きだが、Geekの世界が最も彼に刺激を与えている。2008年に初めてネット自分の描いた絵を投稿した。それは、単なる趣味で作った個人のプロジェクトだったのだが、それ以来彼はたくさんの注文を受けるようになり、彼の作品はネットで話題になるようになった。現在は、いくつかの展示会や大きなコラボの作品を予定している。彼の作品は主にGeekカルチャーやグラフィティ、そしてポップカルチャーの混合から成り立っている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

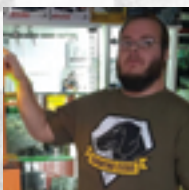
In 2015, I was lucky enough to work with Konami for the release of the Phantom Pain. I am very proud to have created «FOX» and «XOF» canvases for them, but most of all I had the immense joy of meeting Hideo Kojima himself to give my works to him! It really was a great honour, even though we couldn't talk very much, it was BIG! Some time later, I was part of an exposition, along with many other French and foreign artists, for «MGS V-The 80's Fan Art Experience». I even had the pleasure of reading that Mr Kojima retweeted my creations. Again, a great honour! These two moments, very special to me, make me very proud because I have been a fan of his work for such a long time!

小島秀夫

2015年、Phantom Painの発売にともない、コナミと一緒に動かしてもらえた自分は、とても運が良かったと思います。コナミのために「FOX」と「XOF」canvasesを創り上げたことに誇りを持っています。特に私が、大変喜ばしく思ったのは、私の作品を渡すために小島秀夫の直接お会いできたことです。それは本当に大変光栄なことでした。たくさんは話せませんでしたが、私にとってはとても大きい出来事でした。しばらくしてから、私は他の多くのフランス人や外国のアーティストと一緒に「MGS V-The 80's Fan Art Experience」に出展しました。小島氏が私の作品をリツイートしてくださったということを目にし、再びとても光栄な思いをしました！この二つの出来事は私にとってとても特別であり、長年彼のファンであり続けた分、自分をとても誇りに思える瞬間でした。







RGEEK / FRANCE

TWITTER: @rgeekmgs

FACEBOOK: rgeekcreations

BIO

Raphael, also known as Rgeek, is passionate about creating his own diorama, an activity he's been practicing for years. He started with the manga universe (most notably Saint Seiya), but quickly he felt the need to diversify his creations and technique. For a moment he was interested in console customization, so that he could get better at the use of the airbrush, but then went back to his first passion and perfected his skills by creating dioramas from new universes. One of them, very special to him, was Metal Gear Solid.

伝記

ラファエルはRgeekの名前でも知られており、長年ミニチュア模型の製作に熱中している。漫画をモチーフにした製作(特に聖闘士星矢)から始めたが、すぐに自身の技術と創作の幅を広げた。エアブラシを上手に使う為にゲーム機をカスタマイズすることに興味を持った時もあったが、その後、最初の情熱であったミニチュア模型製作に戻った。洗練された彼の技術によって新しい世界観のミニチュア模型を作り始め、メタルギアソリッドはそのモチーフとなっている。

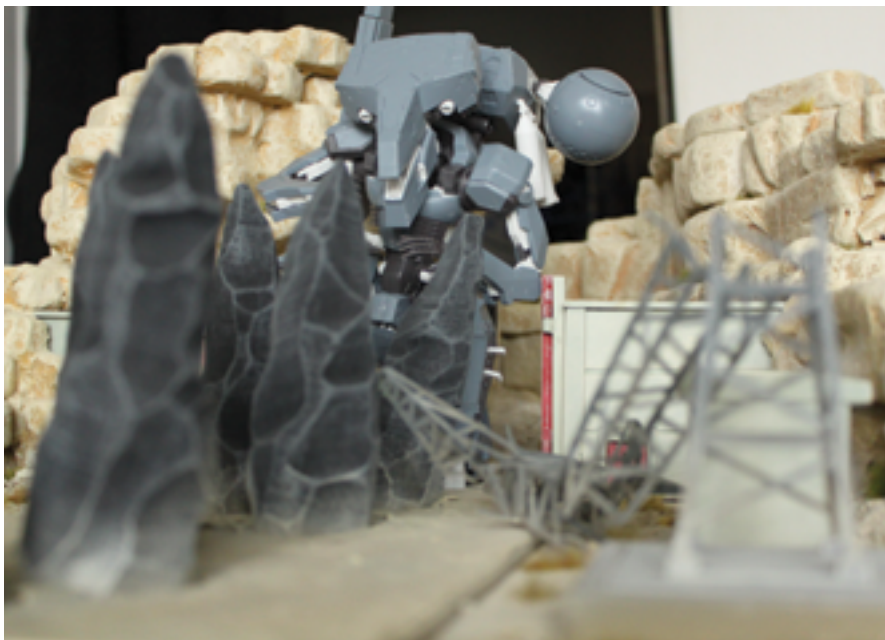
ABOUT HIDEO KOJIMA

I started gaming when I was very young, and started with his game Metal Gear Solid. Hideo Kojima is a huge inspiration because of his hard work, creativity, and his way of taking us all by surprise all the time, without fail. The way he plays with the fans is unprecedented in video game history. For example, when a new game is going to be announced, he throws us off on false leads, gets us exactly where he wants us, and creates a climate of anticipation and stimulation. I cannot wait to see where he will take us in the near future. Thank you Mr. Kojima for all these emotional moments that you have given us through your work. Please keep creating. We are all Homo Ludens.

小島秀夫

私はとても小さいころからゲームをはじめ、プレイステーションではメタルギアソリッドが最初のゲームでした。小島秀夫は、その仕事、創造性、そしていつも間違いなく皆を驚かせるようなことをし、壮大なインスピレーションを人に与えます。彼がファンとの間に築く関係は、ゲームの歴史の中でかつてありませんでした。例えば、新しいゲームが発表されるときに彼は私たちに違う情報を与え、彼が思った通りの方向に私たちを導き、期待と刺激の気運を作ります。彼が次に私たちをどこに連れて行ってくれるのか、待ちきれません。小島秀夫さん、作品を通じて、こんな風にわくわくする瞬間を私たちに与えてくれてありがとうございます。これから小島さんのゲームを心待ちにしています。私たちは、ホモ・ルーデンスです。







RUDY WILDE / FRANCE

WEBSITE: www.booyahgames.com

DEVIANTART: <http://darkdux.deviantart.com>

BIO

Rudy Wilde is a self made artist who built his experience in the world of animation cinema. He has made two short films during that time. A few years later, he decided to go freelance. Since then he has worked with studios such as Old Skull Games, Namco Bandai, Konami or Gloomywood. In 2014, Rudy achieved another project, the creation of a card game, which he achieved through his own company, Booyah Games.

伝記

Rudy Wildeは、アニメーション映画の分野で経験を積み、独力で立身したアーティストだ。その期間に短編映画を二本製作した。数年後にフリーランスとして独立することを決めて以来、Old Scull Games、バンダイナムコ、コナミ、Gloomywoodなどの会社に勤めた。2014年に、自社であるBooyah Gamesでカードゲームを製作した。

ABOUT HIDEO KOJIMA

In a video game industry where creativity and audacity are more and more put aside in favor of financial profits Hideo Kojima refuses, as he should, to treat the games as some artistically low medium, and has always elevated it to new standards of brilliance, audacity and creativity, always exploring new and sometimes hard to handle themes, and experimenting a lot with uncommon ideas. I think that is what inspires me most in Mr Kojima's work: organic work for a high quality experience, an experience that often goes farther than being a simple «game», and actually touches players for a very long time. Yes, I love Mr Kojima's will, a will to make things as he envisions them, as they should be instead of how they can be, or how the «bastards with the money» want them to be.

小島秀夫

ビデオゲーム産業では創造性と大胆さというよりも利益が重要視されがちです。しかし小島秀夫さんはそれまで技術的にあまり認められていなかったビデオゲームを、ハイテク技術のニュースタンダードに躍進させた。彼は試験的に新しくてややこしいテーマについて検討したり、不思議なアイデアを出したりします。私は、個人的にその点から最もインスピレーションを受けています。彼の仕事はゲームの本質的な部分を突いています。だから彼のビデオゲームをする時にはハイクオリティな経験、つまり期待した以上の、心に残る経験ができるのです。私は小島さんの仕事に対する姿勢が好きです。自分の思っていることに対して忠実に何かをする。できることじゃなくて、やりたいと思ったことをする。銭ゲバにはできないことですね。







SALVADORE TRAKAL / Argentina

ARTSTATION : salvadortrakal

DEVIANTART : salvadortrakal

TUMBLR : trakalart

FACEBOOK : salvadortrakalarts

BIO

Salvatore was born in Mar del Plata, Argentina, in 1989, which was just the right time to be able to watch all the great live action and animated films of the 80's and early 90's, which themselves ended up being a great influence in his creative life. Video games also influenced him, and it all started with the good old Famicom. Salvatore has always liked to draw and paint, and old habits apparently never die, as he doesn't plan on stopping any time soon.

伝記

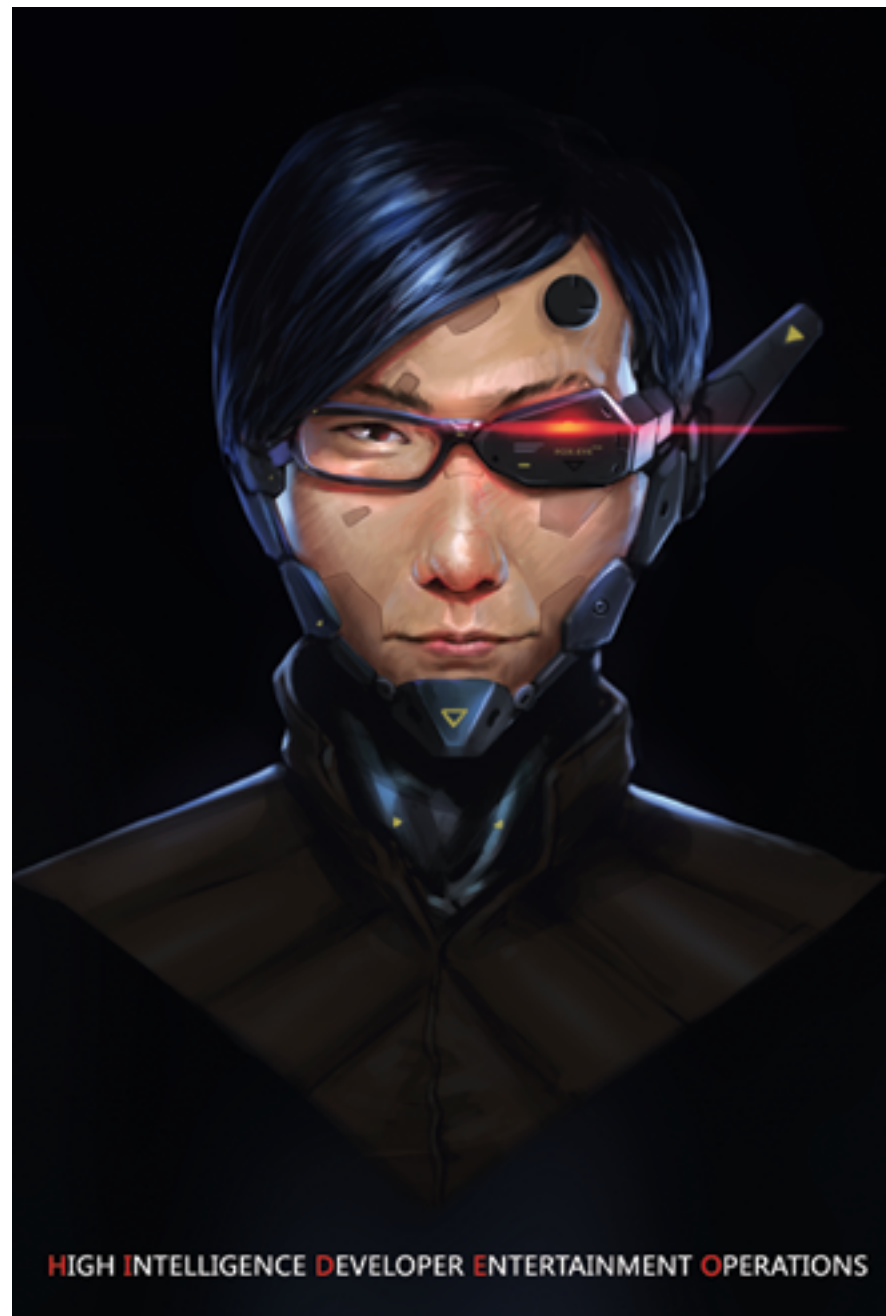
Salvatoreは1989年にアルゼンチンのマラ・デル・プラタで生まれた。80年代と90年代初頭の、最盛期の映画やアニメーション映画を見ることができる年として1989年はぴったりだった。その映画はSalvadoreの技術的な生活に大きな影響を及ぼした。ファミコンをはじめとしたゲーム機もまた彼に大きな影響を与えた。- Salvatoreはイラストを描くことが好きで、描きやめるつもりは毛頭ないという。

ABOUT HIDEO KOJIMA

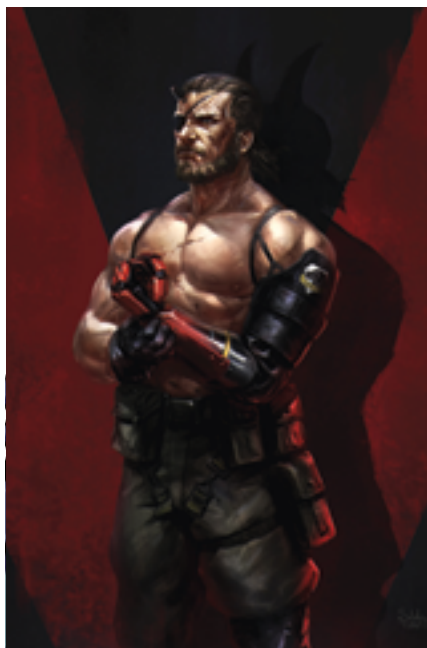
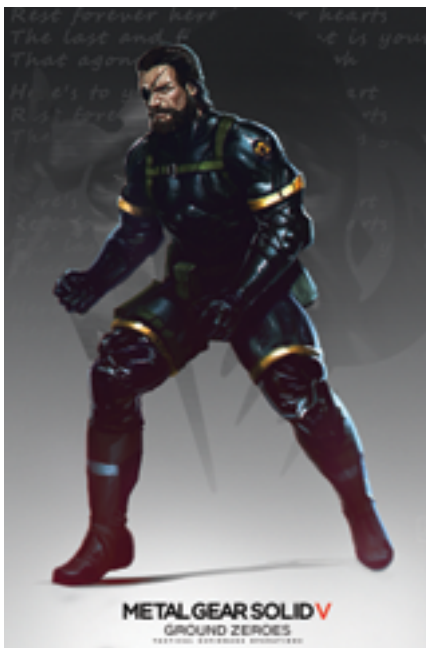
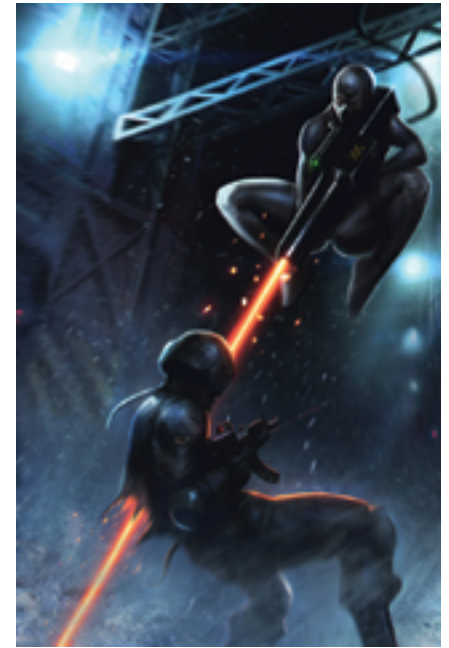
The first game made by Kojima I had the pleasure of playing was Metal Gear Solid, and what a good way to start! It not only had great movie influences (Escape from New York comes to mind first, and it's one of my favorite movies and character!), but it was ahead of its time in terms of mechanics and storytelling. Metal Gear Solid made me want to become an artist, because through its artwork, made by Yoji Shinkawa, I understood that I could make a living working as an artist. We are all part of Snake, part of Hideo and his legacy. Thank you Mr. Kojima, for everything and for what the future holds.

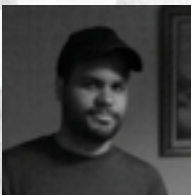
小島秀夫

私が小島秀夫の作ったゲームの中で初めてプレイしたのはメタルギアソリッドでした。初めてプレイしたのがこれで本当によかった！そのゲームは映画的な要素を含んでいただけでなく、『ニューヨーク1997』という映画が浮かびました。私の大好きな映画の一つです。キャラクターもとても好きです。ゲーム産業の中でメタルギアソリッドはストーリーの語られ方やゲームプレイが革新的だと思います。メタルギアソリッドをプレイした後、アーティストになりたくまりました。なぜなら、新川洋司のインパクトのある技術を見た時、アーティストとしてやっていけるということがわかったからです。私たちはスネークの一部であり、小島秀夫とその遺産の一部なのです。小島さんのこれまでの作品のすべてに感謝し、今後の作品に期待しています。



HIGH INTELLIGENCE DEVELOPER ENTERTAINMENT OPERATIONS





SERVAN CASTILLO / DOMINICAN REPUBLIC

INSTAGRAM: servanpicto

TWITTER: @Kenyu05

FACEBOOK: servansketch

TUMBLR: servancastillo.tumblr.com

BIO

Servan Castillo is a 2D animator from New York. He studied animation at the School of Visual Arts, and has been drawing and making art since he was 3 years old. He's been a big fan of video games and movies. Starting out out as an illustrator and after high school, he decided to get into animation. He ended up loving it, and making a career out of it. He also began to branch out in the types of mediums he works with, such as sculpture and most recently 3D character and assets modeling.

伝記

Servan Castilloはニューヨークで2Dアニメーション制作をしている。3歳の時から絵を描き始め、創作をしてきた。School of Visual Artsでアニメーションを学んだ。ビデオゲームと映画のファンである。イラストレーターとして働き始め、高校を卒業してからアニメーションの制作を始めた。このころからアニメーション制作に入れ込み、現在ではアニメーション制作を仕事としている。スカルプチャー、3Dキャラクターデザイン、アイテムデザインなども手掛けている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

Hideo's writing and direction, added to Yoji Shinkawa's art and design, inspired me in so many levels, and it became one of my major influences. And as if Kojima san couldn't make me happier, he released the Zone of the Enders series, and I just lost it. I still had high hopes for Z.O.E. 3. I have never met Mr. Kojima, and I hope I do some day. He made part of my wishes come true when he liked and shared two of my drawings on Twitter, and I never thought, in my wildest dreams, that Mr. Director himself would ever enjoy a fan art drawing from me. He is, without a doubt, a creative and passionate man, whose work has inspired and influenced many people, and I wish him the best on his future endeavors with the new Kojima Productions.

小島秀夫

小島秀夫のシナリオや監督と、新川洋司の技術とデザインはあらゆるレベルで私を刺激し、最も大きな影響をそこから受けるようになりました。小島氏はこれまでも僕を喜ばせたけれど、それ以上はないと思っていました。しかし、彼がZONE OF THE ENDERSシリーズを監督したおかげで最高の作品に出会ってしまったのです。ZONE OF THE ENDERS 3もとても心待ちにしていました。小島氏にお会いしたことがありませんが、いつかお会いしたいと思っています。彼が、私の描いたデッサンのうちの二つをTwitterでリツイートし、「いいね」を付けてくださったとき、私の願いの一つが叶いました。小島氏自身が、私のファンアートを楽しんでくださるなんて、夢にも思っていませんでした。きっと彼は情熱と創造性がある人に違いありません。彼の仕事は多くの人に影響を与え、インスピレーションを与えました。新たなコジマプロダクションの将来にご多幸をお祈りしています。







SHERAZ ALI / NORWAY

FACEBOOK: shezart

INSTAGRAM: shez_art

TWITTER: @shezart

BIO

Sheraz is a concept artist and animator from Oslo. He studied at Noroff University where he specialised in 3D design and animation as well as 3D film production. His art is inspired by Yoji Shinkawa's work, and is recognized by many as being similar in style but also influenced by artists such as Kim-Jung Gi, Mike Butkus, David Finch, and Patrick Brown.

伝記

Sherazはオスロからきたコンセプトアーティスト兼アニメーターである。Noroff Universityで3Dデザイン、アニメーション、3D映画制作を専攻した。彼のアートは新川洋司に大きく影響を受けており、似たようなスタイルがみられる。そのほかには、Kim-Jung Gi、Mike Butkus、David FinchやPatrick Brownらの作品の影響も受けている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

The moment I discovered a short video clip for the Metal Gear Solid 2 «making of», I was set on a new path that truly defined my artistic style. That clip showed Mr Shinkawa drawing Solid Snake... Not only did it help define my drawing style but it also inspired me to bring together my love of drawing and my passion for video games. Hideo Kojima himself has influenced me in many ways. From the depth of his game characters, to the deep and complicated stories he writes, his way of overcoming boundaries with each project keeps him ahead of his time. It was the release of Metal Gear Solid in 1998 that caught my attention. Metal Gear Solid 2 confirmed the saga was every bit worthy of that attention, introducing a movie influence to video games like never before, even on the case of the game that mentioned Kojima's name like a movie poster would!

小島秀夫

メタルギアソリッド2のメイキング映像を見つけたとき、僕の作品のスタイルを本当の意味で決定する新しい道を進み始めました。そのビデオクリップの中には、ソリッドスネイクを描く新川氏がいました。それは、自分の絵のスタイルを見出してくれただけでなく、自分が持っていたデッサンへの愛情と、テレビゲームへの熱烈な想いをつなげる役割もしてくれました。小島秀夫氏は、いろいろな面で僕に影響を与えました。よく考え込まれたゲームのキャラクターから、複雑で奥が深いストーリーまで、彼はプロジェクトの度に限界を克服して時代の先を行っています。1998年にメタルギアソリッドがリリースされると、私はそれに注目しました。そして、メタルギアソリッド2は、映画的な要素をテレビゲームに導入するという、かつてなかったものであり、注目して正解だったと分かりました。さらに、そのゲームのケースにはまるで映画のポスターのように小島氏の名前が載っていたのです!







SIXFRID / CHILI

DEVIANART: <http://sixfrid.deviantart.com>

FACEBOOK: SixfridArt

INSTAGRAM: sixfridart

BIO

Jorge Muñoz Silva, an artist also known as «Sixfrid», was born in 1988 in Chilean Patagonia. A graphic designer who started working as a freelance illustrator in 2010, he has been involved in national trading card games projects, and hopes to work in the field of video games in the future. Among his many influences are 80's movies, and of course video games!

伝記

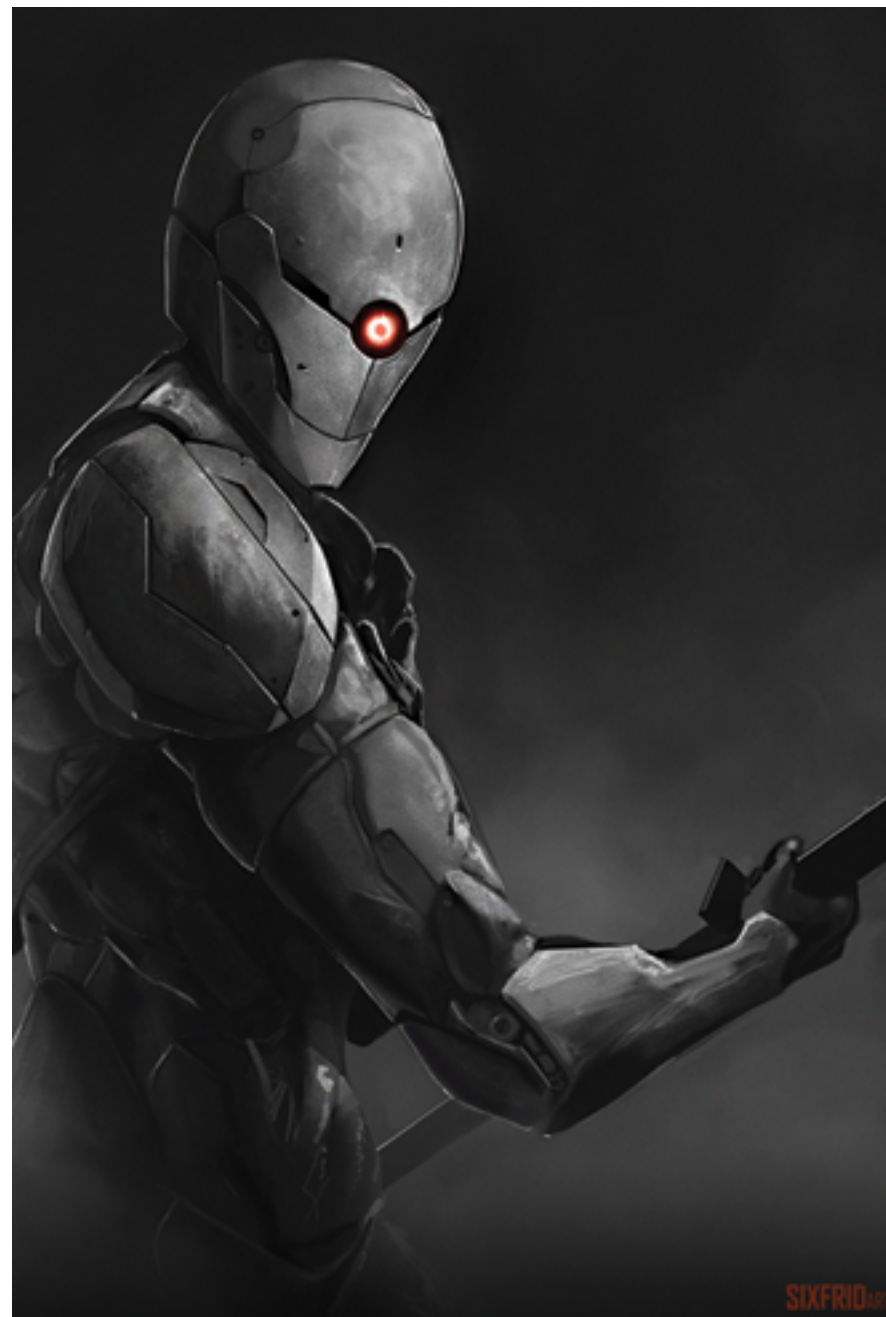
Jorge Muñoz SilvaはSixfridの名前でも知られているグラフィックデザイナーだ。1988年、チリ側のパタゴニア生まれ。2010年からフリーランスのイラストレーターとして働き始め、国を挙げたカードゲームの制作計画にも携わった。将来はビデオゲーム業界で働こうと思っている。80年代の映画とゲームに大きな影響を受けてきた。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I grew up with Metal Gear, and remember quite well the first time I played Metal Gear Solid on the Playstation. My mind was blown in every way, be it the story or the characters, it was unbelievable. I have been playing every game in the saga ever since. I was particularly inspired by deep and motivational quotes from the characters, my favorite being «a strong man does not need to read the future. He makes his own». It's a quote that I keep in mind to pursue my goals. Hideo Kojima is a very influential person to me, and many people, for being a visionary genius who outdoes himself with every project he works on. I just want to thank him and his team so much for the excellent job they have done and will do. Hideo Kojima, you're the one Big Boss.

小島秀夫

私はメタルギアに育てられたようなものです。初めてプレイステーションでメタルギアソリッドをプレイした時のことをよく覚えています。シナリオやキャラクターが素晴らしくて、あらゆる意味で私の心を吹き飛ばすようでした。それ以来シリーズの全てのゲームをプレイするようになりました。私は特に、キャラクターの深く興味深い台詞に刺激を受けました。中でも一番好きなのは「予知能力なんかいらぬ。未来を変えていく勇気があれば充分だ。」です。何かを成し遂げたいときに、いつも頭に留めておく言葉です。小島秀夫は、私を含む他のたくさんの人にとってとても影響力のある人です。先見の明を持つ天才で、あらゆるプロジェクトにおいて精力的に取り組んでいます。今まで、そしてこれからも素晴らしい作品を創りつづけてくれる小島秀夫とそのチームに感謝します。小島秀夫さん、あなたがビッグ・ボスです





TSUCHINOKO / FRANCE

WEBSITE: www.tsuchinoko.fr

INSTAGRAM: [tcnk1](https://www.instagram.com/tcnk1)

TWITTER: [@tcnk1](https://twitter.com/tcnk1)

FACEBOOK: [tsuchinoko_san](https://www.facebook.com/tsuchinoko_san)

BIO

Tsuchinoko is a French illustrator, graphic designer and street artist. He has been working in creative fields since 1994, most notably for many advertising agencies in Paris. He has also been Creative Director for the French TV channel M6.

伝記

Tsuchinokoはフランスのイラストレーター、グラフィックデザイナー、そしてストリートアーティストである。1994年から創作を続け、多くのパリの広告代理店で働いてきた。フランスのM6チャンネルで芸術監督としても働いている。

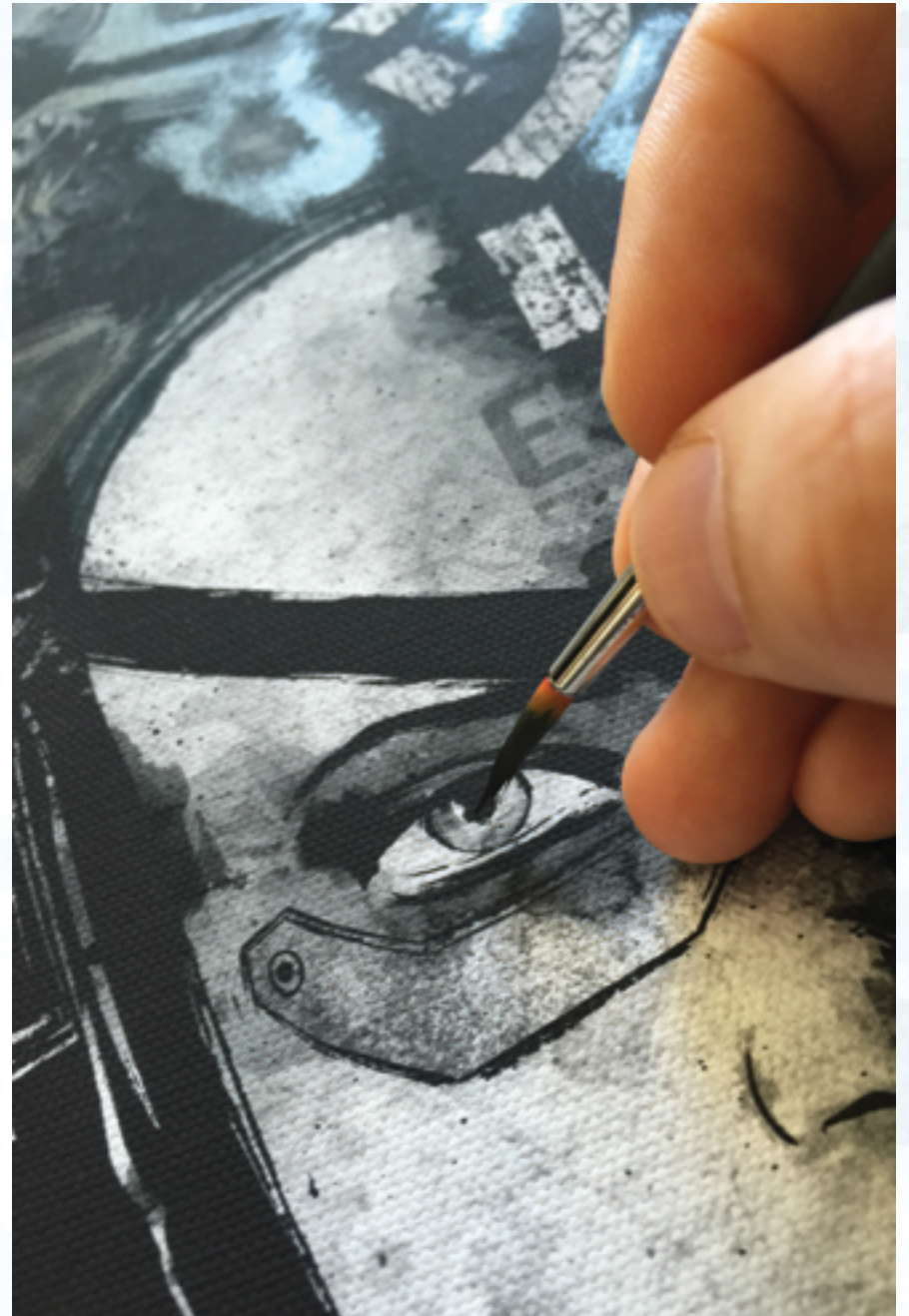
ABOUT HIDEO KOJIMA

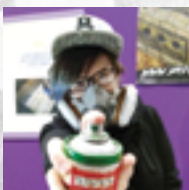
I have a deep admiration for Hideo Kojima and his talent. The way he develops the universe and the characters he created is incredible. For almost thirty years, he has been working with Snake, overcoming limits in terms of scenario, gameplay, design and technique. This alone deserves the utmost respect, as I personally cannot see anyone else achieving that much in the video game industry. It has always fascinated me how Metal Gear feels like much more than simply playing a game. Even though Mr Kojima is helped in his task by his army of well trained and capable creatives, he is the man who originally came up with the whole thing, and I often ask myself how he's managed to be and stay so far ahead of his time. Mr Kojima, thank you for all these emotions you've given us, I can't wait to see how far you'll push the limits with your new projects.

小島秀夫

私は、小島秀夫とその才能に深い感銘を受けています。彼が広げていくその世界観や、彼が作り出したキャラクターは印象的です。およそ30年間に渡って、彼はスネークに取り組み、シナリオ、ゲームプレイ、デザイン、そして技術に関して限界を超えてきました。ゲーム業界でここまでできる人は他に知りません。それだけで彼は最大の尊敬に値するのです。メタルギアは、単なるテレビゲーム以上の気分を味わわせてくれ、私はいつも魅了されていました。経験と実力のある製作者のチームに支えられているとはいえ、もともとすべてを考案したのは小島氏自身です。私はよく、小島氏がどのようにして、そんなに時代の先を行くことができているのかと不思議に思います。小島さん、私たちにワクワクする機会を与えてくれてありがとうございます。あなたが、新しいプロジェクトでどこまで限界を超えられるか、楽しみにしています！







VADU AMKA / BELGIUM

WEBSITE: www.vadumka.com

TWITTER: @VaduAmka

FACEBOOK: VaduAmkasproject

BIO

A graphist and visual artist working on consoles, Vadu Amka is passionate about recycling art, conception and retrogaming. In 2012, she realized that she wanted to customize, or more precisely that she wanted to bring life back to old machines. Her main influences, at first, were steet-art, contemporary art, and glitch-art. She is a big fan of everything that is related to the 80's and 90's and is proud of it!

伝記

Vadu Amkaはゲーム業界で働くグラフィッカー、ビジュアル・アーティストだ。リサイクルアート、コンセプト、レトロゲームが大好きである。2012年に、ゲーム機のカスタマイズや、古いゲーム機の再生に興味があると気づいた。彼女は主に、ストリートアートや現代美術とグリッチアート(破壊されたデジタル画像を用いたアート)などから影響を受けている。80年代と90年代のものすべてのファンであり、そしてそれを誇りに思っている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

The story between Kojima and myself started on Playstation 2, with a version of Metal Gear Solid II NTSC that I was playing in black and white because the peritel RGB cable we had was broken. I really fell in love with the studio in 2001, when Zone of the Enders was released. Although I only had a demo of the first two levels, I was totally mindblown by its scenario that reminded me a bit of Evengelion, which helped to make me addicted. This game was beautiful on many aspects, all the way down to even the music. Moreover, it was an action game with RPG elements, in the way Jehuty evolved and the missions were managed. It's one of the rare game I picked back up on PS3 for its HD version, and one of my best teenager memories on Playstation 2. I owe that to you, thank you Hideo Kojima.

小島秀夫

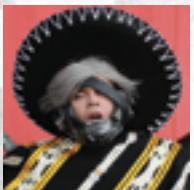
プレイステーション2でメタルギアソリッド2をプレイしてから、私は小島秀夫という人物を知りました。カラー端子が壊れていたので、白黒の画面でプレイしたのを覚えています。2001年にZone of the Endersが発売された時に、小島氏のスタジオが大好きになりました。最初の2つのレベルの体験版しか持っていませんでしたが、そのシナリオに完全にハマってしまいました。少しエヴァンゲリオンを連想させられたからかもしれません。このゲームはあらゆる面で美しく、音楽さえも素晴らしかったです。さらに、ジェフティが進化していく様子や、ミッションの管理の仕方などは、RPGの要素を持ったアクションゲームのようでした。普段、ゲームのHDバージョンは買わないのですが、この時はプレイステーション3を買いました。青年時代のプレイステーション2での最高の思い出です。あなたのおかげです、小島秀夫さん、ありがとうございます。







COSPLAY



ALESSANDRO DI CESARE / ITALY

WORLD COSPLAY: <http://worldcosplay.net/member/315537>

TWITTER: Alex's cosplay page

FACEBOOK: Alexs-cosplay

BIO

Alessandro Di Cesare is a 24 years old student from Italy. He currently studies at the University of Bologna and is going to graduate soon in computer engineering. He's entered the cosplay world almost 2 years ago, visiting his first faire at Lucca comics and Games, the biggest comicon in Italy. He built two costumes to this day: Raiden from Metal Gear Rising and a protoss zealot from Starcraft 2. He won competitions with these costumes with Raiden.

伝記

Alessandro Di Cesareは、24歳のイタリアの学生だ。彼はボローニャ大学で学んでおり、コンピュータエンジニアの学部を卒業する予定だ。約2年前に初めてイタリアで最大のコミコン、Lucca comics and Gamesに参加し、コスプレの世界に足を踏み入れた。今までに2つのコスチューム(メタルギアソリッドライジングの雷電と、スタークラフト2のprotoss zealot)を制作しており、雷電のコスチュームでは、数々のコンペで優勝してきた。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I think that Kojima did a splendid work. More than a game, not exactly a movie than a film, it's a real piece of art that finds a unique place between the two. In fact it's difficult to find a saga that lives for more than 20 years, as this one has. Mr Kojima is among the best game designer in the world and I would like to see more of his future work. It would be a honor for me to meet him one day, maybe at a comicon? Thanks to him I've met a lot of people sharing the love for the metal gear series, in particular my «other family», the Sons of Metal Gear, an Italian cosplay group. We participate in a lot of comicons and we're growing!

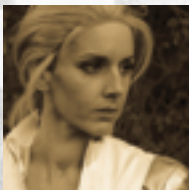
小島秀夫

小島秀夫は、見事な仕事を成し遂げたとと思います。ゲーム以上だけれども、完全に映画ではなく、その二つの間に独自の場所を見つけ出した、本物の芸術作品なのです。実際、このゲームのように、20年以上も人気を保ち続けるsagaはめったにありません。小島氏は世界中で最も優れたゲームデザイナーの一人であり、私は彼の将来の作品も是非見てみたいと思っています。いつか彼にお会いすることができたら、大変光栄なことだと思います。もしかしたらコミコンで会えるでしょうか？

彼のおかげで、メタルギアシリーズへの愛を共有するたくさんの人々と知り合うことができました。特に、イタリアのコスプレグループであるthe Sons of Metal Gearは私の「もう一つの家族」です。私たちは、たくさんコミコンに参加し、これからも成長していきます!!







AMBRA CARRARA / ITALY

DEVIENTART: Poisonambra

TWITTER: @poison_ambra

FACEBOOK: Ambra Carrara Cosplay & Nukes

BIO

Ambra Carrara is an Italian cosplayer from Venice, where she studied fine arts. She likes watching movie, sewing her own costumes and playing videogames. When she was twelve she sewed her first costume by herself for a dance show. That was what she thinks of as her «first cosplay experience» and she enjoyed it a lot. It was at that moment she realized that she could put together everything she had learned (drawing, painting, sewing...) to create her own cosplays, and a few years later it had become a passion.

伝記

Ambra Carraraは、ヴェニスで美術を学んだ、イタリア出身のコスプレイヤーだ。映画鑑賞、コスチュームの製作、そしてゲームをプレイすることが大好きだ。12歳の時、彼女はダンスショーのために初めて自分で衣装を作った。彼女によればそれが「初めてのコスプレ体験」であり、とても楽しかった。その時に、彼女が今まで学んだこと(デッサン、絵画、裁縫...)を生かして自分のコスプレを創り出すことができると気づき、数年後にそれは彼女の情熱となった。

ABOUT HIDEO KOJIMA

My admiration for Mr. Kojima started when I saw one of my friend playing Boktai for the first time. I tried the game for a few days and I just thought «Wow!» It was something I had never seen before. A few months later I played my first MGS videogame, Mgs3. I fell totally in love with the game. It looked like a movie to me, the storyline was very dramatic and intricate, with a lot of cross-references to actual movies. An incredible gaming experience and a new way to play videogames, that's what Snake Eater was to me. I like the way Mr. Kojima creates the characters, the female ones especially. They are deep, beautiful, strong and deadly women. These qualities made me feel so close to The Boss that I've paid tribute to her and Mr. Kojima with this very elaborated cosplay.

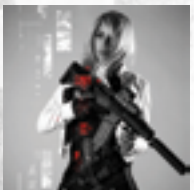
小島秀夫

私が小島氏に憧れを持つようになったのは、友達がBoktai(ボクらの太陽)をプレイしているのを初めて見た時でした。その友達は、ヴァンパイアを倒すため、太陽エネルギーを使おうと、ゲームボーイアドバンスを太陽の方に向けていました。(本当の太陽エネルギーです!)私はその同じゲームを数日プレイし、単純に「Wow!」と思ったのです。それまでに見たことがないものだったからです。

数か月後、私は初めてMGSシリーズの、MGS3スネークイーターをプレイしました。そして完全に恋に落ちてしまったのです。私は、それを映画のように感じました。ストーリーの展開はとても劇的で入り組んでおり、実際の映画にも通じる部分がたくさんありました。スネークイーターは私に、素晴らしいゲーム体験と、テレビゲームの新しいプレイ手法を見せてくれました。私は、小島氏が作り出すキャラクター、特に女性キャラが好きです。彼女たちは、深く、美しく、強く、究極に女性なのです。これらの要素から私はザ・ボスが好きになり、彼女と小島氏を讃えてとても入念なコスプレをするようになりました。



Francisco Romani



AMIE LYNN / USA

TWITTER: @misshabit

FACEBOOK: amiehabit

BIO

Amie Lynn is a creative goober who loves expressing her favorite franchises through cosplay. My favorite video games are old school JRPGs, survival horror, and «tactical espionage». Most of her time is spent creating costumes. She likes gender-bending stuff, her favorite male characters getting a makeover and ending up changed into their female counterparts. She can be «obnoxiously» positive at times.

伝記

Amie Lynnは、コスプレを通して好きなゲームシリーズを表現するのが大好きな、クリエイティブなマニアだ。好きなゲームは、古き良き日本のRPG、サバイバルホラー、そして「戦術的なスパイ」のゲーム。ほとんどの時間をコスチューム製作にかけている。彼女は、好きな男性キャラクターが、改装を受けてそのカウンターパートの女性キャラクターに変身するなどの、ジェンダー・バンドのコスプレが好きだ。彼女は、時に「不快」なほどにポジティブである。

ABOUT HIDEO KOJIMA

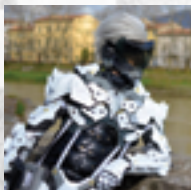
The Metal Gear franchise feels very personal and intimate to me. The iconic "Hideo Kojima" moments are inimitable. I don't think we'll ever forget the controller switch, or naked, no-handed somersaulting Raiden. They become some of our favorite video game moments and memories. Hideo Kojima, for the same reason, is a huge role model in my life as a creative. I would be so lucky to have half his mindset and work ambition. MGS and Hideo Kojima raised us to believe the unbelievable, to see video games as more than just a cartridge, a disc, a game. Few game franchises have such a dedicated community like this one. I'm very honored to be a part of the camaraderie.

小島秀夫

メタルギアシリーズは、とても人に近くて親しみやすい感じがしました。「小島秀夫」の特徴的な瞬間はとても独特でした。ボス戦でのコントローラーの交換や、裸で手を使わずに宙返りする雷電は決して忘れられません。大好きなゲームの瞬間と思い出になりました。小島秀夫は、私のクリエイターとしての人生の偉大なロールモデルです。彼の考え方や仕事の野心の半分でも持つことができたら幸運でしょう。MGSと小島秀夫は、不可能を可能にすること、テレビゲームがただのカートリッジ、ディスク、ゲーム以上の物であることを信じさせてくれました。MGSのように献身的に打ち込むコミュニティをもつゲームは稀です。そのような仲間たちの一人になれたことをとても光栄に思います。







ANDREA CANGIAMILA / ITALY

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/CFcosplays>

BIO

Andrea, 24 years old, is from Italy. His greatest passion started almost as soon as he was born. He has always loved to dress the same way as characters that fascinated him, and took pleasure in acting like them. Growing up, he became more interested in secondary characters in video game or comic book stories, those who, in his words, «are obscured by the protagonist». Raiden, in his opinion, is one of them, a man with a dark past and a great load of anger, along with complex emotions. When he wears his armor he feels like he is «one with him, and these emotions».

伝記

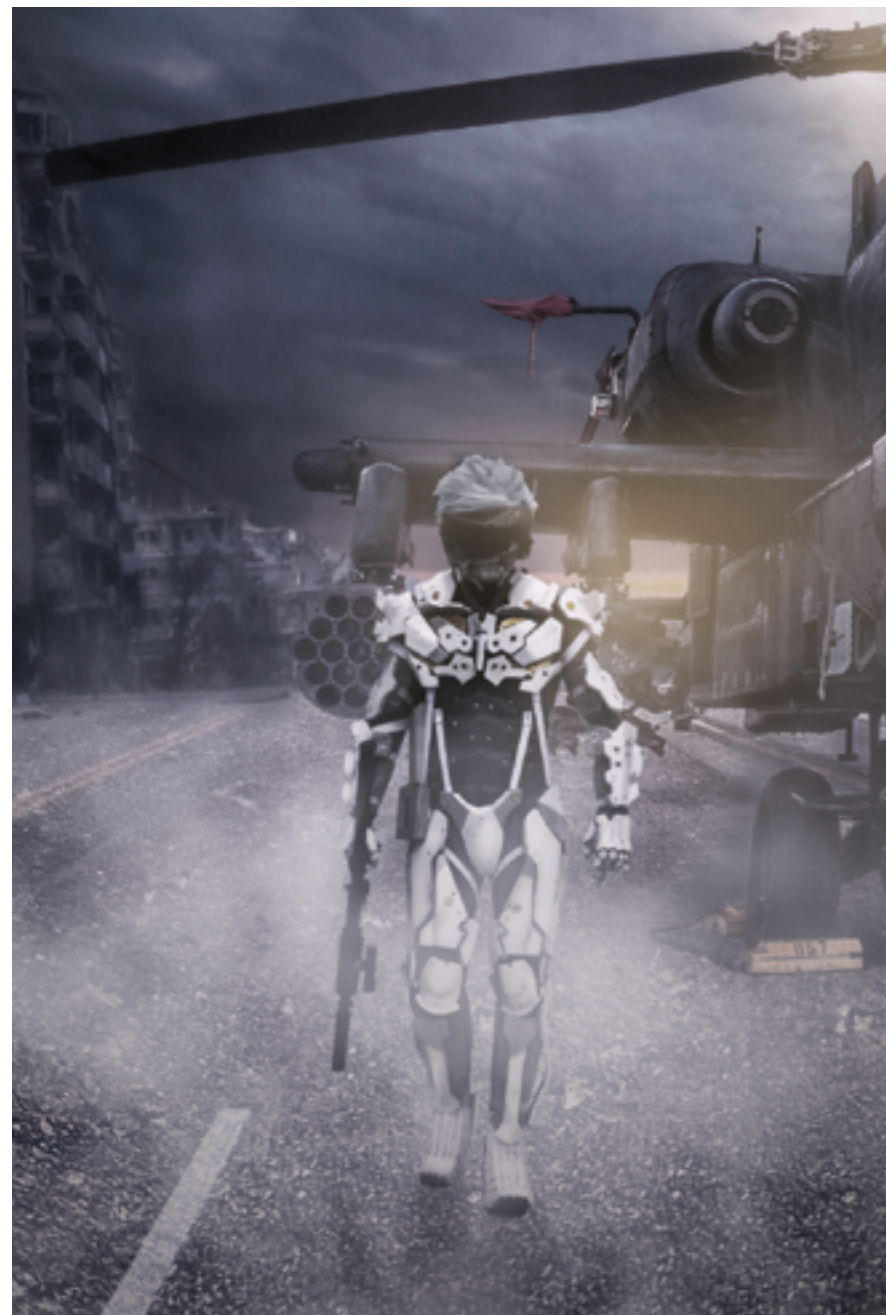
24歳のアンドレアは、イタリア出身だ。コスプレへの大きな情熱は、生まれたばかりのころからだった。彼はいつも、好きなキャラクターと同じ格好をするのが好きで、そのキャラクターの真似をして演技をすることがとても楽しかった。大きくなるにつれて、彼はゲームや漫画の中の、「主人公の影に隠れている」キャラクターにもっと興味を持つようになった。彼が思うに、雷電はそんなキャラクターの一つだ。暗い過去と大きな怒りを、複雑な感情と共に背負っている。雷電の鎧を身に着けた時、彼は「雷電とその感情の一部」になったような気分になるのだ。

ABOUT HIDEO KOJIMA

Hideo Kojima is the Steve Jobs of the gaming world. What he foresaw in the past 30 years, no one else was able to foresee it. He is the very definition of a visionary, one who will carry us all towards a new way of experiencing virtual adventures. I thoroughly enjoy playing a character invented by him, and my biggest dream is to meet him. This is a dream I have since I turned on my first playstation with METAL GEAR SOLID inside. It's like he's always been on the other side of the screen, watching us play. I hope that people like him never stop doing what they do, because what he has created is something that can transcend generation, people's usual tastes, and is able to unite people under the same flag. Thanks Kojima San.

小島秀夫

小島秀夫は、ゲームの世界でのスティーブ・ジョブズです。今までの30年間で彼が先見してきたことは、他の誰も先見することができませんでした。彼は本当に先見の明そのもので、皆を新たなバーチャルアドベンチャー体験へと誘ってくれました。私は彼が創ったキャラクターを徹底的に楽しみながらプレイしました。私の今の夢は、彼に実際にお会いすることです。この夢は、メタルギアソリッドの買ったプレイステーションを初めて起動させた時から持ち続けています。まるで、小島氏がスクリーンの反対側にいて、私たちがゲームをプレイしている様子を見ているように感じます。彼が創ったものは、世代や趣向を超えて、同じ旗の下で人々を一つにする力を持っています。これからも、決してやめずに活動し続けてほしいと願っています。小島さん、ありがとう。







DANIELA COVELLI / ITALY

FACEBOOK: LadyDaniela89-Cosplay

TWITTER: @LadyDaniela89

INSTAGRAM: LadyDaniela89

TUMBLR: LadyDaniela89

BIO

Daniela is an Italian cosplayer who's been active since 2012. She loves anime, manga and video-games. Most of her cosplays are based on characters from her favorite games: she's completely obsessed with the Metal Gear and Final Fantasy series, and was very happy to be able to cosplay her two favorite characters ever, Lulu from Final Fantasy X and Sniper Wolf from Metal Gear Solid.

伝記

Danielaは2012年から活動しているイタリアのコスプレイヤーだ。アニメ、漫画、ゲームが好きで、彼女のコスプレの多くはお気に入りのゲームのキャラクターだ。メタルギアシリーズとファイナルファンタジーシリーズが大好きで、今までにメタルギアソリッドのスナイパー・ウルフとファイナルファンタジーのルールのコスプレができたことをとても嬉しく思っている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

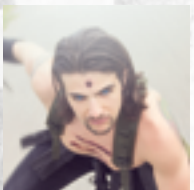
I have to thank Mr Kojima a lot for creating such splendid female characters, who unlike a lot of other games aren't just here to be the main characters' two-dimensional supporters, but all-around complex women and heroines that I can really admire. I'm really in awe when I think of how Mr Kojima was able to put his fantastic characters in a pre-determined world, and how well they "worked" in it! I can't wait to play again one of Hideo Kojima's games, I'm sure that whatever project he has in mind now will be an enormous success! His immense creativity, his ability to make complex and well-structured worlds, characters and storylines... I wish you the best of luck with everything, Kojima San!

小島秀夫

素晴らしい女性キャラクターを創ってくれた小島氏には感謝しています。彼女たちは、他の多くのゲームのように、ただ主人公を引き立てるための脇役ではなく、全面的にそれぞれ複雑な背景を持った女性たちであり、私が憧れるヒロインたちなのです。小島氏が、所定の枠の中でこれらの素晴らしいキャラクターを生み出し、こんなにも見事なゲームにすることができたことに、畏敬の念を抱かずにはいられません。小島氏のゲームをまたプレイできるのが待ちきれません！彼が今どんなプロジェクトを考えていようと、大きな成功をおさめることを信じています！彼の巨大な創造力、複雑で構造的な世界、キャラクターや物語を生み出す能力を持っています。小島さん、あなたのすべてのことに幸運をお祈りしています！







DAVIDE FASCE / ITALY

FACEBOOK: Davide-Fasce-Cosplay

TWITTER: @davidefasce

BIO

Davide Fasce is a photomodel, personal trainer and an Italian cosplayer who started cosplaying in 2013. He started doing cosplay because of Metal Gear Solid. He started working with agencies that distribute videogames in Italy, such as Halifax. He is one of the founders of the cosplay group «Sons of Metal Gear», which organizes cosplay events in the main Italian conv.

伝記

Davide Fasceは写真モデル、ヘルスケアトレーナー、そして2013年からはコスプレイヤーとして活動している。コスプレを始めたきっかけはメタルギアソリッドだ。彼は、Halifaxなど、イタリアでゲームを発売する会社で働き始めた。彼は、イタリアのコミコンでコスプレイベントを企画しているSons of Metal Gearというコスプレグループの創作者の一人である。

ABOUT HIDEO KOJIMA

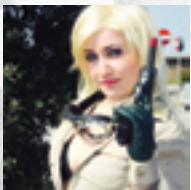
The stealth genre never really caught my attention. That was the reason why I never played this fantastic adventure before now.. In a few month's time I had finished playing the whole series, and as I went on, with every new chapter, my love for the games and master Kojima and his team grew bigger. This brought me to cosplaying many characters such as Naked Snake Liquid Snake, Vamp and Solid Snake from Mgs2. To me, Metal Gear Solid is much more than just a simple videogame. Kojima, with his touch, managed to make this series even more epic, and I think anyone who owns a console should play at least a chapter of his greatest masterpiece Metal Gear Solid. I hope that one day I will have the honor to meet Kojima-san, and thank him for what he managed to do.

小島秀夫

ステルスゲームの類には興味を持ったことがなかったので、今までこの素晴らしい冒険のゲームをプレイしてきませんでした。数か月の間に私はシリーズのすべてのゲームをプレイし終えましたが、ゲームを進める度に、新しいチャプターをプレイする度に、このゲームや小島氏とそのチームへの愛が大きくなりました。これがきっかけで、Naked Snake、Liquid Snake、Vamp、Solid Snakeなどたくさんのコスプレをするようになりました。私にとって、メタルギアソリッドは単なるゲーム以上の物なのです。小島氏は、このシリーズをさらに見事なものに仕上げました。コントローラーを持っている人は、この最高に素晴らしいメタルギアソリッドのせめてチャプターの一つでもプレイするべきだと思います。いつか、小島さんに直接お会いして彼がしてくれたことへのお礼をしたいと思います。







ELEONORA CASTELLANI / ITALY

FACEBOOK: EleCat-Cosplay

INSTAGRAM: c_eleonora88

TWITTER: @Eleonora_Cst

BIO

Eleonora was born in 1988, grew up, and studied in Rome after graduating high school. At 19, she decided to leave her parents house, and start working to live as she wanted. This led her to explore life from a different perspective, tougher but more rewarding in her eyes. Her passion for video games and TV series got her interested in cosplay. She met the group she is now a part of : the Sons of Metal Gear. She plays the roles of Eva and Sniper Wolf.

伝記

Eleonoraは1988年に生まれ、高校卒業後はローマで進学した。19歳の時に、親元から離れて、自分が望む人生を進むために働くことを決意した。こうして彼女は、今までとは違った目線を持って、辛いけれどもやりがいのある人生を歩み始めたのだ。ゲームやテレビドラマへの情熱は、彼女をコスプレへと導き、今も属しているSons of Metal Gearというコスプレグループに出会った。彼女は、EvaとSniper Wolfのコスプレを担当している。

ABOUT HIDEO KOJIMA

When I was 10, I received my first PlayStation. At the time it was a brand new world to discover. I began to fall in love with the first video games that had a story. Of course, I was destined to come across Metal Gear Solid... It's been more than a decade but nothing has changed, I am an absolute fan from start to finish. It doesn't matter how much the technologies evolve, or how much the graphic improve, sometimes I need to go back to the origins, to these character and these emotions that only Hideo Kojima can offer. Everytime I play Metal Gear Solid, I learn something new, and I consolidate values like friendship, love, loyalty, honesty and respect. I will never get tired of this, and every time I meet Solid Snake, it's just like the first time, when I was just a kid.

小島秀夫

10歳の時、初めてプレイステーションを手に入れました。当時それは、私に全く新しい世界を発見させてくれました。私は、初めてプレイしたストーリー性のあるゲームたちに夢中になりました。そして当然メタルギアソリッドもプレイするようになりました。もう10年以上も前のことですが、今も変わらず最初から最後まで絶対的なファンであり続けています。技術がいくら発達しようと、グラフィックがいくら向上しようと、関係ありません。時に私は原点に戻りたくなるのです。それは、小島秀夫だけが創ることができたキャラクターや感情の起伏なのです。メタルギアソリッドをプレイする度に私は新しいことを学び、友情、愛情、忠誠心、誠実さ、そして敬意などの価値を自分の中で固めるのです。私は決してこれに飽きることはありません。ソリッドスネークに会うたびに、子供の時に初めてプレイした感覚を取り戻します。







FRANK BOSS / ITALY

FACEBOOK: Frank-Boss

TWITTER: @ frankiebello5

BIO

Frank is a drummer and a member of a cartoon themes cover band where he dresses up in cosplay for gigs. He never took cosplaying too seriously, to him it's all about having fun. He is a big fan of the original Big Boss, Frank often tries to improve his cosplays as much as he can by paying attention to details and trying to learn new techniques for developing props or the cosplay itself. When he saw the trailers for MGSV, he decided to make a Venom Snake costume. Konami US found a picture of him and decided to invite him to the 2015 E3 in Los Angeles: an amazing experience.

伝記

Frankはドラマーで、コスプレをしながらアニメソングのカバーをするバンドのメンバーでもある。コスプレを真剣に仕事にしようと考えたことはなく、彼にとってコスプレは楽しむためのことである。もとのビッグボスの大ファンで、よく小物や衣装の細部に気を配り、新しい技術を学ぶことで、できるだけコスプレの質を高めようと努力している。MGSVの予告を見た時、彼はVenom Snakeのコスチュームを作ろうと決めた。彼の写真を見たKonamiUSによって2015年にロサンゼルスで行われたE3に招待されたことは、彼にとって素晴らしい経験となった。

ABOUT HIDEO KOJIMA

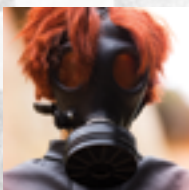
I discovered the world of Metal Gear Solid very late. I'm not a gamer, I'm a Metal Gear Saga fan. MGS has woken up some deep emotions in me. Kojima made a saga with such great and interesting characters, and such a great story. An important thing for me, as a musician, is the soundtrack. I know that Kojima Sama is a music addict, and the Metal Gear Saga is made as a great movie with great music. Songs like «Snake Eater», «Heaven Divide», «Sins of the Father» and all the others, let me dive into a dream-like state during particular moments in every game. If I get the chance to meet him one day, I would like to thank him for all the emotions that his games gave me; for all the people I met, the new friends I made, the new things I've learned.

小島秀夫

私がメタルギアソリッドの世界を知ったのは、とても遅かったと思います。私はゲーマーではなく、ただメタルギアソリッドシリーズのファンなのです。MGSは私の中で眠っていた感情を呼び覚ましてくれました。小島氏はとても素晴らしく面白いキャラクターと、壮大な物語のシリーズを生み出しました。ミュージシャンである自分にとって、サウンドトラックは重要でした。小島さまが音楽が大好きなのは知っていましたし、メタルギアシリーズは壮大な音楽とともに壮大な物語として作られていました。Snake Eater, Heaven Divide, Sins of the Fatherやそれ以外の多くの曲は、すべてのゲームの特定の瞬間に、私を夢の中にいるような感覚にさせました。もし、いつか小島氏にお会いする機会があるのなら、彼のゲームが私に感じさせてくれたワクワクやドキドキ、彼のゲームのおかげで出会った人々、友達になった人々、新しく学んだことすべてのお礼がしたいです。







FRED CASSA / ITALY

FACEBOOK: Bubble-Head-Nurse-Cosplay

TWITTER: @BubbleHeadNurse

BIO

Frédérique is a Japanese culture, manga, anime and video game fan. A hardcore gamer way before the authorized age, she made her first cosplaying attempt in 2010 and loved it so much she doesn't feel like stopping anytime soon! She draws and makes handmade costumes and weapons, but also pursues her passions for acting and theater. The video game industry getting more and more close to the movie industry, she wishes to accomplish her dream of acting a video game character in the future.

伝記

Frédériqueは日本文化、漫画、アニメ、そしてゲームの大ファンだ。推奨年齢よりもずっと小さいころから借金入りのゲーマーだった。2010年に初めてのコスプレを試みて以来、彼女はそれがとても気に入り、やめられる気がしないという。

彼女は手作りの衣装と武器の作画から製作までを手掛けるだけでなく、演劇や舞台への情熱も追及している。ゲーム産業が映画産業に少しずつ近づいてきている中、彼女はゲームのキャラクターを演じるという夢をいつか叶えたいと思っている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

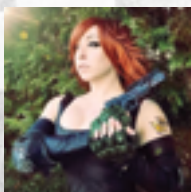
Hideo Kojima was one of the first creators to give the player emotions and a well paced story in a video game. He's also one of the best at what he does, if anyone else can do what he does. His love for movies is really obvious, and his way of breaking the fourth wall in situations like the Psycho Mantis boss fight is just awesome, something no movie can do quite like this. A master of drama, playing with emotions and succeeding at it with the help of beautiful theme songs and brilliantly developed characters, These games are intelligent, and make you reflect on certain things like no other can. Kojima gave me laughs, tears, rage (my God, the injustice of the Boss' end), and they all inspire me as an artist and actress. For all of this.. Thank you Master !

小島秀夫

小島秀夫は、プレイヤーにゲームを通してワクワクする気持ちと素晴らしいストーリーを与えてくれた最初のクリエイターの中の1人です。もし、彼のしていることを誰かが同じようにしても、彼のようにできる人はいないでしょう。彼が映画をとても愛しているのはよく分かります。それに、Psycho Mantisのボス戦の時のように第4の壁を壊したのは本当にすごく、映画でもこんな風にできないと思いました。美しいテーマソングや素晴らしく発達したキャラクターと相まってドラマの巨匠はプレイヤーに様々な感情を与えます。これらのゲームは、知的で、他ではないようなことを考えさせてくれます。小島氏は私に笑顔、涙、怒り(ザ・ボスの最期はひどかったです)を与えてくれました。そしてそれらの感情はアーティスト、役者としての私に刺激を与えてくれました。すべてのことに感謝します、ありがとう師匠!!







ITS RAINING NEON / USA

FACEBOOK: DeAnnaDavisCostuming

INSTAGRAM: itsrainingne0n

PATREON: ItsRainingNeon

TWITTER: @ItsRainingNeon

BIO

DeAnna Davis is a international Cosplayer, Photographer, Designer, & Entertainer who uses her numerous talents to focus on bringing to life characters who have inspired her and millions of others, though her art.

伝記

DeAnna Davisは国際的なコスプレイヤー、写真家、デザイナー、そしてエンターテイナーである。多くの才能を生かして、たくさんの人々を魅了したキャラクターに命を与えるような芸術活動をしている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

Hideo Kojima's vision and art direction has provided years of endless inspiration for me. With the visual aesthetic of the world he has created, it's seamless blending of realism and scifi elements, combined with such a masterfully crafted story it be hard to no be inspired by such an astounding creative vision.

The way the he tackles such complex character interactions and most of all incorporating so much real world relevance, in social and political commentary, his games have changed the face of gaming and art forever.

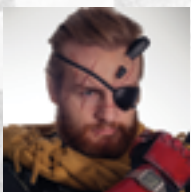
小島秀夫

小島秀夫のビジョンやアートの監督は長い間、私に無限のインスピレーションを与え続けてきました。彼の生み出した世界の視覚的な美や、他に類を見ないリアリズムとSF的な要素のブレンドが、見事に作り込まれたストーリーと合わさっていました。こんなに素晴らしく創造的なビジョンからインスピレーションを受けたいはずがありません。

複雑なキャラクターたちの相互作用を考え、社会的・政治的に現実世界との関連性を持たせることで、彼はゲームやアートの世界の見え方を変えることに成功したのです。







JACK ACTION / AUSTRALIA

FACEBOOK: ActionFigureJack

TWITTER: @JackActionGear

BIO

Based in Sydney, Australia, Jack has portrayed all 5 different Snakes from the Metal Gear Solid series since 2006.

Operating his own business, Armoured Heaven, since 2010 Jack's company is Australia's largest toy gun retailer. During an IGN game awards night of 2013, his father, brother, and he won an Xbox One for best costume group of the night.

伝記

オーストラリアのシドニーで生まれたJackは2006年からメタルギアソリッドシリーズの5つの異なるスネークの絵を描き続けてきた。2010年から働くようになったArmoured Heavenは、オーストラリア最大のモデルガン専門店だ。2013年のIGN game award nightで、彼は父親と兄と共にコスチューム賞でXbox Oneを獲得した。

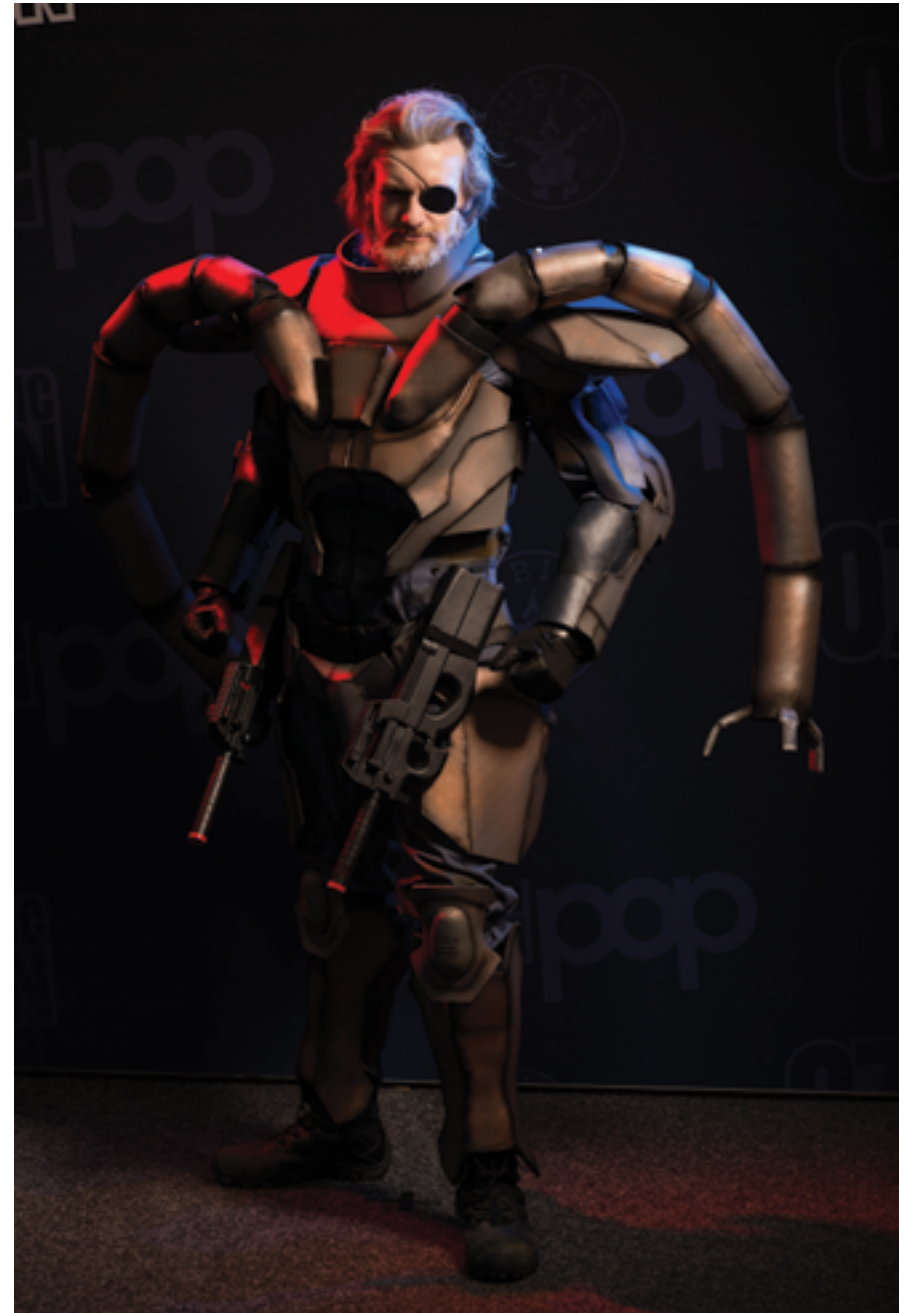
ABOUT HIDEO KOJIMA

I feel Hideo Kojima has achieved creating the greatest game series of all time. I've never met Hideo but obviously wish to have the honour of doing so. I would love to have his signature on some of my toys! Hideo Kojima's impact on gaming is huge. I personally think that with MGS 1-4, he and his team mastered the perfect blend of cinema and gaming. It feels good to be able to spend all day immersing one's self into the series and absorbing all the information that is contained within just one of the games. Mr Kojima, thank you very much for developing such an amazing franchise. You've certainly made a life-long loyal fan out of me, and I would love an opportunity to meet the team to say this in person!

小島秀夫

小島秀夫は、いつの時代でも最高のゲームシリーズを制作したと思います。私は今までにお会いしたことはありませんが、いつか会ってみたいと思います。私の持っているいくつかの模型にサインをしてもらいたいです!ゲームの世界における、小島秀夫のインパクトはとても大きいです。MGS1から4を通して、彼とその製作チームは映画要素とゲーム要素の完璧なブレンドを実現させました。一日中ゲームに身を投じて、そこに隠されたすべての物語を吸収して過ごすことはとても楽しいです。小島さん、素晴らしいシリーズを生み出してくださって本当にありがとうございます。私は、一生ファンでいつづけます。いつか、制作チームのみなさんにも直接お会いしてお礼を言いたいです。







JOHN CORRADI / ITALY

TWITTER: @Bigsnake83

BIO

John Corradi, a computer technician, has always tried to do the best he could in life. Being honest, fighting for what he believes in, keeping his spirits and morals even in difficult times. As an artist and gamer, he decided to get into cosplay. His hero? Naked Snake.

伝記

John Corradiはコンピューター技術者だ。何に対しても、最大の努力をしてきた。正直でいること、信じるものために戦うこと、大変な時でも精神を保ち続けることを実践しようと努めている。アーティストとゲーマーとして、彼はコスプレの世界に足を踏み入れた。彼の憧れるヒーローは、Naked Snakeだ。

ABOUT HIDEO KOJIMA

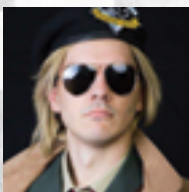
When I finished Snake Eater for the first time I thought: «I want to be Snake» ... not «like» Snake but he himself. I do not know how many times I finished it, how many times I tried to find all little secrets, details in the setting, the story of the characters, the plot of the game with the historical reality. And then John, betrayed by everyone, even his own country, finds the strength to go forward, always... Until the end. One day someone told me, «you know ... you look like Big Boss with that beard». Today, many people call me «boss» ... and if one day I was in front of Hideo Kojima, I'd probably do a military salute and give him my sincerest thanks for the story, for the characters that you have created and for Snake, who's shown me the way to be a man!

小島秀夫

スネークイーターをプレイし終えた時、「スネークになりたい」と思ったのです。「スネーク『みたい』になりたい」のではなく、スネークそのものになりたかったのです。隠された秘密、設定やキャラクターの詳細、歴史的事実とストーリーの関連が知りたくて何度同じゲームをプレイしたか分かりません。皆に欺かれ、国にも欺かれたJohnは、それでも最後まで前に進み続けるのです。ある時、誰かが私にこう言いました。「その髭だと、まるでBigBossみたいだね。」と。そして今、たくさんの人が私のことを「Boss」と呼びます。もし、いつか小島秀夫の前に立つことができたなら、きっと私は敬礼をして、彼のストーリー、生み出したキャラクター、そして、私を男にしてくれたスネークのお礼を言うと思います。







LUKE NAKAMURA / ITALY

FACEBOOK: lukecosplays

TWITTER: @gt4president

INSTAGRAM: gt4president

BIO

When Luke was a child, when someone asked him what he wanted to be when he grows up, his answer was "I want to be Solid Snake"... And he did. Luca, better known as Luke Nakamura, is an Italian cosplayer, MGS fan and a mechanical designer. During the last years he used his skills to make Sci-fy items and technologies from videogames and movies; especially from Metal Gear Solid.

伝記

Lukeは子供の時、誰かに将来の夢を聞かれたらきまって「ソリッド・スネークになりたい」と答えた。そしてその夢は叶ったのだ。Luka Nakamuraとして知られる彼は、イタリアのコスプレイヤー、MGSのファン、そしてメカニカルデザイナーとして活動している。最近、特にメタルギアソリッドなどのゲームや映画のSFアイテムや技術を再現することに専念している。

ABOUT HIDEO KOJIMA

With Metal Gear, I learned that we must take control of our lives and fight for what we believe in. I learned the importance of our actions for the next generation, because what we do today is what our children will learn from us tomorrow. For a lot of people Metal Gear is not just a game but a real life lesson. Hideo Kojima brought the attention of young people to the revolutionary concepts of Orwell, he has helped waking up the mind of a sleeping world, a world where only money is valued, not art, principles and will. I built my entire life on these principles, and in good or bad moments I know that I'm doing the right thing. I really hope to meet Hideo Kojima one time...but I'll probably not be able to say anything articulate, except for a great big thank you.

小島秀夫

メタルギアを通して、自分の人生を自分で作り、信じるもののために戦わなければならないことを学びました。私たちの行動が、次の世代にとってとても重要だということも知りました。私たちの子供たちは、今私たちがしていることから学ぶのです。多くの人にとって、メタルギアは単なるゲームではなく、本当の人生の教訓なのです。小島秀夫は、若い世代に、オーウェルの革新的な概念に関心を持たせました。また、芸術、主義や意志といった価値よりもお金の力がものをいう、この眠ったままの世界の目を覚まさせてくれました。私はこれらの主義に基づいて自分の人生を切り開いていて、良いときも悪いときも、自分が正しいことをしている確信を持っています。いつか小島秀夫に本当に会ってみたいです。もしそれが叶ったら、きっと私はありがとう以外の言葉を発することができないだろうと思います。







MARK WESKER / ITALY

FACEBOOK: mark_wesker

TWITTER: @MarkWesker3

INSTAGRAM: MarkWesker3

BIO

Mark Wesker was born in Pisa on March 23, 1990, and started doing cosplay at Lucca Comics in 2007. He enjoys comic books, movies and video games. He also very much likes fantasy, especially vampire themes. He always cosplays the villain, because he finds them more fascinating and usually deeper than the heroes. Let's face it, a great hero is nothing without a great villain.

伝記

Mark Weskerは1990年3月23日にピサで生まれ、2007年のLucca Comicsでコスプレを始めた。漫画や映画そしてゲームを楽しむ。彼はファンタジーが好きで、中でも吸血鬼のテーマは大好きだ。いつも悪役のコスプレをするのは、ヒーローよりも魅力的で奥が深いと感じるからだ。偉大なヒーローは悪役なしにはあり得ない。

ABOUT HIDEO KOJIMA

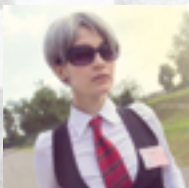
Hideo Kojima is a genius.. I have loved the Metal Gear saga ever since I played it for the first time, and even though they are games that deal with very complex subjects (spies, betrayals, conspiracies, science fiction), they manage to convey emotions, and even make you cry at times. Yes, I cried when I finished Snake Eater, I cried when I killed The Boss, my favorite character... Ironically, before Ground Zeroes, I had never done a MGS villain cosplay. But when I saw Skull Face, it hit me, and I started working right away on the costume. I really love Skull Face, I traveled the world with my cosplay and I have to thank Hideo Kojima for that. Thank you master, thank you for all the emotions and all the fun that you gave me.

小島秀夫

小島秀夫は天才です。私は、初めてプレイした時から、メタルギアシリーズを愛しています。スパイ、裏切り、陰謀、SFなど、複雑な主題を抱えていながらも、これらのゲームはプレイヤーに感動を与え、時に涙を流させます。私も、スネークイーターを終えた時、大好きなキャラクターだったThe Bossを殺した時に泣きました。皮肉にも、Ground Zeroが出る前にはMGSの悪役のコスプレをしたことがありませんでした。でもSkull Faceを見た時にピンときて、すぐにコスチュームを作り始めました。本当にSkull Faceが大好きで、このコスプレをしながら世界を回りました。小島さん、感動と喜びを与えてくださって、ありがとうございました！







MERYL SAMA / ITALY

FACEBOOK: Merylsama

DEVIANART: meryl-sama

TWITTER: @Merylsama

INSTAGRAM: merylsama

BIO

Meryl Sama is an Italian cosplayer and model. Gaming has always been her biggest passion since she was little, and that's why most of her cosplay work is based on video games. An active and kind person who values friendship and trust above anything else, Meryl is always ready to learn new things and make new experiences.

伝記

Meryl Samaはイタリア人のコスプレイヤーとモデルである。幼いころから、ゲームをするのが好きなので大部分のコスプレはビデオゲーム関係だ。積極的でやさしいMerylは友情と信頼を大切にしている。新しいことを学んだり、経験をしたりすることに幸せを感じている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

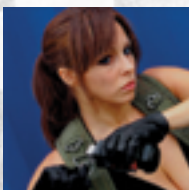
There are two things in particular that all Metal Gear games have in common and that I fell in love with. First is the story: not only the main common plot.. Second is how female characters are so perfectly portrayed: each woman has her own specific personality and traits. In the whole saga, no female character is the same as another and this is sadly uncommon in video games. These are the reasons why I enjoy cosplaying as so many characters from the Metal Gear universe. I really admire Mr.Kojima for what he has done for the video gaming world, and I firmly believe my beloved passion wouldn't be the same without his genius. I can't wait to follow and support more of his works in the future.

小島秀夫

メタルギアソリッドシリーズで、どのゲームにも共通して私が好きな部分が二つあります。一つ目はストーリーです。メインのストーリーだけではなく、隠された細かい部分の物語も素晴らしいと思います。二つ目は女性のキャラクターの奥の深さです。一人一人の女性にはそれぞれの個性があり、全シリーズを通して、似たような人物は登場しません。こんなゲームはとても稀です。こうした理由で、私はメタルギアソリッドシリーズのキャラクターのコスプレをするのが大好きなのです。ビデオゲームの世界で小島氏がやったことは本当に尊敬しています。もし彼のような天才がいなかったら私の情熱は全然違っただろうと強く思います。今後も小島氏の作品を心待ちにしています。







MILENA VIGO / ITALY

WEBSITE: www.milnavigo.com

FACEBOOK: [milnavigoofficialfanpage](https://www.facebook.com/milnavigoofficialfanpage)

TWITTER: [@MilenaVigo](https://twitter.com/MilenaVigo)

INSTAGRAM: [morrigan_lynx](https://www.instagram.com/morrigan_lynx)

BIO

Milena Vigo is an actress and cosplayer who loves video games as much as one can. She has worked for TV spots, independent movies, music videos, and for many different events with the most famous videogame producers such as Capcom, Konami, Deep Silver, Bethesda, and Ubisoft since 2008. The first cosplay she ever made was Eva, from the 3rd chapter of Metal Gear Solid, just because she really loved Snake Eater and this character in particular. Now she enjoys crafting her cosplays, sewing and building props and dresses.

伝記

Milena Vigoはビデオゲームが大好きな女優兼コスプレイヤーである。テレビ番組、映画、プロモーションビデオなどに関係がある仕事をしてきた。また、2008年からはコナミや、カプコン、Deep Silver、ベセスダ・ソフトワークス、ユービーアイソフトという会社で働いている。初めて作ったコスプレはメタルギアソリッド3のエヴァだった。メタルギアソリッド3とそのキャラクターが好きだからである。衣装やアクセサリを作って、自分のコスプレを完成させていくことを楽しんでいる。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I've loved metal gear since I was young and played the first one. More than a game, it was a playable movie with unique gameplay and gimmicks. The background that Kojima created was so original, mixing the old war technologies and the new ones, depicting characters that all had a story and weren't shallow... Metal Gear was full of emotions. I am very thankful for all it's given me. Thank you Mr Kojima, thank's for all !

小島秀夫

幼いころ、初めてメタルギアソリッドをプレイした時から好きになりました。それは単なるゲーム以上のユニークなゲームプレイが体験でき、面白さはまるで映画のようでした。小島氏の生み出した背景は、旧式と新型の戦闘技術の混ざった内容で、興味深いキャラクターも相まってメタルギアソリッドは本当にプレイヤーを夢中にさせました。小島さん、すべてのことに感謝したいと思います。本当にありがとうございました！







NAYTHERO / FRENCH

FACEBOOK: NaytheroProd

TWITTER: French_Raiden

BIO

Naythero has always tried to be good at everything. He has practiced martial arts from all over the world. He has also practiced piano, drawing, rollerblading.. Naythero thinks of the Bushido culture as an inspiration for his lifestyle, as, in his opinion, being conscious that death is inevitable brings the need to always perfect himself. His aim, in his own words, is the «almost perfect».

伝記

Naytheroは何でも上手くやってきた。世界中の武道を習い、ピアノ、絵画、ローラーブレードも嗜む。中でも彼は、武士道の文化が彼の生活にインスピレーションを与えたと考えている。死が避けられないと自覚することで、彼はいつも完璧でいようと思うのだ。彼は「ほぼ完璧」の状態を目指している。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I began playing Metal Gear pretty late. To be honest, I started when MGS4 came out. It was as an adult, when I debuted my career in cinema, that I decided to try anything and everything even remotely related to movies. It was during this peculiar period that I got into the MGS saga, and discovered Raiden. The second time I met Mr Kojima, at an event for the 25 year anniversary of the saga, I was very impressed because he was so humble! Metal Gear Solid is, to me, the first game that managed to slip between video games and movies. It's because of games like these that people don't treat you like a child for playing games. My team (Foundation Pictures) and myself are currently thinking about making a spin-off focusing on Raiden's evolution. To achieve this, we invested a lot, so that we can offer a Hollywood blockbuster quality to the project and reach as many people as possible. We want to give back to MGS for what MGS gave us; we want people who never played a Metal Gear game to try them and understand the messages Mr Kojima and his teams expressed in them. Finally, we want to put an end to the idea that video games are inherently violent.

小島秀夫

私がメタルギアソリッドを始めたのは、結構遅かったと思います。MGS4が出た時にプレイし始めました。大人になり、映画業界で働くようになってから、とにかく映画に関係するものを全て試してみようと思ひ、その時にMGSシリーズを手に取りました。そして、カリスマ的な近代の侍、雷電に出会ったのです。シリーズの25周年記念のイベントで、2回目に小島氏にあった時、彼がとても慎ましい方だったので、驚きました。メタルギアソリッドは、私にとって、ビデオゲームと映画の間を歩き来できた初めてのゲームでした。必ずしも子供だけのためのゲームではないと思います。私と、私のチーム(Foundation Pictures)は、雷電の進化に焦点を当てたスピンオフエピソードを作ろうと考えています。それを達成するために私たちはたくさん投資し、ハリウッドのヒット作並みのクオリティで多くの人に届けられるように努力しています。MGSが私たちに与えてくれたことに対して恩返しをしたいのです。今までプレイしたことがない人には、是非プレイしてもらって、小島氏とそのチームがそこに込めたメッセージを知ってほしいです。ビデオゲームが本質的に暴力的であるという考えをなくしたいと思います。







NICK TAYLOR / UK

FACEBOOK: Mantis.Cosplays

TWITTER: @N_Tail

BIO

Nick is a huge Metal Gear Solid fan and cosplayer based in Liverpool, UK. His first cosplay, The Sorrow but now he prefer to do it as Psycho Mantis. He's followed the game and Hideo Kojima ever since, attending signings, collecting as much memorabilia and merchandise as he could, and of course – supporting and meeting with Kojima-San on any occasion he could. His prized possession would have to be MGS1 premium package signed by him and Yoji Shinkawa.

伝記

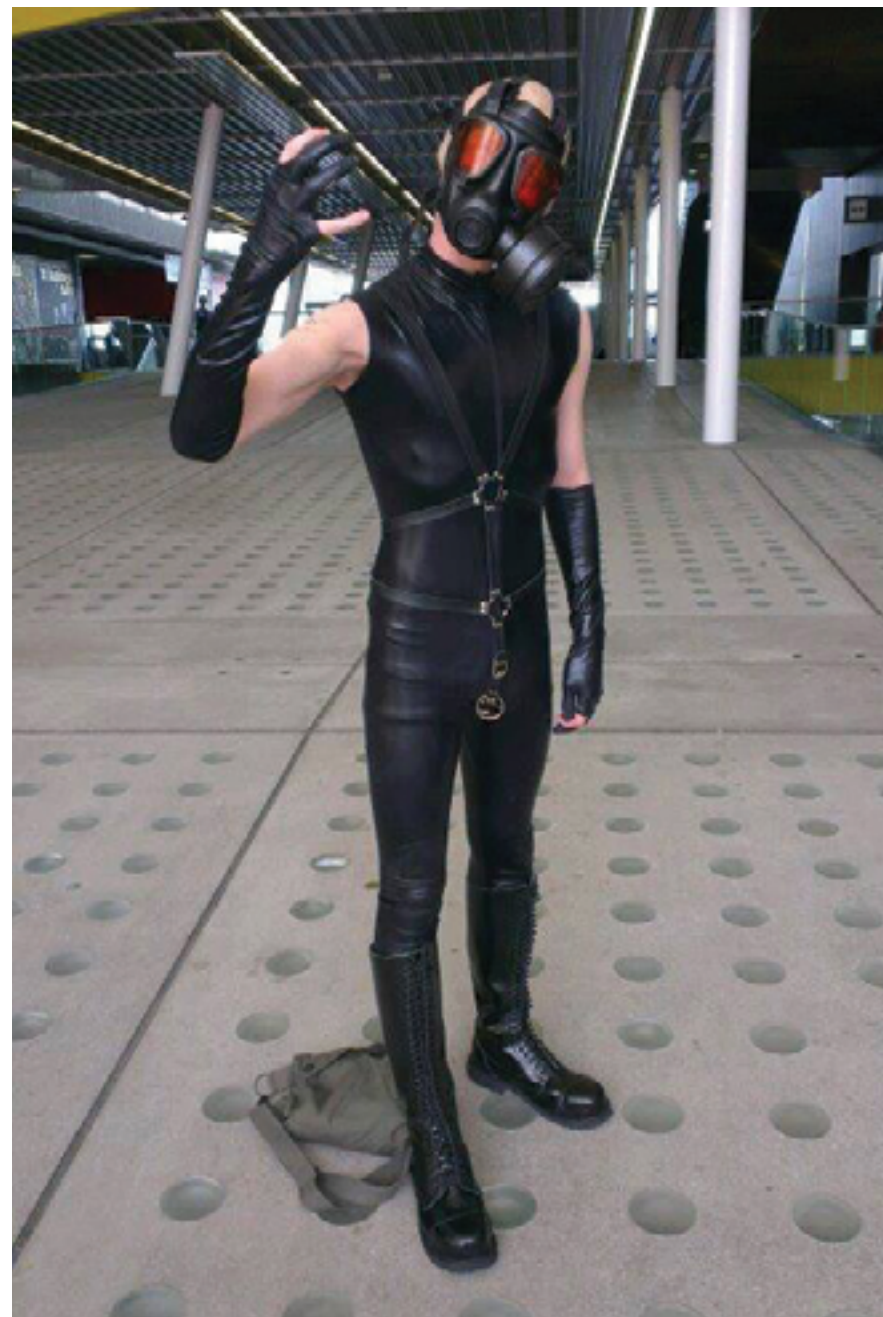
Nickはリバプールに住んでいる、メタルギアソリッドシリーズの熱狂的なファンであり、コスプレイヤーでもある。初めてのコスプレはソローだったが、最近ではサイコ・マンティスのコスプレをするのが気に入っている。メタルギアソリッドと小島秀夫の作品に興味を持ちながら思い出の品やグッズなどを可能な限り集めたり、機会があるたびに小島氏をサポートしに会ったりした。小島秀夫と新川洋司のサイン入りのメタルギアソリッド1のパッケージは彼の自慢の品だ。

ABOUT HIDEO KOJIMA

To say Hideo Kojima is an inspiration to me is a massive understatement. Video games can be many things; in their most basic form – a form of entertainment. They can be an escape, an emotional investment, and a form of art – Kojima-San is one of the very few incredibly talented individuals who consistently brings all of these aspects together in his work. I had the privilege of representing Kojima Productions for the pre-launch event of Ground Zeroes at the Inside Games event for the BAFTAs. This was the 2nd time I had the chance to meet Kojima. I was wearing my Psycho Mantis cosplay, and despite him being busy and crowded with dozens of fans wanting pictures, autographs or just a chance to actually say they've met him - he smiled at me and took a picture of us both and that moment made it all worth it for me.

小島秀夫

小島秀夫が私にインスピレーションを与えるといっても過言ではありません。ビデオゲームというのは、いろいろなものになりうります。もともとは楽しむためのものですが、それ以外にも逃げ道、感動の源、芸術作品など、さまざまなものになりうると思います。そして小島秀夫は、初めてそういったすべての側面を含んだ作品を世に出すことができた、数少ない本物の才能を持った人物なのです。英国アカデミー賞ゲーム部門でメタルギアソリッドVグラウンドゼロズが公開されたとき、私はコジマプロダクションの代表者としてその場にいられたことを大変光栄に思っています。そこで小島秀夫氏との二度目の再会を果たしました。私はサイコ・マンティスのコスプレをしていたのですが、小島氏はファン達とのおしゃべりで忙しかったのにも関わらず笑顔を見せて一緒に写真と取ってくださったのが、とても嬉しかったです。







OMI GIBSON / JAPAN

FACEBOOK: Omi-K-Gibson-Cosplay

TWITTER: @OMI_KERO

BIO

Omi Gibson is a Japanese cosplayer who's famous because her relation with Hideo Kojima. She start activity of Cosplay in early 1990. For a lot of european cosplayers, she's the best MGS cosplay ever.

伝記

Omi Gibsonは日本人のコスプレイヤーで、彼女の小島秀夫との関係は有名である。1990年代の始めにコスプレを始めた。多くのヨーロッパのコスプレイヤーの間では、彼女がMGSの最高のコスプレイヤーだとされている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

It all started for me with Snatcher in 1992 on PC ENGINE. It was the first time I put hands on a set of Hideo Kojima. It was from that moment that my life cosplayer became head of Kojima universe. Shortly after came «Policenauts» and again I loved playing there. Rich of all the good times spent in front of my screen, I decided to put it in cosplay. Putting myself in the shoes of my favorite characters. I have since had the great honor of being the guest of Hideo Kojima for the transmission of Radio «Hidecan» number 131. But also at the Tokyo Game Show to represent the universe MGS Peace Walker. Thank you for all that Mr Kojima.

小島秀夫

1992年にPCエンジンでスナッチャーをプレイし始めました。小島秀夫の作品を手にしたのはその時が初めてでした。そして、その時から私のコスプレ人生は小島氏の作る世界に染まっていったのです。その後すぐにポリスノーツが発売されて、それも好きになりました。ゲームを通して楽しんだ豊かな時間を、私はコスプレで表現しようと決めました。好きなキャラクターになりきるのです。小島氏に招待され、Hidecanというラジオ放送の第131回に出演したときはとても光栄でした。また、それだけでなくメタルギアソリッド ピースウォーカーの代表者として東京ゲームショーにも参加させてもらいました。小島秀夫さん、ありがとうございました。







S RAIKI / JAPAN

TWITTER: @s_raiki

COSPLAY: <http://www.cosp.jp/prof.aspx?id=12229>

BIO

A cosplayer from the Tokai region. She has actually met Hideo Kojima at TGS 7 years ago while she was doing an MGS2 cosplay. She is currently doing a cosplay of Ocelot from MGSV but she does cosplay from other franchises as well. She is one of many who enjoys all of Kojima's games.

伝記

東海在住のコスプレイヤーです。実は7年ほど前に小島監督にはゲームショーでお会いした事があり、その時はMGS2のコスプレをしていました。TPPはオセロットのコスプレをしていますが他のシリーズも色々したいと思っています。毎度小島監督の作品を楽しみにしている沢山の方の中の一人です。

ABOUT HIDEO KOJIMA

I love Policenauts, Snatcher and MGS, and out of all of Kojima's games I really love the MSX Metal Gear and Metal Gear 2 so much so that I went out of my way to procure them and the walls of my room are all decorated with posters from the MGS series. I'm not very good at video games so even though I see the Game Over screen many times, I really want to see the continuation as if you were being sucked into a very compelling movie. This also influenced in me a feeling of never giving up. Even in a story that makes you think I really appreciate all the small in-jokes from each playthrough of the game that it's something you can never get bored of, and I am very thankful for that. I really appreciate each and every one of the characters and I am captivated by their life styles so much that I really wish my friends around me would try Kojima's franchises. I'm looking forward to your latest project in the Reborn Kojima Productions!

小島秀夫

ポリスノーツ・スナッチャー・MGSが大好きになり、好きになるゲームが尽く小島監督の作品でMSXのMGとMG2もどうしても欲しくて所持していたり、部屋のポスターは全てMGSシリーズを飾っている位です。ゲームが得意でない私は何度何度もゲームオーバーになったのですが、毎度続きが見たくなる映画のような惹き込まれる作品に夢中になり、諦めない気持ちも影響されました。考えさせられるストーリーの中に拘りの小ネタや笑える所など何度遊んでも新しい発見があり、飽きないゲームに只々夢中になり感動しています。キャラクター一人ひとりも本当に大好きで生き様に惹きこまれて、周りの友人にも小島監督の作品はやって欲しい!と薦めています。新生コジマプロダクションとしての作品もとても楽しみにしています。





MAYO 0917 / JAPAN

TWITTER: @mayo0917

TWITTER: <http://www.cosp.jp/prof.aspx?id=2351>

BIO

A cosplayer from the Kansai region. Her cosplay history spans 10 years but she is new to Metal Gear cosplay. She only has one MGS cosplay under her belt but she always wanted to cosplay as Snake and she finally did it last year. She would definitely like to have the opportunity to cosplay like this again.

伝記

関西在住のコスプレイヤーです。コスプレ歴は10年程ですが、MGSに関してはほぼ初心者です。MGS歴は1とTPPしかありませんが、ずっとスネークがやりたくてついに念願が叶い、更にはこのような機会を頂きとても嬉しく思います。

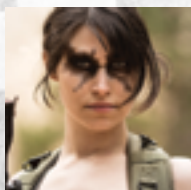
ABOUT HIDEO KOJIMA

We all know that there are many Snakes but I only knew about this fact since last year, and as such I am a beginner. I've played MGS1 when I was young and then suddenly jump to TPP last year. For someone who doesn't know about the previous works I really enjoyed it alot! Sneaking around, defeating enemies and then fultoning them all away, or head-shooting them from far away is very refreshing! My favorite character is Big Boss, but I really love Venom Snake as well. I feel that the thoughts of the two guys who accompany Snake in hi Ocelot and Kaz, that who accompany Snake throughout his adventures is very exciting. I guess I have to go play the older games in the series now. I'm looking forward to Kojima's future projects!

小島秀夫

スネークが複数人いる、という事実を去年初めて知った程のビギナーです。幼い頃に1をプレイしたっりの突然のTPPプレイ。過去作を知らない人でもとても楽しめる作品でした! 見つかる事なく敵を全て倒したりフルトン回収して人ひとりいない状態にしたり、遠くの敵の頭を撃ち抜くのが爽快です(笑)1番好きなのはBIGBOSSですが、TPPのスネークも大好きです! スネークについて来てくれているオセロットやカズの想い、個人的思考ですが熱く感じました。過去作を今からプレイするのがとても楽しみで仕方ありません。これからも小島監督の作品を楽しみにしております。





SULIAN MILES / FRANCE

FACEBOOK: Teocosplay

TWITTER: Sulian_miles

BIO

Roxanne, also known as Sulian Miles, has been dreaming for 28 years. She expresses these dreams through art, more particularly drawing. Attracted to video game and manga designs. Before she became a hardcore gamer, it was piano she loved to play. Cosplaying, drawing, role playing and modeling have allowed her to enjoy varied experiences and define her tastes little by little.

伝記

Sulian Milesとしても知られるRoxanneは、28年間夢を見てきた。彼女はその夢をアート、特に絵を描くことを通して表現する。ビデオゲームや漫画のデザインに魅力を感じている。筋金入りのゲーマーになる前はピアノの演奏に夢中だった。コスプレをしたり、絵を描いたり、演技をしたり、模型を製作したりすることを楽しみながら、彼女は少しずつ自分のスタイルを固めている。

ABOUT HIDEO KOJIMA

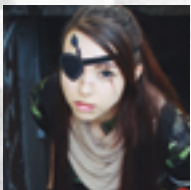
Hideo Kojima is a genius, a great storyteller, and a man with an audacity that pays every time. I hope that in a few decades people will still talk about him. Casting Stefanie Joosten for the role was perfect, and his ideas for Quiet as a character, with her Rorschach-like butterfly eyes were enough for me to go all-in with the latest game. I am happy MGSV came out and found (or created) its public. A long-time fan of the series, the stealth approach presented a new kind of challenge, and the characters had a lot of personality, on top of being sexy. I don't regret playing this series. I also don't regret playing Quiet through cosplay, and getting the opportunity, thanks to Tarak Chami and the MGS France group, to meet and play a duo with Stefanie Joosten. Thank you all, thank you Hideo Kojima, with your creative madness and delirious ideas. You've been able to provoke real passion inside of each us. How about trying movies?

小島秀夫

小島秀夫は偉大な執筆者で、いつも大胆さを発揮する、天才です。何十年たっても皆が彼のことを忘れないでいて欲しいです。Stefanie Joostenをキャストしたことや、キャラクターとしてのQuietに対する小島氏のアイデアは完璧でした。蝶のような模様をした彼女のロールシャッハを見て、私はその最新のゲームをとてプレイしたくなりました。MGSが世に出て、たくさんのファンを生んだことをとても嬉しく思います。長年のファンを抱えるこのステルスゲームのシリーズは、新たなチャレンジをゲーム業界に提案しました。セクシーであること以上に様々な人格を持ったキャラクターたちも魅力的です。このシリーズをプレイして本当に良かったです。コスプレを通してQuietになることもできてとてもうれしいです。Tarak ChamiとMGS France GroupのおかげでStefanie Joostenにお会いしてデュオをプレイできたことも、感謝しています。小島秀夫さん、あなたの創造的な狂気と錯乱したアイデアは、皆に本物の情熱を持たせてくれました。本当にありがとうございます。是非映画の分野にも挑戦してほしいです。







SURUdenise / GERMANY

FACEBOOK: SURUdenise

TWITTER: @SURUdenise

INSTAGRAM: SURUdenise

YOUTUBE: SURUdenise

BIO

Denise is a student, cosplayer and artist from Germany. Her goal is to travel the world, learn about different cultures, and work in the video games or movie industries. Other than that, she just loves travelling, watching movies, playing games, and food!

伝記

Deniseはドイツの学生で、コスプレイヤー、アーティストでもある。彼女の人生の目標は、世界中を旅することと、映画かゲームの業界で働くことだ。そのほかにも、旅行、映画鑑賞、ゲーム、そして食べ物が大好きだ！

ABOUT HIDEO KOJIMA

I've been a fan of the MGS series ever since I saw MGS1 on the PlayStation when I was 5 years old. Mr. Kojima's games have been a huge part of my life ever since, and I've met many people and made new friends through the MGS community. His games always have a meaning behind them and I learned a lot from them growing up. I love the characters he creates and I enjoy bringing them to life through cosplay. I hope to continue doing so in the future.

I've never met Mr. Kojima personally, but if I ever do, I would like to thank him for his creations and support. I'm looking forward to Death Stranding and I will always support him and his team. As a fan, as a supporter and as a friend.

小島秀夫

5歳の時に初めてプレイステーションでMGS1を見て以来、シリーズのファンになりました。小島秀夫のゲームは私の人生の大きな部分を占めており、MGSのコミュニティを通してたくさんの人に知り会い、新しい友達もできました。彼のゲームはいつも背景に深い意味があり、たくさんのことを学ばせてくれました。小島氏の生み出したキャラクターが大好きで、コスプレを通して彼らに生命を与えるのは私にとっての喜びです。この先もずっと続けていきたいです。小島氏に個人的にお会いしたことはありませんが、もしそんな機会があれば、今までのことのお礼がしたいです。Death Strandingの発売をとっても心待ちにしています。ファン、サポーターとして、そして友達として、小島氏とその制作チームをいつも応援しています。





The MetalGearSolid.be community and website was created by a young man who dreamt of becoming a comics illustrator. The website's creator has been rewarded for his persistence and tenacity, as 10 years after founding the community, he got an exclusive interview with Hideo Kojima and Yoji Shinkawa in Paris. For him, it was a dream come true.

MetalGearSolid.beのコミュニティとウェブサイトは、コミックのイラストレーターになることを夢見ていた若者によって創設された。彼はコミュニティの設立から10年後にパリで小島秀夫と新川洋司の独占インタビューを実現させ、その不屈の精神と忍耐力は報われた。それは彼にとって、夢が叶った瞬間だった。

The interview was the best part of this adventure. The most surprising thing, to me, was that they were very kind, patient and modest. I was a simple fan, interviewing superstars for the readers of the website, and I could hardly hold the mic properly. Despite them having numerous interviews with professionals and the specialized press, Kojima-san and Shinkawa-san answered all of my questions with great care. Mr Kojima is a very funny man, which made me feel comfortable. Like many other fans in the community, Metal Gear Solid significantly changed a part of my life. More than a video game, it's an experience that stays with you long after you turn off the console. Metal Gear Solid also makes you watch a lot of movies if you want to see the inspirations behind it! For all of the unforgettable years, for Metal Gear, thank you Mr Kojima, and thanks to the brilliant team you directed. I'm sure all of our readers, and the people involved with the website, are eager to see what you come up with next.

インタビューは、この長い道のりの中でおそらく最高の瞬間でした。彼らはとても優しく、穏やかで、謙虚な方々だったので、驚きました。私は、一人のファンとしてウェブサイトの読者のためにスーパースターにインタビューをしていたのですが、マイクをちゃんと握ることもできませんでした。プロのインタビュアーと専門のプレスからたくさんのインタビューを受けているのにも関わらず、小島さんと新川さんはとても丁寧に私の質問にすべて答えてくださったのです。小島氏はとても面白い人で、私の緊張をほくしてくれました。コミュニティの他の多くのファンと同じく、メタルギアソリッドは私の人生を大きく変えました。それはビデオゲーム以上の体験で、コントローラーを離してからも長い間心に残るのです。メタルギアソリッドをプレイしてから、その背景にあるインスピレーションを知るために、たくさんの映画を見るようになりました。小島さん、忘れられない年月と、メタルギア、そしてあなたが監督した素晴らしいチームのお礼を言わせてください。ウェブサイトのスタッフや読者は皆、あなたの次の作品を心待ちにしています！



COMMUNITIES

EKLECTY CITY

WEBSITE: www.eklecty-city.fr TWITTER: @EklectyCity

Thomas Ode is the founder and chief editor of the Eklecty-City.fr website. Born in 1987, the year Metal Gear came out, Thomas started animating Metal Gear fan forums on the internet when he discovered the series with MGS1 on the Playstation. He soon began writing for several websites related to Hideo Kojima and his saga. Eklecty-city is the product of his experience, a website dedicated to cinema, video games, and pop culture. For Thomas, there wouldn't be an Eklecty if there hadn't been Metal Gear.

Thomas OdeはEklecty-City.frの創設者であり、編集者だ。メタルギアと同じ1987年に生まれ、プレイステーションでMGS1をプレイして以来、彼はインターネットでメタルギアファンフォーラムを活動させ始めた。またすぐに、小島秀夫とそのシリーズに関するいくつかのウェブサイトのために文章を書くようになった。Eklecty-cityは映画、ビデオゲーム、そしてポップカルチャーのためにサイトだ。Thomasは、メタルギアがもしなかったなら、Eklectyも存在していなかったと思っている。

I remember the first time I played Metal Gear.. It was in 1999, on an afternoon that I wouldn't forget anytime soon. The trailer for MGS was shown on TV, with the sequence where Snake arrives to the docks. It was a shock. The game had all the codes that are usually seen in movies. I recall saying «this was made for me, I need it». The week the game came out, I sold two of my other games to buy it. It was worth every cent, Metal Gear Solid was like discovering a whole new world! The more I progressed in the game, the more I was amazed at all the mechanics, scenes, and features it had. It was my first experience with the «4th wall», and it made a memorable impression. Fiction had just mixed with reality. Another thing related to MGS I have to talk about is the people. I have met many people, some in a professional context, others because we became friends. I've met a lot of great people thanks to Metal Gear. Hideo Kojima has entertained us, made us question ourselves and our vision of the world. There's a very special connection between the fans and Mr Kojima. Maybe because everyone can find things in his games that are related or echo with their life. It's the beauty of Metal Gear. Thank you Hideo Kojima, for these hours of play, these question marks, the people I've met. Metal Gear players are very lucky. We are Homo Ludens.

1999年に初めてメタルギアでプレイした時のことを覚えています。それは、私にとって忘れられない午後です。MGSの予告がテレビで流れていて、スネークがドックに到着したシーンでした。その様子にショックを受けました。まるで映画のようでした。「これは、僕のために作られたゲームだ！欲しい！」と言ったのを覚えています。ゲームが発売された週に、私は持っていたゲームを二つ売ってそれを買いました。なんとしても欲しかったのです。メタルギアソリッドは、まるで新しい世界を発見したような気分がさせてくれました！ゲームを先に進めると、そのメカニズムやシーン、そしてゲームの特徴に驚かされました。煙草を使ってレーザーを可視化したり、ボックスの後ろにあったメリルのコデック、バルカン・レイブンの初めての対戦、拷問のシーン、セルの中のケチャップ(!)、それからもちろん、サイコ・マンティス…。私は初めて「第四の壁」を経験し、とても印象的でした。現実とフィクションが融合していました。MGSでもう一つ言わなければならないことは、人についてです。仕事の関係だったり、プライベートの友達だったり、私は今までにたくさんの人と出会いました。メタルギアのおかげで素晴らしい人々に出会ったのです。小島氏は私たちを楽しませ、私たち自身や世界について問い直すきっかけをくださりました。小島氏とファンの間には特別な結びつきがあります。たぶん、彼のゲームには、誰ももの人生にこだまする何かが見つけられるからでしょう。メタルギアの美しさだと思います。小島秀夫さん、素晴らしいゲームプレイの時間、投げかけられた疑問、出会わせてくれた人々のことを本当に感謝します。メタルギアのプレイヤーは本当にラッキーです。私たちは、ホモ・ルーデンスです。

METAL GEAR INFORMER

WEBSITE: www.metalgearinformer.com TWITTER: @Nyxus_MGS FACEBOOK: [metalgearinformer](https://www.facebook.com/metalgearinformer)

Founded in 2012, Metal Gear Informer started out essentially as a Metal Gear fansite, but since the split between Konami and Kojima, it also focuses on Kojima's new ventures. Aside from the latest Metal Gear and Kojima news, you can find analysis, close-up looks at various pieces of merchandise (such as soundtrack cds and artbooks), top lists, and articles focusing on the most memorable moments from the series.

Metal Gear Informerはメタルギアのファンサイトとして2012年に創設されたが、小島秀夫がコナミから独立してからは、小島の新しい活動にも焦点を当てている。メタルギアと小島秀夫の最新ニュース以外にも、サウンドトラックのCDやアートブックなど様々な商品の詳細やレビュー、トップリスト、そしてシリーズの最も記憶に残る場面に焦点を当てた記事などを見ることができる。

For thirty years, Hideo Kojima has been challenging the ideas of what a videogame can be with his «out of the box» approach, high quality cinematic storytelling, and exploration of complex themes. There is an idea, a vision behind practically any aspect of his creations. It makes them stand out even after three decades. Being a Kojima fan means never really knowing what you're going to get. Kojima makes a point of seeing things from different perspectives, finding new ways to look at something, new experiences. Perhaps that is one of the reasons so many people are always interested in what he's up to. With our website, we hope to have created an environment for these people to come together, while at the same time sharing our own views and interpretations on the series. Over the years we have accumulated a Metal Gear collection consisting of (aside from the games) Premium Packages, soundtracks, artbooks and more. We had the chance to 'meet' Kojima and get his autograph during the 2008 World Tour for Metal Gear Solid 4. Kojima has changed the way we look at videogames, and made us obsessed enough with his universe to create a whole website dedicated to the Metal Gear franchise and his games in general. We hope he will continue to surprise and delight gamers around the world with his future projects, and, along with our deepest thanks, we wish him all the best with his new studio!

小島秀夫はその独創的なアプローチで、質の高い映画的な物語や複雑な主題を探索し、30年間に渡ってビデオゲームの新しいあり方を模索し続けてきました。彼の生み出す世界は、ファンタジーと現実、西洋と日本の影響、深いゲームプレイの仕組みと考えさせられる物語がすべてユニークに混ぜ合わさったものなので、何年も楽しみ、考え、新しいことを見つけ、新しい見方をすることができるのです。彼のほぼすべての創作品の裏にはアイデアとビジョンがあり、30年経ってもゲームを魅力的であり続けさせています。小島氏のファンであるということは、次に何が出るか分からないということです。小島氏は、異なる視点からもを見ます。今までとは違った方法での捉え方と、そこから得られる新しい経験を探しているのです。おそらく、それがこんなにもたくさんの人を惹きつける理由でしょう。私たちのウェブサイトを通して、これらの人々が集まり、シリーズについての感想や解釈を発信できる場を提供できていたら幸いです。長い間、私たちはゲーム以外にもプレミアムパッケージ、サウンドトラック、アートブックなどのメタルギアグッズを集めてきました。2008年のMetal Gear Solid4のワールドツアーの時に、小島氏にサインを頂く機会がありました。小島氏は、ビデオゲームの概念を変え、彼の世界は私たちを魅了しました。そのため、私たちはメタルギアシリーズや彼のゲーム全般を牽ずるウェブサイトを創設したのです。これからも、世界中のゲーマーを驚かせて喜ばせる作品を生み出し続けてほしいです。とても深くお礼を申し上げるとともに、新しいスタジオでの成功をお祈りしています！

METALGEARNEWS

WEBSITE: www.metalgearnews.fr TWITTER: @MetalGearNewsFR TWITTER: metalgearnews

Metal Gear News, originally known as Metal Gear Concordance, began as a little Facebook fanpage. The idea of the group, outside of sharing the passion for Metal Gear, is also to introduce and support a great number of talented illustrators, cosplayers, and artists. Their works gravitate around the Metal Gear universe. The Metal Gear News team takes great pleasure in talking with professionals, but above all take pride in giving some light to lesser known people who deserve to be heard and to be better known for their amazing works.

Metal Gear Newsは、当初Metal Gear Concordanceという名のFacebookのファンページだった。グループの目的は、メタルギアへの情熱を共有すること以外に、多くの才能あるイラストレーター、コスプレイヤー、アーティストを紹介し、支援していくことでもある。メタルギアの世界に引きつけられた彼らの作品は、よくウェブサイトのfocusの欄やインタビューで取り上げられている。Metal Gear Newsのチームは、プロフェッショナルと対談することも大切に思っているが、それ以上に、知名度は低いが素晴らしい才能を持っている、たくさんの人を知ってもらい価値のある人々に光をあてることに誇りをもって取り組んでいる。

Hideo Kojima is a creator who has a hand in many fields and takes great pleasure in playing with the player. Hideo Kojima is also a gameplay inventor. Who would've thought that a technical limitation could be used to create the stealth genre, leading to what we know today? Who would've thought that every Metal Gear game would enrich its gameplay to finally end up with the perfection of MGS V's? All of that, deriving from a MSX game... Kojima San, above all, is a storyteller. Every one of his games gets us all emotional. Every one of his games feature incredibly deep characters. The saga's story, made of bits and pieces we stick together to see the big picture, is extremely rich, every episode questioning everything we thought we knew after the precedent. Mr Kojima didn't just create the biggest video game saga of all time, but also, for some, a lifestyle. For all these reasons, and on behalf of the entire Metal Gear News community, it is with great honour that we take part in this project, and tell you with the utmost and sincerest respect: thank you, Mr Kojima.

小島秀夫は、たくさんの分野に手を広げており、プレイヤーと遊ぶことを楽しめるクリエイターであり、ゲームプレイの発明者でもあります。技術的な制限が、今のステルスゲームの開発につながるなんて、誰が考え付くでしょうか。メタルギアのゲームが毎回ゲームプレイを改めて、あの完璧なMGSVにまで行きつくと、誰が想像したでしょうか。すべてがPSXのゲームから派生しているなんて、考えられません。何より、小島さんは素晴らしい語り手です。彼のゲームはどれも、プレイヤーを感動させます。彼の作品のどれ一つとっても、驚くべき程に深いキャラクターがいます。このシリーズの、まるで大きなパズルのように様々な部品をくっつけないと全体が見えてこないストーリーは、究極に豊かな内容で、前のエピソードで知ったことや考えたことは必ず次回のエピソードで疑問となってくるのです。私たちは盲目の人のように先に進み、何度も心を吹き飛ばされるような思いをします。50年スパンで語られるこの物語は、グロテスクであり面白可笑しくもあり、満たされた感情を与えるとともに哀しみも感じさせるのです。私たちは、コントローラーから手を放し、ゲームやキャラクター、彼らの行動の意味を考えます。時にはこれらのキャラクターや、そのイデオロギーからもインスピレーションを受け、私たちの小さな世界が良い方向へと進むことを望みます。小島氏は、いつの時代でも最高のビデオゲームシリーズを生み出しただけでなく、多くの人にとってのライフスタイルを創り上げたのです。これらすべての理由から、このプロジェクトに参加できたことを大変光栄に思っています。Metal Gear Newsコミュニティ全体を代表して、心の底から最大限の敬意をもってお礼を言わせていただきます。小島さん、ありがとうございました。

PYTHONSELKAN

WEBSITE: www.youtube.com/pythonselkanHD TWITTER: @pythonselkan FACEBOOK: pythonselkan

Python and Selkan are 2 Brothers from Malta, a tiny country in the Mediterranean. They started Youtubing in 2007; editing videos, trailers and gameplay montages, mainly for the MGS, Assassin's Creed and Uncharted Franchises. However, fans might know them best from their recent 3-year journey; where they thoroughly analyzed the much-anticipated sequel for a «little» franchise the world knows as Metal Gear Solid.

PyhtonとSelkanは地中海に浮かぶ小さな国、マルタに住んでいる兄弟だ。彼らはまだ幼かった2007年にYouTubeでの動画投稿を始めた。主にメタルギアソリッド、アサシンクリード、アンチャーテッドシリーズの劇場予告のような動画や、ゲームプレイを紹介する動画だった。しかし、多くのファンが彼らを知るようになったのは、メタルギアソリッドの待望の続編を徹底的に分析した、これまでの3年間の活動を通してである。

Ever since we were kids, we've always been deeply astonished by the immersive storyline and cinematic value which the MGS series is famous for. In our eyes, the exceptional storytelling is unmatched by any game series. All of this was possible thanks to a certain mastermind the world knows as Hideo Kojima. Mr. Kojima is a brilliant innovator who has always inspired us in every project we have worked on. Our series of Detailed Analysis videos for Metal Gear Solid aren't presented in a simple straightforward manner, because we always add our own cinematic style to them by featuring a plethora of MGS soundtracks, background ambient sounds, quotes, voice over dialogue and cutscenes, along with other editing effects such as MGS4-like flashbacks - all to immerse our viewers into the MGS atmosphere which they enjoy so much, whilst sharing our analysis discoveries and thought-provoking theories - based on over 20 years of longtime knowledge of the Metal Gear Series. Our Analysis videos are non-profitable and are all made out of pure love for this franchise, from MGS Fans, for MGS Fans. Everything Mr. Kojima does is for the fans and we're certain that he'll never do anything that lets them down unless there's a good reason behind it... That's what keeps us going. What we do today is the direct consequence of Mr Kojima's awesome, well-thought, and rich work. We wish him the best and hope he continues on his path, we'll be right behind him.

子供のころから、MGSシリーズの、没頭させるようなストーリーラインと映画的な価値にはとても驚かされていました。私たちの目には、このストーリーラインが他のゲームシリーズと比べ物にならないほど素晴らしく映りました。おそらくそれは、このシリーズが世界中で数えきれないファンを抱えている理由の一つでしょう。これが実現できたのは、小島秀夫という名の、優れた指導者のおかげです。小島氏は、私たちがすること全てにインスピレーションを与えてきた、素晴らしいイノベーターです。私たちの多くのフォロワーが証言するように、私たちの作っている、メタルギアを詳細に分析した動画シリーズは、たくさんのMGSのサウンドトラックや背景音を使っています。それに、予告編のような編集をしたり、引用、音声対話や、そのトピックに合ったカットシーンをたくさん盛り込んだりもしています。そうすることで視聴者は、MGSの雰囲気に入りながら、私たちが20年以上かけて培ったメタルギアシリーズの知識に基づいた、考えさせられる理論や分析して発見したことを楽しむことができるのです。私たちの動画は非営利で、シリーズへの純粋な愛が生み出した、ファンによる、ファンのための動画です。小島氏がなすことは全てファンのためでした。何か特別な理由がない限り、彼がファンをがっかりさせるようなことはないことは分かっています。だから私たちは、進み続けることができるのです。私たちが今していることは、すべて小島氏が成し遂げた、素晴らしく考え込まれ、内容の富んだ仕事の結果なのです。今後のご活躍をお祈りしています。私たちはすぐ後ろであなただけのことを応援しています！

SHADOW MOSES

TWITTER: @ShadowMosesGame FACEBOOK: ShadowMosesUnreal

The group Fan Legacy: Metal Gear Solid, previously known as «Shadow Moses», was created by Canary Islands based fan Airam Hernández. The objective of this community project is to pay tribute to the saga, and it features all kinds of fan artwork. By a fan, for fans, and dedicated to share the love for their favorite serie, the community has great times ahead it.

かつてShadow Mosesとして知られていたFan Legacy: Metal Gear Solidというグループは、カナリア諸島出身のAiram Hernándezによって創設された。このコミュニティの目的は、シリーズへの称賛の気持ちを表すことであり、そこではたくさん種類のファンアートを観ることができる。ファンによって作られた、ファンのための、大好きなシリーズへの愛を共有するための専用サイトであるこのコミュニティは、前途有望だ。

As the creator of the community I wanted to adress a few things and memories to Mr Kojima in the name of our group. Personally I have grown with Metal Gear Solid. As a kid, I wasn't fast enough during Ocelot's torture scene, and finished the game with Meryl dead and me crying. Later, when I grew up and managed to save her, it felt so happy! I was in that really geeky state, thinking «it's ok babe, I came back for you». Time just makes you stronger I guess! Good things get time to get, and you don't always make it on your first try, at least that's how I see it. Anyway, this part, along with other special moments, are what I, and I'm sure many people, love about the game. Mr Kojima's work is a piece of art which deserves to stay alive and be passed on from generation to generation. Naomi was right when she said «when the torch is passed on from parent to child... It extends beyond DNA; information is imparted as well. All I want is to be remembered. By other people, by history». Well, sticking to that metaphore Mr Kojima, we are happy to be your children.

Our community thanks you profusely for bringing us the best saga ever created. We all wish you the best of luck on future projects. We'll be waiting.

コミュニティの創設者として、グループの名のもとで小島氏にいくつかのことをお伝えしたいと思います。個人的に、私はメタルギアソリッドと共に成長しました。子供の時、オセロットの拷問のシーンで私は十分に早くできなくて、メリルが死んでしまっただけで泣いたのを覚えています。後に大人になってプレイし、彼女を救うことができた時はとても嬉しかったです! 本当にマニアのような感じで「ベイビー、君のために戻ってきたよ」と思いながらプレイしました。時が経つと強くなるものですね! 良いものは、手に入れるのに時間がかかって、いつも最初の試みが成功するとは限らない。これは私が思ったことです。とにかく、ゲームの中で好きなシーンはたくさんありますが、思い出のこの場面もその中の一つです。私以外の多くの人、このシーンがお気に入りだと思います! 小島氏の作品は、世代を超えて評価され続けるに値する芸術品です。「親から子へたいまつが渡されるとき、それはDNAだけでなく他の情報も受け継がれることになる。私はただ、他人や歴史に忘れ去られたくない。」というナオミの言葉は本当にそうだと思います。史上最高のシリーズを生み出してくださったことを、コミュニティは感謝しています。私たちは皆、今後のプロジェクトの成功をお祈りして、心待ちにしています!

SOLID SNAKE / F1NG3RS

TWITTER: @F1NG3RSMUSIC FACEBOOK: solidsnakelulz FACEBOOK: f1ng3rsmusic

The Solid Snake page's admin is 29 year old Jeremy Belcher. Based in Virginia and very active a music producer (known as F1NG3RS), he creates video game inspired original music, as well as video game music remixes, parodies and mashups. The Solid Snake group itself creates content, promotes artists of the Metal gear fansom, and engages in discussions every day with fans all over the world. As of now, the page is the largest unofficial MGS page on Facebook with 111,479 likes and growing. F1NG3RS himself has done over 35 Metal Gear remixes.

Solid Snakeのページの管理者は、29歳のJeremy Belcherだ。バージニア出身で、F1NG3RSという名で音楽プロデューサーとして活発に活動している。ビデオゲームに影響を受けて、オリジナルの楽曲、ゲームの音楽のリミックス、パロディやマッシュアップを制作している。Solid Snakeのグループ自身はコンテンツを作り、メタルギアファンのアートを促進し、世界中のファンとの間で毎日繰り広げられている議論に従事している。現在では、非公式のフェイスブックでのMGSのページとしては、111,479の「いいね」を誇る最大のサイトで、成長を続けている。F1NG3RSは今までに35のメタルギアのリミックスを作ってきた。

Hideo Kojima has had a huge impact on my life, not only as a gamer and a musician, but as a person. His smart directing style, nods to classic films and other media, meta that you could talk about for days, along with his need to mess with players' heads, make it feel like more than a game. He's changed my overall view of the world and how people should treat one another. The Metal Gear series teaches us that we can't allow ourselves to be chained to fate, and to fight for what we believe in. It's also taught us to not believe everything you are told, and to question your moral compass. I feel like out of any video game director, Hideo Kojima is the only one that's actually made me think about a series more after playing it than during the time I was playing it. Our community is full of people with experiences similar to mine. Everyone has found something special and personal in the games. Our community joins me in my deep and respectful thanks to Mr. Kojima. May he keep doing his thing for many years to come.

小島秀夫は、私のゲーマーやミュージシャンとしての人生だけでなく、人としての生き方そのものに大きなインパクトを与えました。彼のスマートな演出スタイル、古典的な映画や他のメディアとの親和性、プレイしてから何日も語る続けることができる物語、それらはプレイヤーの頭をかき混ぜて、単なるゲーム以上の感覚にさせるのです。私は彼に、世界の捉え方を変えさせられ、人がお互いにどう動くべきかを考えさせられました。メタルギアシリーズは、運命の鎖に繋がれたままではいけない、自分が信じることのために戦うべきだということを教えてくれました。また、人から言われたことを鵜のみにせず、自分の心のコンパスに従うことも教えてくれました。ゲームをプレイしている時よりも、していないときの方が長くそのゲームについて考えさせられた作品を創り上げたのは、ビデオゲームの監督の中で小島秀夫だけです。私たちのコミュニティには、私と同じような体験をした人がたくさんいます。それぞれが、ゲームから個人的に特別なことを学びました。コミュニティ全体を代表して、小島氏にお礼を述べさせていただきます。この先もずっと、彼が活動し続けてくれることを祈っています。

SONS OF METAL GEAR

TWITTER: @SOMG_cosplay FACEBOOK: sonsofmetalgear

Sons of Metal Gear is the first Italian MGS Cosplay Group, founded in 2014 after the biggest Comic Convention in Italy, "Lucca Comics and Games". The purpose of the community is to pay tribute to Mr Kojima and his saga, enlisting the most talented and creative MGS cosplayers in Italy. The goal is to involve as many people as possible to create the biggest community ever, and doing so, the members hope to act in the interests of Mr Kojima and his values, as they try to create the biggest network possible, covering every area of common interest about Metal Gear. They all love the saga and do all they possibly can to make it more real, choosing very carefully each member to make sure everyone on the team has a good knowledge of the franchise, the same passion, and that everyone plays the perfect role in the projects. It's very important to them to be represented in this book, as they are always doing the best they can, not asking a single dollar, only for their passion. This group is united by a feeling of gratitude towards Hideo Kojima and his team.

Sons of Metal Gearは、2014年のイタリア最大のコミックコンベンションであるLucca Comics and Gamesの後に創設された、イタリアの初のコスプレグループだ。コミュニティの意図は、小島氏とそのシリーズを称賛すること、イタリアの才能ある独創的なコスプレヤーを集めることだ。かつてないほどの大きなコミュニティを形成するために、可能な限りのたくさんの人の協力を得ようと努力している。コミュニティのスタッフは、最大のネットワークの制作を通じてメタルギアに関する関心ごとを全てカバーし、小島氏とその価値にとって有益な存在であろうと望んでいる。彼らは皆シリーズを愛しており、新たなメンバーを選ぶ際には最新の注意を払い、全員がシリーズの豊富な知識や、同じ情熱を持ち、それぞれがプロジェクトで完璧に役割を果たせるようにしている。報酬などには一切構わず、いつでも情熱だけで、できることをなんでもしてきた彼らにとって、この本の製作に参加することはとても大切だった。このグループは、小島秀夫とそのチームへの感謝の気持ちで一つになっている。

We would like to thank Mister Kojima for creating this wonderful parallel (but quite accurate and close to reality) world, which has no equal in the history of video games, and is inspirational enough for us to recreate many scenes of our favourite chapters the best way possible. We gather from all over Italy for Metal Gear, to give life to its characters! This is our heartfelt thank you, Kojima-sama! Kojima kaminandesu!

この素晴らしい、非常に正確で現実に近いパラレルワールドを創り出した小島秀夫さんに感謝します。これはビデオゲーム史上唯一の傑作で、私たちはその好きなシーンを、可能な限りの良い方法で再生させたいと思いました。私たちは、イタリア全土からメタルギアのために集まり、キャラクターたちに命を吹き込むのです！心の底からありがとうございます、小島さま！kojima kaminandesu!

Sons of Metal Gear are:

Mark Wesker, Luke Nakamura, Milena Vigo, Alberto Bello, Ambra Carrara, Marco "John" Corradi, Davide Fasce, Roberto "Robbie" Sivero, Alice Sivero, Salvatore "Silver" Tabbi, Alessandro Di Cesare, Andrea Cangiamila, Daniela Covelli, Francesco "Pequod" Simionato, Vanessa Rossoni, Lorenza Bertolo, Gae «Prizmatec Cosplay», Cinzia Corradi, Alessandro Zucchi, Roberto Falconi, Eleonora Castellani, Giovanni Fumagalli



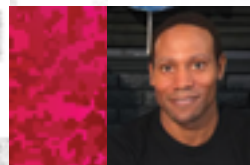


CAROLE QUINTAINE

Animator/Freelance Gameblog - France

Hideo Kojima is a brilliant artist. A creator of story, a dream maker... With Metal Gear, he created a complex universe, rich and full of characters on their torturous road through life... With this one of a kind series, Mr Kojima has earned his place in the history of video games. He is one of the figureheads of the industry and much more, one of those who made me love video games. He likes to confuse and surprize the player when he least expects it, he goes into unexplored territories where many wouldn't dare to go. Yes Hideo Kojima is different. And this difference has allowed him to build a special kind of relationship with the players. To me, he is an inspired sculptor, a puppeteer, the conductor of an elegant orchestra... He is all of these things to me. He is a brilliant non-conformist, a very, very talented man. And for having shined like the sun on my life as a gamer, I only have one thing to tell him: thank you, Hideo Kojima. Thank you for being what you are, and for giving such beauty to video games.

小島秀夫は素晴らしいアーティストです。物語を編み出し、夢を創るのです。メタルギアで彼は、曲がりくねった道を歩んできたキャラクターに富んだ、複雑で世界観を生み出しました。このシリーズのおかげで、彼はビデオゲームの歴史に名を残したのです。彼は、ゲーム業界を引っ張っていく存在で、私をゲーム好きにしてくれた人物でもあります。また、彼はプレイヤーを混乱させたり驚かせたりすることが好きだし、多くの人が取敢て行こうとしない未知の領域を冒険することもよくします。そうです、小島秀夫は人と違うのです。そしてこの違いは、プレイヤーとの間に特別な関係を生み出しました。私にとって彼は、才能ある彫刻家であり、操り人形師であり、洗練されたオーケストラの指揮者のような存在です。彼は、大勢に従うようなことは決してしない、素晴らしく才能のある人です。ゲーマーとしての私に、太陽のように光を与えてくださった小島秀夫に、私が一つだけ言いたいことは、ありがとうございます。今のあなたでいてくれてありがとうございます。そして、ビデオゲームをこんなにも美しいものにしてくれてありがとうございました。



DANTE CARVER

Actor - USA

Metal Gear Solid Touch Promo was when I first met Hideo Kojima. I've played and owned his games since they came out, but meeting and working with Hideo has been amazing. He's on a creative level of his own, and brings out the best in his production crew members too. Being part of the games is fantastic, but being friends and working with him has been an honor and a privilege. Here's to the future!! -Danté Carver aka-TGS Drebin/MGSV:Doom Kangaroo

小島監督と初めて会った時はメタルギアソリッドタッチです。このシリーズを最初から遊んでいても、監督を直接会って仕事するのは素晴らしかったです。監督の創世力は極上で、スタッフにも最高なレベルを引き出します。ゲームの一部になるのは素晴らしいけど、友達であり、一緒に作業するのは光栄です。これからもよろしくお願ひします！

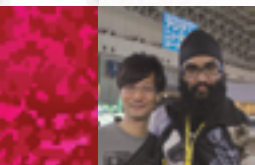


DONNA BURKE

Singer/Voice actress - Australia

We all know I have only played a total of 10 minutes of the entire MGS series. It's way too scary for me! I am grateful I'm still a member of the MGS community thanks to being given the chance by Hideo Kojima to sing not one but several iconic songs. Here's to you Kojima-san! Thank you so, so much!

皆はもう知っているけど、メタルギアシリーズは10分しか遊びです。だって私にとって超怖いもん！小島監督からチャンスを与えられて、複数の素敵な楽曲を歌わせて頂きました。そして今までもメタルギアのコミュニティーに残っています。Here's to you小島監督！本当に、本当に、ありがとうございます！



ESHPAL MANN

Fan - Singapore

Eleven years ago, when I was in middle school, my classmate introduced me to this game called Metal Gear Solid 3. As soon as I bought the game, I immediately started playing the game and I couldn't stop. It was nothing like I've ever experienced in my life. Ever since that day I've become a fan of Hideo Kojima and all his wonderful works.

You inspire all of us to be better versions of ourselves, to experience all sorts of culture, to broaden our horizons. Your boldness to do what other dare not inspired me to work towards my dream of becoming a voice actor. Thank you for each and every wonderful moment you have given us throughout all your games. They're experiences I'll never forget for the rest of my life.

Let us pursue our dreams to the fullest! I hope one day I will be able to voice a character you have created. To be able to work with the man who has given you your dream would be a once in a lifetime experience. I will do my best as a fan, and as a professional to one day inspire people just like you.

Thanks for everything you have done until now. I'm looking forward to see what you have in store for us with Death Stranding as well as New Kojima Productions.

11年前に、まだ中学生なので、友達は「メタルギアソリッド3」というゲームを紹介されました。ゲームを買った後すぐ遊んでも、なかなか止められない。こういう経験は初めてでした。その日以来、監督とあなたが作った作品のファンになりました。

監督は私達に自分自身をより良い自分になることを鼓舞して、いろんな文化を経験して、そして自分の視野を広げる。他の人が敢えてない事は監督がする、その大胆さは声優になる私の夢に向かって努力するためのインスピレーションである。ゲームを通していくつかの与えられた経験を感謝したいです。一生に残る思い出になります。

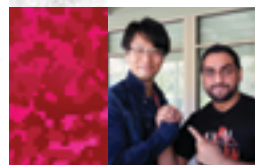


MICKYMACTROY

Management/Creative Director - Netherlands

Last March Stefanie (Joosten) and I met Hideo Kojima and his lovely assistant Ayako in Tokyo. During a great meal we discovered we had the same taste in music. Also it was very inspiring talking about creating games. Hideo Kojima is as a person a really nice guy, but above all a great artist!

去年3月にステファニーさんと一緒に小島監督とアシスタント・寺島さん東京で会った/待ち合わせしました。食事中の話で私達は同じ音楽の好みを発見しました。そして、ゲーム製作の話しもとても動かされました。小島監督はとてもいい人で、それよりも、素晴らしいアーティストとです。



OMER YOUNAS

Lead Graphic Designer DICE /ex-Kojima Productions - LA

Thank you, from a life-long fan to a member of the Kojima Productions LA Team! Your inspiration has been nothing short of groundbreaking for a fan who dreamt to work alongside you on this historic franchise.

When I first played MGS1 on the PSX I never imagined I would be given the honour of working on a MGS Project nearly a decade later.

When I joined the amazing team at KJPLA, I dedicated my time to creating art that would exceed expectations both internally and externally. I remember pitching the original idea of Team Solid & Liquid and set out to create iconic team emblems to match. The logo for METAL GEAR ONLINE 3, was also a huge responsibility which I took on to create for the fans and to hold up to the name of MGO. Looking back, my time at KJPLA often feels like it was a dream. I still feel extremely blessed to have been given the opportunity to have worked on the last MGS of the series and so I dedicated this work to Kojima Productions.

Here's to YOU (Hideo Kojima), Kojima Productions Japan and Los Angeles Teams for the breathtaking memories which will never disappear.

ありがとうございます！一生のファンからコジプロLAチームの一員まで。この歴史的なシリーズと一緒に制作するように夢見ていたファンの為に、小島監督のイン

スピレーションはまさに画期的です。初めてMGS1をやった時に、10年近いでメタルギア作品を制作するなんて予想外でした。

コジプロLAを新入してから、ずっと内部及び外部にも両方を超えてアートを作成し続けていた。チームソリッドとチームリッキドのアイデア、そして合わせるエムブレムにもチームを選び当てことも思い出していた。メタルギアオンライン3用のロゴにも、ファンの為に作成してMGOの名を保つために巨大な責任でした。

振り返って、コジプロLAの時は夢みたくて。今までも、最後のメタルギアを製作するチャンスが与えられて、とても感謝して、この作品は新生コジプロを差し上げます・捧げます。コジプロとコジプロLAの素敵な思い出を一生忘れません。Here's to you! 小島秀夫監督!

PANTHAA

Journalist/Editor Jeuxvideo.com - France

Hideo Kojima taught me 3 essential things: video games, english, and community spirit. The man quickly became the pinnacle of my video game culture, and just as literature has its grand auteurs, I am convinced that the Kojima name and his work will transcend the ages and that his very particular style will be talked about in the industry in the future.

His talent for setting the scenes and the narrative aspects, his pursuit of details that placed every episode way higher than any of its rivals, just like a master of story telling that everyone fails to imitate despite their hardest effort, Hideo Kojima has a unique and irreplaceable touch. Of course, no one should forget his teams and collaborators, a select few of talented people, without whom wouldn't have been able to produce all the incredible games he is so renowned for.

It was partly thanks to him that I joined the video game industry, because he gave me, with MGS 2 and 3, the desire to talk about my passion and write pages upon pages of ideas, theories, and analysis, on forums dedicated to his games.

I was very surprized at E3 2014, during a presentation of MGSV, to see a door open and see Mr Kojima's head sticking out, taking the «temperature» of the crowd. It was quite funny and I had to refocus on the presentation of the game. At the end, Mr Kojima came in the room to talk with his teams, and accepted to briefly see us for a hand shake, an exchange of words, and a picture.

After all, although we are professionals of the industry and the critics of his next work, we were all the product of his creations. Kojima has an aura, the aura of a man whose creative potential can do miracles, the aura of an artist of video games, capable of making masterpiece after masterpiece. A rare talent in the industry, that many people don't give nearly enough credit and importance to.

小島秀夫は、私に3つの大事なことを教えてくれました。それは、ビデオゲーム、英語、そして共同体の精神です。彼はすぐに私の中で一番の人物になりました。文学の世界の偉大な作

家のように、小島氏の名前とその業績は時代を超え、その独特なスタイルはゲーム業界でこの先も語り継がれると確信しています。彼のシーン設定や物語の創造は天才的で、細部まで追求されたエピソードは、他のどの作品の追隨も許しません。皆が最大の努力をしても決して届くことができない、まさに彼は語り手の巨匠のようです。小島秀夫は、独特でかけがえのないタッチを持っています。もちろん、彼の制作チームや協力者を忘れるわけにはいきません。選ばれた数人の、才能のある彼らなしには、これらの素晴らしいゲームを小島氏がプロデュースすることはできなかったでしょう。私が今ビデオゲーム業界で働いているのは、ある部分で小島氏のおかげでもあります。MGS2とMGS3を通して私は、彼のゲームのために開かれるフォーラムで、自分の持っている情熱、アイデアや理論、そして分析したことを発信したいと思うようになったからです。2014年のE3で、MGSVのプレゼンの最中にドアが開き、小島氏が出てきて雲の「温度」の話をしたときは、とても驚きました。それは面白くて、ゲームのプレゼンのためにもう一度集中しなければなりませんでした。そのあとに、小島氏はそのチームと話すために部屋に入ってきました。そして、私たちと握手をし、言葉を交わし、一緒に写真を撮ることを受け入れてくれました。私たちは業界のプロで、彼の次の作品を評論していく者ですが、結局彼の生み出した作品の産物なのです。小島氏は、オーラを持っています。それは、奇跡を起こすことができる創造的な潜在能力であり、ビデオゲームのアーティストとして、傑作に次ぐ傑作を生み出すことができるのです。業界で稀に見る才能だと思います。

RYUHEI KITAMURA

Film Director/Screenwriter - Japan

Friend, master, comrade, one and only genius of the video game world, I am extremely proud to be born around the same time as Hideo Kojima.

友であり師であり同志、ワン・アンド・オンリーな天才、小島秀夫監督と同じ時代に生まれたことをとても誇りに思う。

映画監督 北村龍平

SATOSHI YOSHIOKA

Artist - Japan

I'm an illustrator. I was a member of Konami until 17 years ago. I have developed Snatcher and Policenauts along with Hideo Kojima. I was also responsible for the character design and illustrations of «Snatcher» 4 years ago, after I got a call from Mr Kojima asking me to do it.

My relationship with Hideo Kojima has been and will continue to be a very long one. He is my senior, but was sometimes more like a brother, at other times a father. I sincerely congratulate the establishment of New Kojima Productions, and hope for the best in the future!

イラストレーターです。17年前までコナミの一員でした。小島監督と一緒にスナッチャーと

ポリスノーツ制作しました。そして4年生に小島監督から電話が来て「スタッチャー」のキャラクターデザイン・イラストを担当させて頂きました。長い付き合いで、監督は先輩だけど、たまたま兄弟もお父さんのような形になります。新生コジプロの設立、心の底からおめでとうございます。
ヨシオカサトシ、イラストレータ

STEFANIE JOOSTEN

Actress/Model/Singer - Netherlands

I was familiar with the Metal Gear series before I became part of it, mostly through personal friends who loved the series. Once I became involved, I started playing MGS1 and fell in love as well. I continued playing the sequels and didn't stop until I finished all the games in the series. I think Hideo Kojima has a unique talent, both as a game creator and a director. It is amazing how involved he is in every part that goes into making his games. I feel immensely lucky and grateful to have been given the opportunity to work with Hideo Kojima, but also to have met folks from the fan community, which is full of amazing and devoted people. Just like all the other fans, I can't wait to see what amazing works Hideo will bring us in the future!

メタルギアに関わるようになった前に、シリーズを愛する友達から精通しています。メタルギアに関わるようになってから、MGS1をはじめるとシリーズを恋に落ちました。そして続編をし続けてピースウォーカーを終わるまで止まりませんでした。小島監督はゲームクリエイターとしても監督としても、唯一な才能を持っていると思います。ゲームの製作にすべての部分に関与するのは素晴らしいです。小島監督と一緒に仕事をするチャンスを与えられて本当に幸運と感謝です。そして監督の素晴らしい満ちているファンを知ってもらう機会を与えられるも感謝です。ファンと共に、監督の素晴らしい作品を期待しています！

SULLIVAN ROUAUD

Journalist/Editor Comicsblog.fr - France

More than 30 years of pure bliss, of video game revolution, of top of the generation games, of artistic choices, of a story that will stay forever the first global masterpiece of a media that is still in search of its capabilities and limits.

A one of a kind visionary, Hideo Kojima gave us a saga full of humanity and teachings. Gamers who have grown up with these games have been able to apprehend the world through three heroes, each of them carrying universal values that need to be defended.

Not satisfied only by technical excellence, Mr Kojima gave us a saga that has transcended generations and gameplays. Capable of foreseeing a liberal future, he spent 3 decades of MGS giving us a precious reflection on relationships,

on power, on sacrifice. On a more global scale he showed us a Japan miraculously reborn after the second World War, watching the world fall in the cold war, post-colonial empire problems, rampant capitalism... A story Kojima was able to tell through Big Boss, but it is the story of Mr Kojima, the story of Japan, and also our story.

Thank you so much, Kojima-san

純粋な至福、ビデオゲームの革命、時代のゲームの頂点、芸術的な選択、永久に語られる物語が世に出てから30年。この世界的な傑作は、今なおその可能性と限界を模索し続けています。先見の明を持つ小島秀夫は、人間性と教訓の詰まったシリーズを私たちに与えてくれました。これらのゲームと共に育ったゲーマーたちは、それぞれ守られねばならない普遍的な価値を抱えている3人のヒーローを通して、世の中について学ぶことができました。技術的な完璧さだけが満足せず、小島氏は世代を超えるシリーズを生み出しました。自由な未来を予見することができた彼は、MGSに30年かけて人間関係、権力、犠牲についての貴重な考察を私たちに提示してきたのです。もっと大きなスケールでは、彼は、世界が冷戦やポスト植民地帝国の問題、資本主義の横行に巻き込まれて行く様子を、第二次世界大戦後に奇跡的な立ち直りを見せた日本がどのように捉えているかを、世界中の人に見せました。BigBossを通して小島氏の物語を知ることができましたが、それは小島氏の物語であると同時に日本の物語、そして私たちの物語でもあるのです。小島さん、本当にありがとうございます。

THIRD EDITIONS

Publishing house - France

I think my passion for the Metal Gear Solid games, and their creator Hideo Kojima, came from his ability to surprize me. In this day and age, where everything is designed to sell based on what has already sold well, where marketing is very predictable, and where creators go for security by never giving their fans anything else than what they expect, Mr Kojima pursues his ideas and his desires. Because of that, his games are not « perfect », just as men aren't, sometimes going in the « too much » territory, sometimes a bit clumsy, but who cares! I'll gladly take that over any game whose sole objective is to appeal to everyone, with no risk taken. When you get into a new Metal Gear episode, you know you'll witness the mind and vision of an artist at work, and that, if you can accept to let go of your preconceived ideas, you will, as I have, live some of your best gaming moments. His games know how to get me out of my comfort zone, and never hesitate to shake my ideas and beliefs, leaving a smile on my face.

私がメタルギアソリッドのゲームとその制作者である小島秀夫に夢中になっているのは、彼がいつも私を驚かせるからだと思います。以前によく売れた商品に基づいたデザインをしたり、いつも予想ができるマーケティングばかりだったり、クリエイターが保守に走ってファンの期待以上のことはしなかったり、そんな今の時代で、小島氏は自分のアイデアや望むものをとことん追求しています。そのため、かれのゲームは「完璧」ではありません。完



壁な人間がないのと同じことです。たまに専門的すぎたり、少し不器用な部分があったりしますが、そんなことはどうでもいいのです！リスクを取らずに、全員に行きわたらせることだけを目的にしたゲームなんかよりも、喜んでこっちを取ります。メタルギアの新しいエピソードをプレイすると、アーティストがそこに込めた想いやビジョンをみることになります。そして、それまでの先入観を取り払うことができれば、私もそうだったように、最高のゲームプレイの瞬間を味わうことができるのです。彼のゲームは、私を普段の快適ゾーンから引っ張り出し、私の考えや信念を揺さぶるのです。そして私は気づくといつも笑顔になっているのです。

YASUKO OKAJIMA

Fan - Japan

A wonderful encounter to Kojima-kantoku and METAL GEAR SOLID had totally changed my life. Your masterpieces enrich, fulfill, brighten my life radiantly. I do appreciate to the excellent opportunity sincerely that I could fortunately preside at the METAL GEAR SOLID 25th anniversary party and talk with you on Hidechan radio. It's my honor. Best wishes for continued success and further leap of Kojima-kantoku and Kojima Productions from bottom of my heart. Yasuko Okajima

小島監督との素敵な出会いは完全に私の人生を変えていました。あなたの傑作のおかげで、私の人生を豊かに明るくなりました。ヒデちゃんラジオとメタルギアソリッド25周年パーティに参加させて頂くのは素晴らしい機会です。感謝します。光栄です。心の底から小島監督と新生小島プロダクションの更なる発展のための幸運を祈ります。
康子岡島

YONGYEA

Youtuber/Blogger - USA

There is simply no video game series quite like Metal Gear, and it takes an incredibly unique and gifted mind to bring something so vast and rich to life, in the same manner that it took a mind and devotion like Michelangelo's to paint the ceiling of the Sistine Chapel. It also takes incredible courage to push the boundaries like you do, Mr. Kojima, especially with the possibility that your bold and daring efforts may not be viewed favorably by some due to your unconventional methods. As for me, I want to say thank you for your courage and passion. You are an inspiration to creators and consumers around the world. You do the things that no other game developer would dare, and you commit to your instincts and decisions with unyielding dedication. The video game industry and gamers need people like you to do the crazy things, to keep things fresh, and to continue to raise the bar. I love that everything you do is so unexpected and exciting. You are one of few game makers that keeps this industry from growing stale and that

keeps gamers excited for the future. Never change. Continue to bring smiles and surprises to the world, continue to inspire others to be bold, and continue to invigorate lives as you've consistently done since your inception in the video game industry. Us gamers and fans truly feel privileged by your incredible work. I cannot wait to see what your next project will yield, and know that millions of fans around the world have your back. Know that we will always be your army, we will always stand by your side in Outer Heaven, and you will always be our Big Boss.

メタルギアより素晴らしいゲームシリーズはない、そんなに幅広く作品を実物のようにするために、唯一で才能豊かな心を持つ人が必要です。同じように、システィーナ礼拝堂の天井をペイントするミケランジェロのような才能と献身が必要です。監督のように限界を押し広げるために信じられないほどの勇気が必要ですね。特に監督の型破りな方法で、あなたの大胆な努力は疎ましく見られるかもしれない。

私としては、監督の勇気と情熱を感謝したいです。監督は世界中のクリエイターと消費者のインスピレーションであります。他のゲーム開発者が敢えてない事は、監督がする。そしてあなたの本能や意思決定は不屈の献身に預けます。このビデオゲーム業界とゲーマーは新鮮さを保つ為に、そしてスタンダードを上げる為に、あなたのような人々はクレイジーな事をする必要があります。監督はいつも予想外とエキサイティングでそれが一番好きです。この業界を色あせなくなつて、そしてゲーマーをいつも将来の事を期待して、監督はそのゲームクリエイターの一人であり、絶対変わらないです。

ずっとこの世界を笑顔と驚きを齎し続けて、みんなを大胆になる事を鼓舞し続けて、そしてビデオゲーム業界に入ってから何度もみんなの命を元気づけて続けて下さい。監督の素晴らしい作品を経験できて、ゲーマーとファンにとって幸いです。私はあなたの次のプロジェクトが何を生じるのを楽しみにして、そして世界中の数百万人のファンも監督の事を応援しています！

私達は監督の軍隊、アウトターヘブンで常に監督のそばにいる。そして監督は私達の「BIG BOSS」だ。

Now I remember who I am.
What I'm supposed to do!
You've cheated death, and left your mark.
I've tried too.
I've written my own history,
I'm my own man.
You are BIG BOSS, and, on a smaller scale,
I am too.
No.. He is everyone of us.
Where we are today, we built it.
This story, this legend, it's ours.
We can change the world, and with it, the future!
I am you and you are me.
Carry that with you wherever you go.
Thank you Master.
From here on out, WE ARE BIG BOSS!

=====

自分が何者で
役割が何か 思い出した
あなたはもうひとつの世界を生き延びた
そして もうひとつの歴史を遺した
私も もうひとつの世界を創った
私は影武者なんかじゃない
あなたはBIGBOSSだ
そして 少し小さなスケールで 私もだ
いや
私たちはみんなでBIGBOSSだ
私たちがこの現在を創った
この物語も 伝説も 私たちで創ったんだ
私たちこそが世界を 未来を変える
私はあなたであり あなたは私だ
それを胸に刻め
忘れるな
ありがとう 監督(マスター)
これからは 私たちがBIGBOSSだ

IT'S NOT OVER YET

まだです、秀夫さん。まだ終わっていません。



There we are, at the end... Did you like it?

Before you turn these last pages, I would like to say a few things dear to my heart...

First of all, it has been very pleasant to work tirelessly to make this project a reality during the last 6 months.

I have not only taken great pleasure in making this book, but it has also allowed me to meet many extraordinary people. Be it in France and Italy with my Cosplayer friends, in Germany with SuruDenise and PerfectStealth, or in the Netherlands with Stefanie Joosten and her family, there have been many unforgettable moments together.

Stefanie deserves a special mention.

I've never met someone with such good, positive vibes. It's been one of my greatest sources of motivation while working on the project. I want to thank Helmie and Marc for allowing me to make a dream come true by being such good sports and meet an important actor in a game I've loved since I was a kid. Having the opportunity to organize 3 private events throughout Europe with this amazing family was a one of a kind experience. I am tremendously thankful to them for contributing to what will probably be the biggest project of my life!

To continue with the thanking, I want to thank all the people who have been part of this project. I wouldn't have been able to achieve such a thing without them.

Their collaboration, their advice, their support... It has all been very important in making this book. Thanks to all the artists, thanks to all the cosplayers, thanks to all the personalities and fans who accepted to join in. Thanks again to Stefanie Joosten and her managers for supporting the project from the start. Many thanks to Walter, Vincent, Aurore, Eshpal and Natsumi for translating the whole book in Japanese. Without them it wouldn't have been the same. Thank you to my friend Nicholas, who single-handedly translated and corrected the entire book in English. Thank you to Julien Chièze for immediately accepting to write the foreword of this book, and having been so available. An enormous thank you to my friends from All4Addicts for their support all along the way, and without whom I probably wouldn't be writing these lines. Thank you to Mike (Tsuchinoko), for giving everything you had to make this book one of the most beautiful things I've ever done. But most of all, thanks for supporting me during these 6 months that probably felt very long!

Finally, thank you Hideo, thank you for being an unending source of inspiration. For being a role model for everyone who participated to this project, and for all video game lover. Thank you for giving us the most beautiful thing we have, being able to dream in an often cruel world. Your creations have made us vibrate for almost 30 years!

THANK YOU Mr Kojima

Tarak

もう、最後までできてしまいました。気に入っていただけましたか？

最後の数ページに進む前に、どうしても伝えたいことがあります。

まず、6か月間絶え間なくこのプロジェクトを進めてきた末に、ようやく形にすることができて、とても嬉しく思っています。それから、この本を作成すること自体がすでに私にとって大変な喜びだったのですが、この本のおかげで、いろいろな場所で数えきれないほどの素晴らしい人たちに会うことができました。コスプレイヤーの友達とのフランスとイタリア、SuruDeniseとのドイツ、Stefanie Joostenとご家族と過ごしたオランダ。

Stefanie…。もう少しだけ彼女について話させてください。

これまでの人生の中で、彼女ほど波長が合う人にあつたことはありませんでした。彼女と一緒にいると、このプロジェクトへのモチベーションが高まりました。子供の時から心を奪われていたメタルギアソリッドで、重要な役割を果たした人物とこんな風に仲良くなりたいたいという、子供のころからの夢を叶えさせてくれたMarcとHelmieにも感謝します。最初から開放的で親しく接してくれ、ヨーロッパ全土で行った限定イベントを3つ企画することができたのも彼らのおかげです。それに、私の人生最大の作品となるだろうこの本の成功のために貢献してくれました。

それから、このプロジェクトに協力してくれたすべての人に感謝しています。あなたたちがいなければ、ここまで素晴らしい作品を作ることはできませんでした。

プロジェクトへの参加でも、助言でも、応援でも、全部プロジェクトへの協力なのです。協力してくれた全てのアーティスト、コスプレイヤー、それ以外の人物、そしてファンの方々、本当にありがとうございました。初めからこのプロジェクトを支えてくれたStefanie Joostenとそのマネージャーにはもう一度お礼を言います。日本語翻訳を担ってくれたWalter、Vincent、Aurore、Eshpal、なつ美、ありがとうございました。あなたたちなしには同じようにはいきませんでした。たった一人でこの本の英訳と訂正をしてくれた、友人のNicholasにも感謝しています。この本の序章の執筆をすぐに引き受けてくれ、いつも時間を空けてくれたJulien Chièze、本当にありがとう。初めから最後まで私の大きな支えになってくれたAll4Addictsの友人。彼らなしには、この最後の文章を書くまで至っていなかったでしょう。Mike / Tsuchinoko、この本を、私が今までしてきた中でもっとも素晴らしく美しい仕事するために全身全霊に貢献してくれてありがとう。終わりが見えないように感じたこの6か月間、私を支えてくれてありがとうございました。

最後に、こじまさん、ありがとうございます。無限のインスピレーションをありがとうございます。このプロジェクトに参加した人たちの、もっと言えばビデオゲームを愛する人たちのロールモデルになってくださってありがとうございます。この世界に残っている美しい物、夢見る権利を与えてくれ、そして残酷な世の中のことを忘れさせてくれて、ありがとうございました。すべて30年前から私たちの胸を打ってやまない、あなたの生み出した作品のおかげです。

小島さん、ありがとうございます。

Tarak



Cover & Book design by



www.tsuchinoko.fr

FROM MOTHER BASE WITH LOVE

APPROVED
BY FANS



There's no need to introduce Hideo Kojima, whose works have changed the video game industry forever. A brilliant creator, a visionary, his influence and creativity are second to none.

For that reason, artists and cosplayers from all over the world answered the call when Tarak Chami decided to pay him tribute. Artworks, pictures, testimonies, and anecdotes fill the pages of this book made over the course of 6 months.

This book is his fans way of thanking him with all their heart, in the hope that he will continue to amaze them for many years to come.

その作品でビデオゲーム業界を永遠に変えた小島秀夫を紹介するには及ばないでしょう。素晴らしいクリエイターであり、先見の明を持っている天才です。彼の影響力と創造力で右に出る者はいません。

そんな小島氏を讀めるために、世界中のアーティストとコスプレイヤーがTarak Chamiの呼びかけに応えたのです。6ヶ月の歳月をかけて制作されたこの本は、アートワーク、絵画、証言、そして逸話に満ちています。

この本は、ファンなりの心の底からの感謝の表れです。この先もずっと彼が私たちが驚かせ続けてくれることを願っています。