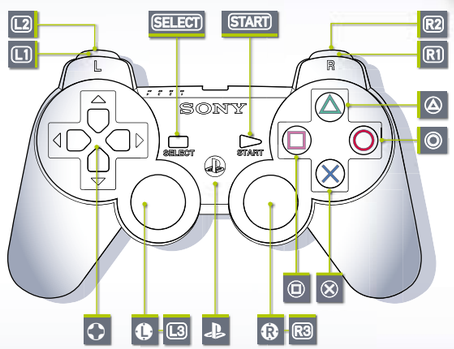
COMANDOS

MANDO DE PLAYSTATION®3



COMANDO	MENÚS	JUEGO
L	Desplazarse por los menús.	Pulsa suavemente para que Snake camine despacio y sigilosamente, y con más fuerza para que alcance su velocidad máxima.
R	Desplazarse por el mapa.	Mover la cámara o el punto de mira.
✛	Desplazarse por los menús.	Acercar y alejar la visión mientras usas la mirilla o el modo Prism de Solid Eye; inclínate ligeramente hacia la izquierda o la derecha (mientras estás de pie o agachado) o cuando utilices los prismáticos.
⊗	Confirmar selección. Cambiar armas en el menú Armas. Cambiar objetos en el menú Objetos.	Agacharse (pulsación corta). Gatear (pulsación larga). Rodar (mientras corres).
○	Atrás.	Recargar; desactivar la animación/pista de audio y avanzar hasta el siguiente diálogo (conversaciones por el Codec).
△	Cambiar ángulo de visión del mapa desde el menú de pausa (cuando sea posible). Comprar munición en menú Armas.	Movimientos dependientes del contexto (cuando aparezcan en pantalla △ y el icono de acción); modo FPS (cuando saques el arma); avanzar conversaciones por el Codec.
□	Quitar arma en el menú Armas. Quitar objeto en el menú Objetos.	Alterna activar o desactivar Apuntar Auto si el ajuste “Fijar (Apuntar Auto)” está activado en el menú Opciones.
R1	Acercar visión en mapa (cuando esté disponible).	Usar arma (manteniendo pulsado L1) o CQC (cuando tengas el arma enfundada).
R2	Alejar visión en mapa (cuando esté disponible).	Abrir menú Armas en el juego.
L1	Ver armas/objetos en sus respectivos menús. Ver factura en la tienda de Drebin.	Apuntar arma.
L2	Optimizar arma en el menú Armas.	Abrir menú Objetos en el juego.
R3	Alternar entre la posición actual y la ubicación del objetivo en el mapa.	Configurar la cámara con vista hacia delante; cambiar posición del arma (manteniendo pulsado L1; no se puede hacer con el cuchillo).
L3	-	-
START	Menú principal (en la pantalla de título).	Mostrar menú de pausa. Poner los vídeos en pausa (seleccionar “Saltar” para avanzar hasta el final); terminar las conversaciones por el Codec.
SELECT	-	Mostrar configuración del mando/activar Codec (si la función del botón SELECT del menú de opciones está configurada en “Utilizar Codec”.
PS	-	-

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

La siguiente pantalla numerada y explicada (Fig. 1) muestra un ejemplo de una típica pantalla de juego.

▶ CÓMO JUGAR
RECORRIDO
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS
▶ FUNDAMENTOS
CONTROLES
INICIO DEL MGS4

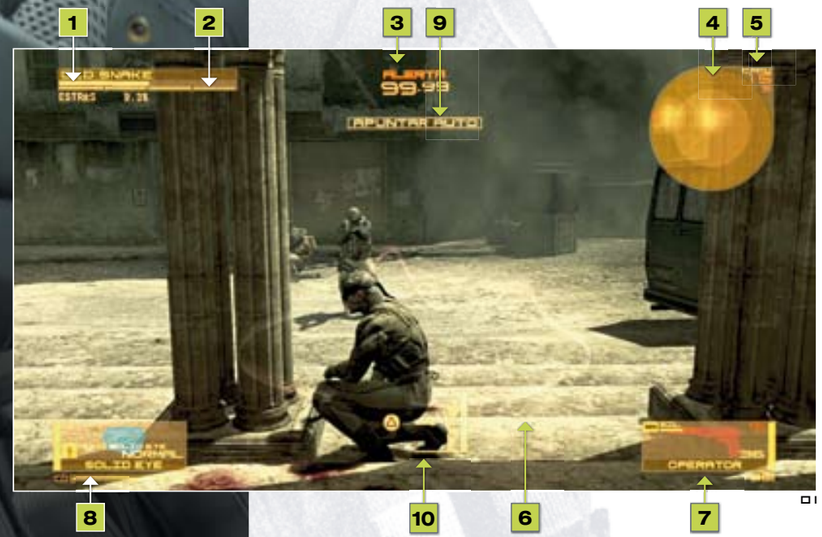
1 **Indicador de VIDA:** representa el bienestar físico de Snake. Si el indicador se queda vacío, será el Fin del Juego.

2 **Indicador de Psyche o porcentaje de estrés:** representa el bienestar psicológico de Snake. Si el Indicador de Psyche disminuye y aumenta el porcentaje de estrés, su capacidad combativa también será inferior, sobre todo en lo que a precisión con las armas se refiere.

3 **Medidor de Alerta:** aparece cuando el enemigo ha detectado a Snake y da la alarma. Las tres etapas son Alerta, Evasión y Precaución. La posibilidad de que lo ataquen va menguando dependiendo del nivel.

4 **Radar Solid Eye:** solo estará disponible cuando el Solid Eye esté activado. Este radar te indica aproximadamente a qué distancia están todas las criaturas vivas y vehículos dentro de un radio determinado. El círculo interior, que brilla más y que está situado justo sobre la posición de Snake, indica cuánto ruido está haciendo el personaje. Verás un círculo parecido (aunque más pequeño) alrededor de otras figuras en movimiento; aunque éstos no son siempre enemigos, también pueden ser ratas o gallinas. Cuando el Solid Eye esté desactivado, lo único que verás es una sencilla brújula; el círculo rojo te indica en qué dirección se encuentra el siguiente objetivo.

5 **Porcentaje de camuflaje:** indica el nivel actual del camuflaje de Snake; cuanto más alto, mejor. El texto aparece en azul cuando el enemigo está distraído en una zona concreta (si, por ejemplo, las tropas de las PMCs están luchando contra las fuerzas rebeldes locales). Esto implica que probablemente no se percaten de la presencia de Snake. El color del texto adquiere una tonalidad naranja cuando los soldados se encuentran explorando la zona en busca de algo sospechoso. En este caso tendrás que avanzar con mucho más cuidado.



6 **Anillo de la Amenaza:** indica la proximidad y posición de las figuras en movimiento (ya sean soldados, vehículos, etc.). Cuanto mayores sean las “ondas”, más cerca estarán.

7 **Ventana de Armas:** te muestra el arma que Snake está utilizando.

8 **Ventana de Objetos:** te muestra el objeto que has seleccionado. Si necesita pilas, verás justo debajo de esta ventana el Indicador de Batería.

9 **Apuntar Auto:** verás este texto cuando tengas activada la Mira Automática.

10 **Acciones especiales:** verás aparecer un icono en esta zona siempre que pulses △ para ejecutar una acción que depende del contexto en el que Snake se encuentre.

INSTRUCCIONES DEL USUARIO

INTRODUCCIÓN

Metal Gear Solid 4 es una aventura complicada y sembrada de características únicas, de modo que nos hemos esforzado mucho para crear la guía sofisticada y completa que tanto merecía. Somos conscientes de que la mayoría de jugadores prefiere entrar en acción antes de leerse lo que tenemos que decir, pero confía en nosotros: aunque nos dediques solo cinco minutos de tu tiempo, conseguirás aprovechar al máximo este capítulo y también el juego.

En caso de que hayamos logrado llamar tu atención, nos gustaría empezar con los datos más básicos.

- *Metal Gear Solid 4* está dividido en cinco "Actos" y también lo está este capítulo. Incluimos un mapa grande de referencia al inicio de cada Acto y unos esquemas en los que explicamos, a grandes rasgos, qué apartados abordaremos en las siguientes páginas.
- En las **páginas de la izquierda** de esta guía hemos puesto secciones comentadas de los mapas, acompañadas de capturas de pantalla y de sumarios. Sabemos que muchos jugadores querrán terminar su primer recorrido por *MGS4* sin mucha ayuda y estas páginas ofrecen explicaciones, trucos y una ayuda general que no desvelan el final del juego.
- Estas **secciones de los mapas** incluyen, entre otras cosas, la ubicación de todos los objetos que puedes encontrar en cada zona. En cualquier caso, y esto conviene que lo tengas muy presente, *MGS4* a veces adapta los tipos de munición, los objetos y las armas de cada lugar al equipo que tienes en el inventario y al nivel de dificultad que has elegido. Sin duda te encontrarás con pequeñas variaciones a medida que avances en el juego.
- **En las páginas de la derecha** encontrarás recorridos detallados destinados a facilitar el avance por el nivel Difícil Big Boss, aunque los consejos que ofrecemos te servirán también para el Fácil Liquid, Normal Naked y Normal Solid (que es el estándar). Habrá diferencias, claro está, como que en los niveles más fáciles encontrarás menos enemigos y que ciertos desafíos no serán tan arduos como en el Difícil Big Boss. Es imposible conseguir desbloquear todos los secretos de *MGS4* la primera vez que juegues (consulta el apartado "Primera vez"), pero las tácticas y estrategias que te proponemos están destinadas a que consigas completar un segundo recorrido de manera "perfecta". Sin embargo, eso no significa que no puedas aprovechar para desbloquear alguna gran bonificación la primera vez que juegues…
- Hay algunas excepciones al formato del recorrido que te acabamos de explicar, pero éstas son muy fáciles de seguir.

PRIMERA VEZ

La primera vez que juegues a *Metal Gear Solid 4,* te recomendamos que te concentres solo en divertirte. Disfruta de la historia, utiliza las armas y tácticas que consideres oportunas y, cuando no puedas resistirte la tentación, haz tanto ruido como quieras. Cuando hayas terminado *MGS4* una vez, puedes volver a jugar y completar en esta ocasión un recorrido "perfecto". Si sientes curiosidad por saber en qué consiste, te informamos de que los requisitos son, entre otros, que no desencadenes fases de alerta, no mates, no uses objetos curativos ni tampoco "especiales", que completes el juego en menos de cinco horas y en un nivel al que ahora mismo no puedes acceder. No hace falta decir que es algo que no podrás conseguir a la primera.

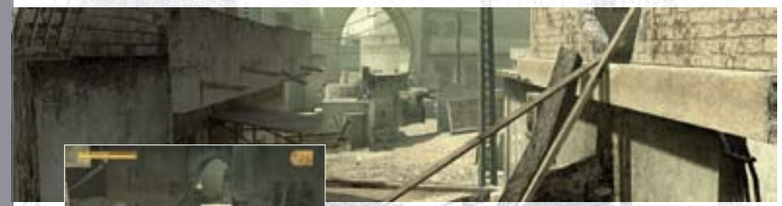
Nosotros solemos preferir e insistir en la importancia de un estilo de juego pacifista, centrado en el sigilo en torno al que gira nuestro recorrido principal, porque este sistema es el que te hará conseguir las mayores recompensas al terminar el juego. No obstante, y sin caer en el error de revelarte datos importantes, creemos que deberías saber que los requisitos para desbloquear ciertas cosas son muy tajantes: piensa en términos de "cero muertes" y "ninguna fase de alerta". Intentar conseguir esos objetivos la primera vez que juegues *no* es una buena idea, porque tendrás que repetir ambas hazañas (y muchas más) para conseguir las recompensas y los laureles cuando termines las siguientes partidas.

ICONO	SIGNIFICADO
	Tu punto de partida en cada mapa
	La salida de la zona u objetivo de la misión
	Camino bloqueado
	Escalera
	Torreta
	Mortero
	Indicadores de presencia enemiga de ligera a multitudinaria
	Minas/trampas
	Indicadores de altura (de subida o bajada de piso)
A 1 2	Coordenadas del recorrido
	Ascensor

Recorrido: página izquierda
Esta página te ofrece trucos básicos que te ayudarán a avanzar por cada una de las zonas y que van acompañados, además, de capturas de pantalla ilustrativas.

Párrafos numerados con letras
Son fundamentales en el recorrido principal. Las letras de los encabezados se corresponden con las que aparecen en cada uno de los mapas y facilitan así las consultas.

Sistema de pestañas
El sistema de pestañas situado en el lado derecho de cada página doble desplegable pretende ayudarte a encontrar la sección del recorrido que buscas sin que tengas que andar hojeando las páginas. Eso sí, aquellos que pasen páginas indiscriminadamente podrían tropezar con información que les desvele y arruine el final del juego…



Combatir a los Gekko es un esfuerzo inútil. Ahora mismo no cuentas con el material militar necesario para destruirlos y ni siquiera recibirás una recompensa específica por intentarlo. En lugar de ello, lo que debes hacer es evitarlos abriéndote camino entre los edificios y calles secundarias. El objetivo es alcanzar la salida que se te muestra arriba. Sal por ella para iniciar el siguiente video.

En caso de que te pierdas la señal de Otacon, recuerda que tendrás que abrir el menú pausa para asignarles las armas y objetos a ⓧ y ⓨ BUTTON respectivamente. Si deseas más información, echa un vistazo al capítulo Cómo jugar (página 10). Coloca, de momento, la AK-102 en una ranura vacía antes de seguir adelante.

Hay objetos escondidos *por todas partes* en *MGS4* y tu instinto de almacenamiento debería servirte para darte cuenta inmediatamente de que hay una ración bajo el camión justo frente a ti. Pulsa ⓧ para que Snake se ponga a gatas y la recoja.

NOTA: INFORME DE LA MISIÓN 1

Metal Gear Solid 4 se divide en cinco "actos" principales precedidos de un video con el informe de la misión, los objetivos de Snake y los detalles clave. Solo podrás acceder al informe de la misión del Primer Acto a través del menú principal. Es recomendable, aunque opcional, guardar tu partida y verlo después de escapar de los Gekko para que sepas por qué Snake busca a Liquid en Oriente Medio y porque además te ofrece un resumen interesante de lo que ocurre en el mundo en 2014.

Secciones de los mapas
Estas secciones de los mapas son extremadamente fáciles de usar; "arriba" es siempre el Norte y el número que verás sobre cada uno se corresponde con la misma parte del mapa de referencia. En caso de que tanto icono te confunda, te hemos preparado una breve leyenda.

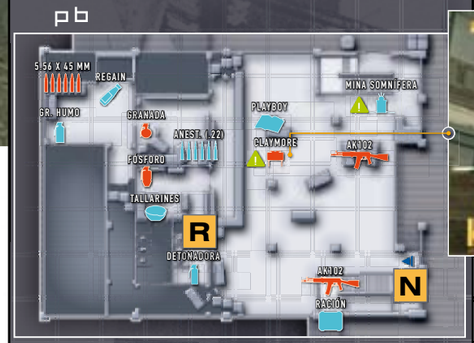
Recorrido: página de la derecha
Las páginas de la derecha ofrecen un recorrido basado en la infiltración sigilosa y en evitar que te detecten. Encontrarás también apartados titulados "Estrategias alternativas", "Secretos", "Instrucciones" y "Flash back". El primero es bastante claro, en "Secretos" encontrarás características u objetos ocultos, "Instrucciones" te explicará los nuevos elementos del juego y los breves párrafos de "Flash back" te servirán para situar a los personajes que se te presenten en su debido contexto.

Apostillas
Encontrarás notas en el margen derecho de cada una de las páginas derechas del recorrido. En éstas encontrarás trucos, tácticas, secretos ocultos e interesantes comentarios.

CÓMO JUGAR
RECORRIDO
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS
INSTRUCCIONES USUARIO
PRIMER ACTO
SEGUNDO ACTO
TERCER ACTO
CUARTO ACTO
QUINTO ACTO

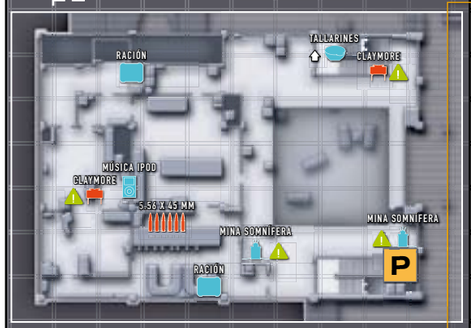
HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

7. ORIENTE MEDIO | PALACIO ADVENT



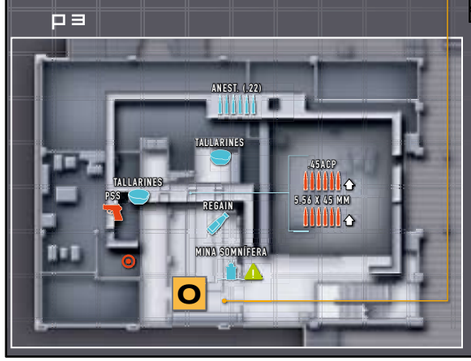
Tu primer objetivo será llegar al último piso del Palacio Advent y abrirte paso hacia el tejado hasta tu punto de encuentro. Aunque no te encontrarás con atacantes a los que tengas que evitar o contra los que combatir, lo que sí tendrás que hacer es esquivar las trampas que encontrarás en cada uno de los pisos, incluyendo las minas de gas somnífero y, lo que es aún peor, las Claymore. Encontrarás multitud de objetos útiles en las habitaciones desiertas, así que quizá quieras explorar todas para encontrarlos.

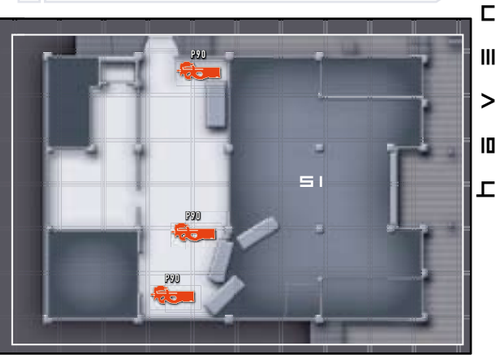
Quédate cerca de Rat Patrol mientras combates para escapar de los soldados Haven. Si no los sigues, corres el riesgo de que te rodeen más rivales de los que puedes liquidar. Es más, si Meryl o algún otro miembro de su equipo muere, se acabará la partida, así que deberás contribuir activamente en el combate. Cuando Johnny quede inconsciente, acércate a él agachado y pulsa △ cuando se te indique para despertarlo.



INSTRUCCIONES: SOLDADOS HAVEN

Los soldados personales de Liquid, los soldados Haven (también conocidos como soldados rana o sencillamente como "ranas"), visten unos trajes especiales que les otorgan una gran resistencia al daño y una agilidad casi inconcebible. Cuando te enfrentes a grupos de ellos, es necesario comprobar todas las paredes que te rodean porque son capaces de agarrarse a las superficies verticales o a los techos y lanzar ataques por sorpresa en cualquier momento. Los soldados rana suelen ir armados con la potente ametralladora P90 y con granadas paralizantes que aturden a sus objetivos durante sus ataques. No les dejes acercarse demasiado porque intentarán estrangular a Snake en cuanto tengan ocasión. Si te llegara a ocurrir, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para escapar.





HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

N En el Palacio Advent no tienes por qué preocuparte de los ruidos que hagas. No obstante, hay diversas trampas escondidas por todo el edificio y algunas están estratégicamente colocadas. Como el Solid Eye no detecta los explosivos preparados, tendrás que ser especialmente cauto. Quizá incluso prefieras activar el modo de visión nocturna que hace perfectamente visibles estos aparatos. Podrás recoger con seguridad explosivos cebados de todo tipo desactivándolos con el Metal Gear Mk.II o gateando sobre ellos. Cualquier trampa que cojas de alguna de estas dos maneras se añadirá automáticamente al inventario de Snake. La trampa con el rayo de infrarrojos que está ubicada en uno de los pasillos no se puede desarmar, así que deberías ignorarla completamente por ahora.

Tu objetivo está en el cuarto piso y, pese a que algunos caminos están bloqueados, no te costará mucho llegar hasta él. Usa la escalera que está en el extremo noreste del edificio para llegar al tercer piso, luego dirígete a las que están en la esquina sureste para subir al cuarto piso. En cuanto llegues, entra en el bar y coge todo cuanto quieras; para iniciar el vídeo tendrás que avanzar hasta el pasillo que está a continuación. Será mejor que tengas a mano algunas armas...

O Los soldados Haven te atacarán en cuanto termine el vídeo. Como ocurre con todos los atacantes humanos, lo más efectivo es siempre un tiro certero en la cabeza; aquellos que jueguen al estilo sin víctimas estarán encantados de saber que los dardos anestésicos del Mk.II funcionan estupendamente en estos casos. Desde detrás de la barra del bar o, si lo prefieres, boca abajo junto a ella, apunta a la cabeza y dispara hasta que acabes con la avanzadilla. Sigue a Rat Patrol abajo cuando el camino esté despejado.

P Prepárate para otro ataque que llegará desde el balcón contrario en el tercer piso. Cuando Rat Patrol entren en el comedor, ten cuidado y no te quedes atrás. A continuación os atacarán desde ambos flancos, desde la zona de la izquierda y desde delante, por la cocina. Para proteger bien a tus compañeros, lo más lógico es que neutralices primero a los soldados Haven que os atacan desde la retaguardia y que sigas después a tus aliados hasta el restaurante. Si te mantienes a cubierto y solo te arriesgas cuando estés seguro de tener a la vista un objetivo claro, comprobarás que Meryl y su grupo hacen un buen trabajo y despejan el camino hacia delante (o que al menos evitan que el enemigo se centre en ti). Por lo general, vuestros atacantes se quedarán en la zona de la cocina, pero merece la pena estar atento al radar del Solid Eye por si alguno decidiera intentarlo por otro lado.

Q Los soldados Haven os atacarán desde ambos balcones cuando lleguéis al segundo piso, lo que probablemente os complicará la vida sobremanera. Permanece agachado e incapacita primero a unos cuantos en el nivel superior, luego ocúpate de los que están a tu mismo nivel cuando exista menos riesgo de que te disparen desde arriba. En cuanto Rat Patrol avancen, ve tras ellos.

Cuando Johnny quede fuera de juego, acércate a él agachado y pulsa △ para despertarlo. Esta parte del combate puede ser especialmente peligrosa en el nivel de dificultad Big Boss; en un escenario tan cerrado y con los soldados Haven acercándose desde el hueco que se ha abierto en la pared y desde atrás, uno no sabe muy bien hacia dónde disparar. El secreto está en defender una zona concreta. En cualquier caso, debes tener en cuenta que los soldados Haven saltarán desde el hueco del ascensor si decides defender la retaguardia y más vale tenerlo bien presente porque podrías llevarte una sorpresa muy desagradable si no cuentas con ello.

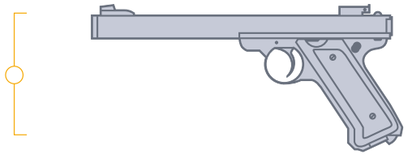
Busca supervivientes en tu entorno más inmediato y luego sigue a Rat Patrol a través del hueco que hay en la pared del lavabo. En cuanto Johnny consiga desarmar los rayos infrarrojos, rueda por la grieta en el suelo para conseguir los objetos escondidos entre los que encontrarás un lanzagranadas GP30 que será el complemento perfecto para la AK-102. En cuanto estés listo, salta para seguir con el combate.

FLASH BACK: MERYL SILVERBURGH

Meryl es la hija de Roy Campbell, que conoció (y desde luego ayudó también) a Snake durante el incidente de Shadow Moses. Más tarde trabajó para una organización que se dedicaba a vigilar a las Compañías Militares Privadas y acabó convirtiéndose en la líder del Rat Patrol Team 01, una unidad especial integrada por Jonathan, Ed, Johnny y ella.

R En el combate del primer piso, Snake y Rat Patrol estarán situados detrás de una barra, mientras que los soldados Haven estarán delante. Es más fácil que te muevas entre una de las dos habitaciones a que intentes apuntar estando agachado. Tendrás que tener cuidado, sin embargo, para no disparar a tus aliados mientras se mueven de un lado a otro.

Cuando caiga el último de los soldados Haven, ya podrás soltar un gran suspiro de alivio. Baja al sótano por el hueco del ascensor, coge todos los objetos que encuentres allí y dirígete después a la cuesta de escombros para continuar.



SECRETO: MUÑECO DE UN SOLDADO RANA

Si consigues derrotar a los soldados Haven sin causar ni una sola baja, encontrarás un muñeco exclusivo de un soldado rana en la pequeña zona del garaje del Palacio Advent (en la última parte del Palacio Advent, antes de salir a la Calle Meridiano). Porque ganar ese combate con una pistola Mk. 2 es, sin lugar a dudas, una hazaña digna de mención. El muñeco del soldado rana aparecerá en la cubierta superior del Nomad en todos los siguientes vídeos en los que se den informes sobre una misión.

FLASH BACK: LOS PATRIOTS

Los Patriots era una organización que se fundó a principios de los años setenta. Un comité secreto que se creía que ejercía una influencia (aunque algunos teóricos lo llamarían "control") enorme e ilimitada sobre los gobiernos de todo el mundo y las grandes empresas.

CÓMO JUGAR
RECORRIDO
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS

INSTRUCCIONES USUARIO
PRIMER ACTO
SEGUNDO ACTO
TERCER ACTO
CUARTO ACTO
QUINTO ACTO

Hay un conducto de ventilación en el cuarto piso (justo a la derecha de la entrada al bar) por el que Snake puede gatear, pero le llevará mil años explorarlo de esta manera. Usa el Metal Gear Mk.II para echar un vistazo y recoger todos los objetos que encuentres en su interior, incluyendo la pistola con silenciador PSS, que te será de gran utilidad. Podrías, de hecho, gatear por el conducto para tenderles una emboscada a los soldados Haven que están en el tercer piso y escapar del combate, aunque esta maniobra se la recomendamos solo a los jugadores más expertos.

Ed y Jonathan reciben sus nombres de los dos protagonistas de *Policenauts*, una aventura de 1994 de Hideo Kojima que, por desgracia, no se llegó a vender oficialmente fuera de Japón. Los nombres de Meryl Silverburgh y FOXHOUND se utilizaron también por primera vez en este juego y encontrarás múltiples referencias a ellos a lo largo de toda la saga de *Metal Gear Solid*, pero sobre todo en *MGS4*.

CÓMO JUGAR
▶ RECORRIDO
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS

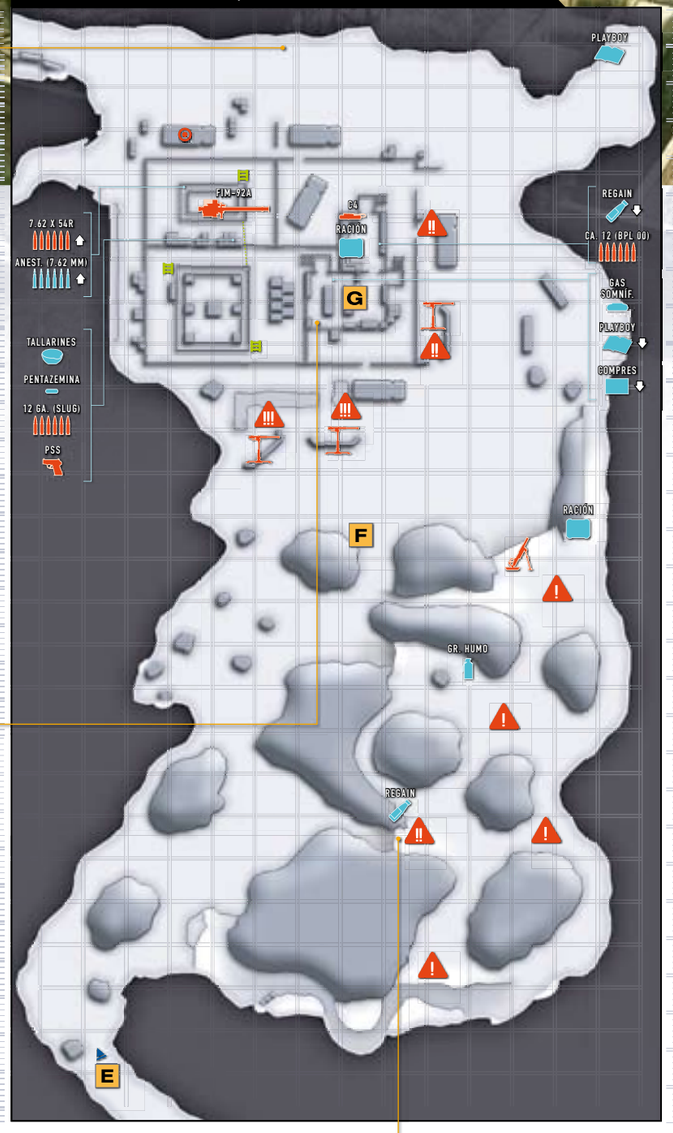
INSTRUCCIONES USUARIO
PRIMER ACTO
▶ SEGUNDO ACTO
TERCER ACTO
CUARTO ACTO
QUINTO ACTO

Hay una larga pausa en el juego por un interludio cinemático que verás en cuanto te acerques al Stryker oxidado de la esquina noroeste del mapa, justo fuera de las paredes de la Central Eléctrica. A continuación te encontrarás también con un punto de control.

Hay algunos objetos muy útiles dentro de los edificios, así que merece la pena que te infiltres en ellos. La entrada del Este suele ser la más segura. Si hay soldados vigilándola, escóndete debajo del camión cercano hasta que se muevan o neutralizalos en silencio. Mientras estés ahí, no olvides destruir el panel de control que te mostramos a continuación.

Hay dos maneras de acercarse a la Central Eléctrica. Puedes ir recto, e intentar infiltrarte por detrás de las ametralladoras de las PMCs que arrasan el área que está delante de la pared Sur o también puedes ir a la derecha, para avanzar hasta la zona de la colina. Esta segunda opción te llevará a tropezarte con soldados enemigos, pero si escoges este trayecto podrás deshacerte de los dos francotiradores de las PMCs que aterrorizan a los rebeldes que están abajo. Podrás además ver bien el campo de batalla.

3. SUDAMÉRICA | CENTRAL ELÉCTRICA



SECRETO: INHABILITAR LA CENTRAL ELÉCTRICA

La destrucción del panel de control que está en el interior de la Central Eléctrica corta toda la electricidad y le otorga mucha fuerza al ataque rebelde. En cuanto estalla, la victoria en esta zona está asegurada. Esto influye bastante en lo que ocurre después del siguiente vídeo (y del punto de control), si te acercas por la esquina noroeste del mapa. Si la Central Eléctrica sufre un sabotaje (ya sea tuyo o de los rebeldes) antes de que te encuentres con Drebin, todas las tropas de las PMCs abandonarán este sector y también Pueblo Valle de Cove. No obstante, si ésta sigue en funcionamiento cuando se inicie el vídeo, los rebeldes desaparecen de aquí y, en su lugar, hay más soldados de las PMCs vigilando ambas zonas. Este segundo escenario, naturalmente, es mucho más complicado y te aportará menos recompensas.

Otra de las ventajas de deshabilitar la Central Eléctrica es que te dará acceso a un área secreta. Desde la sala de control ve al cercado que está justo detrás (en la sección suroeste del recinto). En el centro del mismo verás una inmensa estructura de metal. Sube por la escalera para llegar al primer piso, a continuación acércate a uno de los dos pesados cables que la unen a la torre contigua. Usa △ para saltar por encima de la barrera, cógete a los cables y recórrelos hasta que estés suspendido por encima de la pasarela de la torre; pulsa ⊗ para caer sobre ella. Echa un vistazo a tu Indicador de Psyche antes de intentarlo. Si está bajo, el Indicador de Agarre de Snake se reducirá durante la escalada, lo que puede no darle el tiempo suficiente para llegar a un lugar seguro.

Entre los tesoros que encontrarás en esta zona secreta se encuentran una fabulosa mira de fusil, el lanzador FIM-92A de tierra y aire y la pistola con silenciador PSS, así como unas cuantas cajas de munición. Para llegar hasta la Pentazemina que está en las cajas altas de la parte de atrás, rueda hacia delante desde los cercanos cajones polvorientos y, desde ahí, salta por encima de la pared para regresar al punto inicial.

E

Cuando los rebeldes inicien su ataque, gatea por el camino que está cerca de la pared de piedra de la izquierda. Sigue desde ahí por la sombra que está bajo la piedra, pero ten cuidado de no atraer la atención de los francotiradores de las PMCs. Sigue el estrecho sendero hasta que llegues a un montículo de hierba. Quédate ahí un momento y observa la batalla. Como verás, los soldados de las PMCs arrasan el área que está delante de la Central Eléctrica desde dos posiciones diferentes. Para evitar que te hieran accidentalmente, gatea por el camino de la derecha y síguelo hasta que veas un tronco caído; éste debería proporcionarte suficiente protección. Gatea hasta la hierba de la derecha en cuanto puedas.

F

Mira el terreno que tienes delante, verás zonas verdes entre dos árboles. Tendrás que gatear con cuidado por ellas hasta que llegues al segundo árbol. Detente y observa a los soldados de las PMCs. Habrá uno o quizá dos en el extremo este de la Central Eléctrica, no muy lejos de tu posición. Si éstos mueren, otros saldrán del interior para reemplazarlos. El desafío aquí consiste en vigilar atentamente y en utilizar el radar del Solid Eye para juzgar bien cuál es el mejor momento para quedar al descubierto; usa la Mk. 2 para acelerar el proceso si así lo deseas. Cuando el camino esté despejado temporalmente, gatea por el lado derecho de la barricada de sacos de arena hasta que llegues al camión. Escóndete debajo durante un rato, luego gatea y entra por la abertura de la pared. Gira a la izquierda para trepar a gatas por los escalones que conducen a la central. Comprueba la puerta de la derecha (puede que haya soldados de las PMCs en esa habitación) y vete a la izquierda en cuanto estés seguro de que nadie mira.

G

Has llegado a la sala de control de la Central Eléctrica. Por lo general, si juegas al estilo sigiloso, puedes tumbarte y esperar a que los rebeldes hagan estallar el panel de control (el que se te muestra en la página izquierda), que normalmente desactiva la energía de todo el recinto y acaba con la resistencia de las PMCs. Pero si eres de los que no pueden esperar, tienes la opción de perpetrar tú mismo este acto de sabotaje. Ve hacia el Stryker que está detrás de la Central Eléctrica para iniciar el vídeo con Drebin cuando todo esté despejado. Llegarás al punto de control en cuanto termine.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Acercarse por el extremo este de la zona para llegar a la Central Eléctrica es relativamente sencillo, pero explorar el Oeste no merece la pena a menos que quieras involucrarte directamente en el combate.

Si tienes intención de probar el escenario alternativo en el que los rebeldes no se hacen con el control de la zona (lee la sección "Secreto: inhabilitar la Central Eléctrica"), hay un atajo hasta el punto de encuentro con Drebin. Cuando llegues al montículo de hierba que mencionamos en **E**, puedes avanzar por un camino que se extiende a mano izquierda. Síguelo hasta llegar a la Central Eléctrica. En esta ruta, además, corres poco peligro de ser detectado, aunque tendrás que tener cuidado al pasar junto a la torreta más cercana. Métete en la trinchera al doblar la esquina y dirígete hacia el final de la misma para ver el vídeo.

¡ Recoge, si puedes, las armas que han tirado las dos facciones, sobre todo la PKM de los rebeldes y la M60E4 que utilizan algunas tropas de las PMCs, porque te serán de mucha utilidad en un combate próximo. Verás también a un rebelde armado con el lanzacohetes antitanques M72A3 atacando desde el extremo este de la base.

Si tienes prisa, no hace falta que esperes a que los rebeldes ganen a las tropas de las PMCs, haz estallar el panel de control y luego márchate a toda prisa a ver a Drebin al Noreste del recinto. Los rebeldes recuperarán el control en cuanto se reinicie la partida.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

ARMAS

Las siguientes tablas desglosan de manera pormenorizada las características más importantes de cada una de las armas que encontrarás en el juego. La estructura básica de las tablas es fácil y las explicaciones te ayudarán a aclarar cualquier dudas que tengas.

Filas de armas:

Peso: el peso exacto de cada arma en kilogramos.

Alcance: la distancia operativa máxima de un arma expresada en metros.

Fuerza: se refiere a la potencia bruta de cada tipo de arma. Sin embargo, esto se corresponde solo con su función "primaria", es decir, sin los elementos adicionales de personalización. Además, la distancia influye negativamente en la fuerza. Encontrarás un gráfico que ilustra este detalle para cada tipo de arma en el menú Armas del juego.

Compatibilidad CQC: indica si puedes llevar a cabo las maniobras de Combate cuerpo a cuerpo cuando te equipes con un arma determinada. Por regla general, podrás ejecutar todos los movimientos CQC si vas armado con una pistola. Con los fusiles, aunque sean compatibles, las opciones a tu disposición están más limitadas.

Modo de disparo: algunas armas tienen más de un modo de disparo. Si tienen una sola estrella, el disparo es único; si son tres, dispara ráfagas, y si son cinco, se trata de un arma completamente automática.

Filas de munición:

Tipo de munición: se refiere a la clase de munición que utiliza cada arma.

Capacidad del cargador: es la cantidad de munición incluida en cada cargador.

Filas de munición máxima:

Esta categoría hace referencia a la cantidad máxima de munición que Snake puede llevar encima en los cinco niveles de dificultad. Será prácticamente ilimitada en Fácil Liquid, aunque el total se reduce significativamente en Difícil Big Boss y en Extremo The Boss.

Filas de atributos:

Esta sección desglosa los valores de cada uno de los siete posibles atributos que puede tener un arma: Daño (DAÑ), Choque (CHO), Penetración (PEN), Estabilidad (EST), Recarga (REC), Fijación (FIJ), Dormir (DOR) y Aturdir (ATU). "S" es el valor más alto, mientras que "E" es la más baja. Para hacer que este sistema sea algo más intuitivo, representaremos cada letra en un formato más visual. Cuanto más color y cobertura tenga, mejor será (como verás en el siguiente diagrama).

E D C B A S

Dormir y Aturdir son atributos que solo se aplican a ciertas armas no letales. Si quieres saber más sobre la importancia de otros valores, echa un vistazo a la tabla de "Mejores atributos" en la página 122 de este capítulo.

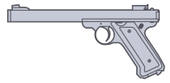
Precio habitual (PD):

Algunas de las armas están disponibles en la tienda de Drebin en diferentes etapas del juego. Esta línea te ofrece el precio habitual. Lee la sección apropiada de este capítulo para saber más acerca de la disponibilidad. Ten en cuenta, sin embargo, que las armas que no tienen precio son las que tendrás que recoger en el campo de batalla.

Optimización/Notas:

La sección final de las tablas describe todas las optimizaciones disponibles para un arma concreta y comenta además cualquier detalle adicional que merezca la pena tener en cuenta como, por ejemplo, si el arma tiene alguna característica especial. Sabrás más sobre elementos de optimización de armas si lees la página 130 de este capítulo.

PISTOLA MK. 2



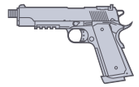
PISTOLA	
Peso (kg)	1,1
Alcance (m)	76,0
Fuerza	350
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
Tipo de munición	Tranq. (.22)
Capacidad del cargador	10
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	300
Difícil Big Boss	100
Extremo The Boss	50

ATRIBUTOS	E	D	C	B	A	S
DAÑ						
CHO						
PEN		■				
EST		■	■	■	■	■
REC		■	■	■	■	■
FIJ		■	■	■	■	
DOR		■				
ATU						

Precio habitual (PD) -

Optimización: -

OPERATOR



PISTOLA	
Peso (kg)	1,0
Alcance (m)	71,0
Fuerza	420
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
Tipo de munición	.45ACP
Capacidad del cargador	7
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E	D	C	B	A	S
DAÑ						
CHO		■	■			
PEN		■				
EST		■	■	■		
REC		■	■	■	■	
FIJ		■	■	■		
DOR						
ATU						

Precio habitual (PD) -

Optimización:
Montaje superior: silenciador (OP)
Montaje inferior: flash de luz (A.P)

PISTOLAS

Las pistolas permiten a Snake utilizar todo su repertorio de maniobras CQC y las podrás recargar en un instante. No obstante, estas armas son apropiadas solo para distancias cortas. Los tres tipos compatibles con un silenciador (la Operator, Mk. 23 y la 1911 personalizada) son las mejores opciones cuando tu objetivo es ser lo más sigiloso posible. La pistola básica Mk. 2 dispara dardos tranquilizantes y es un arma que tendrás que aprender a amar si pretendes descubrir todos los secretos de *MGS4*. Otra de las ventajas de ir equipado con una pistola es que Snake avanza rápidamente.

GSR

PISTOLA	
Peso (kg)	1,2
Alcance (m)	63,5
Fuerza	430
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
Tipo de munición	.45ACP
Capacidad del cargador	8
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E	D	C	B	A	S
DAÑ		■	■			
CHO		■	■			
PEN		■				
EST		■	■	■	■	
REC		■	■	■	■	■
FIJ		■	■	■	■	
DOR						
ATU						

Precio habitual (PD) 3.000

Optimización:
Montaje inferior: flash de luz (A.P)

FIVE-SEVEN

PISTOLA	
Peso (kg)	0,8
Alcance (m)	80,0
Fuerza	300
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
Tipo de munición	5.7 x 28 mm
Capacidad del cargador	20
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E	D	C	B	A	S
DAÑ		■	■			
CHO		■	■	■		
PEN		■	■	■		
EST		■	■	■	■	
REC		■	■	■	■	■
FIJ		■	■	■	■	
DOR						
ATU						

Precio habitual (PD) 6.000

Optimización:
Montaje inferior: flash de luz (A.P)

PMM

PISTOLA	
Peso (kg)	0,8
Alcance (m)	70,0
Fuerza	325
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
Tipo de munición	9 x 18 mm
Capacidad del cargador	12
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E	D	C	B	A	S
DAÑ		■	■			
CHO		■	■			
PEN		■				
EST		■	■	■	■	
REC		■	■	■	■	■
FIJ		■	■	■	■	
DOR						
ATU						

Precio habitual (PD) 3.500

Optimización: -

PSS

PISTOLA	
Peso (kg)	0,9
Alcance (m)	50,0
Fuerza	350
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
Tipo de munición	7.62 x 42 mm
Capacidad del cargador	6
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E	D	C	B	A	S
DAÑ		■	■			
CHO		■	■			
PEN		■	■	■		
EST		■	■	■	■	
REC		■	■	■	■	■
FIJ		■	■	■	■	
DOR						
ATU						

Precio habitual (PD) 5.000

Optimización: -

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

CÓMO JUGAR
RECORRIDO
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS

PRIMEROS PASOS
FUNDAMENTOS
TRUCOS
MODOS DE JUEGO
MAPAS

Dado que la ubicación de los objetos, las bases y los objetivos varía según el modo de juego elegido, no los hemos representado en nuestros mapas.

MAPAS MULTIJUGADOR: AMBUSH ALLEY

Verás barriles grises por todo el mapa. Si los disparas con un arma letal desencadenarás una gran explosión. Las armas anestésicas o el cuchillo aturdidor no tienen efecto sobre ellos. Si cuentas con un fusil de francotirador, utiliza la mira telescópica para acercar la visión desde lejos y destrúyelos en cuanto un objetivo se acerque a ellos. Fíjate en que el lugar donde acaba de estallar uno sigue incendiado durante un rato. Ten cuidado con esas llamas porque si te acercas a ellas, te prenderás fuego y tu Indicador de VIDA disminuirá a un ritmo alarmante. Lograrás apagarte si ruedas unas cuantas veces hacia delante.

En este mapa encontrarás un callejón sin salida al Sur en el que podrás colocarte para defenderte. Aquí no podrán atacarte por la retaguardia porque las paredes te protegen por ambos flancos y además los sacos de arena y la furgoneta te cubren también por delante. Escóndete detrás del montón de neumáticos y dispara si tus oponentes te obligan a retroceder hasta el callejón sin salida o si te atacan desde el primer piso del edificio vecino.

Ambush Alley hace honor a su nombre: además de la calle principal, el mapa está plagado de rutas ensortijadas en las que los enemigos pueden esconderse y atacarte de forma inesperada. Si necesitas escapar de los que te persiguen, encontrarás múltiples ventanas y paredes bajas por las que podrás rodar colándote o pasando por encima de ellas. Si ruedas en diagonal estarás más seguro y podrías acabar cubriéndote detrás de una pared, lo que te daría tiempo suficiente para girarte y contraatacar.

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

CÓMO JUGAR
RECORRIDO
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS
VÍDEOS
EMBLEMAS
EQUIP. ESPECIAL
SECRETOS
RESUMEN
INTERPRETACIÓN
BIOGRAFÍAS

Emblemas

Al final de cada recorrido por *MGS4* recibirás uno o más "emblemas": unos galardones especiales que premian de diferentes formas tu actuación. Siempre se elegirá el emblema de mayor "valor" como título de final de juego (Fig. 1). Cuanto más elevada sea la posición que ocupa en la lista, mejor lo habrás hecho.

En las siguientes páginas se describen los 40 emblemas existentes. Algunos son extraños, otros son sumamente difíciles de conseguir y unos pocos (sobre todo los de menor valor) pueden decepcionarte. Si tu puntuación inicial no tiene nada de estelar, no te desanimes: *MGS4* es un juego difícil de dominar y, por lo tanto, el primer recorrido es siempre una especie de ensayo general para la diversión que llegará más adelante.

Nota: la Race Gun, el traje y los chalecos de comandos se desbloquearán la segunda vez que juegues, así que no los hemos incluido en los apartados de "Bonificación especial final".

01

LISTA DE EMBLEMAS

1.

BIG BOSS

TIPO	Élite
DIFICULTAD	10/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	0
Número de muertos	0
Número de pausas	0
Tiempo de juego	< 5:00 horas
Regain®, raciones y tallarines usados	0
No haber usado el camuflaje óptico ni la bandana	
Extremo The Boss	

Notas: es el galardón definitivo y el único reservado para aquellos jugadores expertos que deseen perfeccionar su técnica realizando diversos recorridos. Completar a la "perfección" el nivel desbloqueable Extremo The Boss es sumamente difícil, sobre todo porque la cantidad de tiempo que hay que invertir resulta prohibitiva. Si estás decidido a asumir este reto, encontrarás una serie de instrucciones y consejos útiles en la página 170 de este capítulo.

Bonificaciones especiales: Patriot, FaceCamo de Big Boss, melodía para iPod® de Big Boss.

2.

FOXHOUND

TIPO	Élite
DIFICULTAD	9/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	< 3
Número de muertos	0
Número de pausas	0
Tiempo de juego	< 5:30 horas
Regain®, raciones y tallarines usados	0
No haber usado el camuflaje óptico ni la bandana	
Difícil Big Boss o superior	

Notas: se trata de un objetivo ambicioso, incluso para los jugadores más expertos. Conseguir el emblema de FOXHOUND será el entrenamiento perfecto para aquellos que intenten hacerse con el galardón de Big Boss. Cuando consigas el FOXHOUND, el Big Boss estará a un paso de distancia. Aunque las limitaciones de tiempo son menos rígidas, es vital que sepas cómo derrotar a las Bestias sin causar mucho alboroto.

Bonificaciones especiales finales: Thor .45-70

3.

FOX

TIPO	Élite
DIFICULTAD	8/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	< 5
Número de muertos	0
Número de pausas	0
Tiempo de juego	< 6:00 horas
Regain®, raciones y tallarines usados	0
No haber usado el camuflaje óptico ni la bandana	
Normal Solid o superior	

Notas: si estás decidido a desbloquear todos los emblemas y bonificaciones, éste será un buen lugar por donde empezar el segundo recorrido. Podrás desencadenar alguna fase de alerta, pero te aconsejamos que las evites por completo. Cruzar el Barrio por la ruta más sencilla en el Tercer Acto es difícil debido a las estrictas limitaciones de tiempo; sin embargo, podrás conseguirlo si conoces el camino.

Bonificaciones especiales finales: Desert Eagle (Cañón largo)

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

¡ADVERTENCIA!

No leas esta sección hasta haber jugado al menos una vez a *Metal Gear Solid 4*. Está plagada de información esclarecedora y preferiríamos que experimentases la historia de *MGS4* de la forma en que la concibieron sus creadores.

RESUMEN

La historia de la saga de Metal Gear abarca más de un siglo, desde los orígenes de los Filósofos hasta el desenlace de *Metal Gear Solid 4*. Cada juego de la saga es un episodio individual, aunque todos ellos están relacionados entre sí de una manera algo compleja; si te has saltado alguna entrega, quizá no comprendas la importancia que tienen ciertos encuentros o descubrimientos. En este resumen (y en la interpretación que la sigue) de la historia de Metal Gear, abordaremos los momentos clave y el desarrollo que permitirán a los lectores, tanto a los nuevos como a los antiguos, a disfrutar al máximo este relato apasionante.

COLONEL VOLGIN

NAKED SNAKE

MAJOR ZERO

I - ÉPOCA DE IDEALES

El punto de partida de la saga de Metal Gear, la creación de los Filósofos, acontece durante el inicio del siglo XX. Un grupo selecto de eminentes figuras, procedentes de los tres países que dominarían ese siglo: los Estados Unidos, Rusia y China, fundan esta organización única y secreta. Estos individuos consiguen reunir una suma casi ilimitada de fondos a la que llaman el Legado de los Filósofos y que piensan que bastará para ganar cualquier conflicto mundial presente o futuro. Aquellos que poseen los recursos necesarios para iniciar una guerra, también los tienen para evitarla, y los Filósofos pretenden conseguir este noble objetivo utilizando sus increíbles recursos y su poderosa influencia para evitar que la historia mundial se escriba en torno a unas guerras brutales e innecesarias. No obstante, con el paso del tiempo y la muerte de los miembros fundadores, la razón de ser de este comité clandestino acaba por corromperse; el ideal de los Filósofos se pierde. Durante la confusión y el caos que se adueña del mundo después de la Segunda Guerra Mundial, la Unión Soviética o, mejor dicho, un individuo llamado coronel Volgin, recupera y se apropia del Legado de los Filósofos.

El argumento de *Metal Gear Solid 3* (el primer episodio en la cronología de la saga) gira casi exclusivamente en torno a la pugna entre los tres países que crean el Legado de los Filósofos y que lo quieren para sí. Durante la Guerra Fría, el aumento de los arsenales nucleares que poseen los EE. UU. y la Unión Soviética conducen a las dos naciones a regirse por una doctrina de destrucción mutua asegurada; es decir, si una de las naciones ataca, la otra tomaría represalias lanzando un ataque similar o mayor. Teniendo en cuenta lo poco práctico que les resultaba embarcarse en una guerra por tierra a gran escala (que además, haría inevitable la escalada mortal que acontecería después), y que cualquier ataque nuclear desencadenaría "una respuesta automática" (o un "ataque inmediato"), ambos bandos optaron por los enfrentamientos de poder tanto en los campos de actualidad como en los ideológicos. Los acontecimientos de *Metal Gear Solid 3* tienen lugar en 1964 tras la crisis de los misiles de Cuba, un fracaso de la diplomacia que les acerca peligrosamente al Armagedón.

Los servicios secretos americanos envían a un agente americano (Naked Snake) a territorio soviético, cuya misión será la de precipitar la huida de Nikolai Sokolov, un científico que está a punto de concluir la creación de un arma tan poderosa que desestabilizaría el frágil equilibrio que evita que las dos superpotencias se declaren la guerra nuclear. Para conseguir los objetivos de su misión, Naked Snake cuenta con la ayuda de su equipo de apoyo remoto formado por el comandante (Zero), una auxiliar médica (Para-Medic), un experto en tecnología e inteligencia (Sigint), y su antigua mentora, una legendaria guerrera a la que se conoce con el respetuoso nombre de The Boss.

PARA-MEDIC

SIGINT

THE BOSS

CÓMO JUGAR
RECORRIDO
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS
VÍDEOS
EMBLEMAS
EQUIPAMIENTO ESPECIAL
SECRETOS
RESUMEN
INTERPRETACIÓN
BIOGRAFÍAS

Naked Snake, que es un maestro en el arte de la infiltración y la supervivencia, logra establecer contacto con Sokolov. No obstante, durante su intento de huida, se enfrentan con The Boss quien, contra todo pronóstico, decide aliarse con el coronel Volgin, y le proporciona dos cabezas nucleares americanas, fácilmente portátiles, como prueba de su lealtad. Volgin, que tiene el Legado de los Filósofos y cuenta con la ayuda de The Boss y de Ocelot (un joven prodigio militar ruso), planea derrocar al gobierno del Primer Ministro soviético Nikita Khrushchev y utilizar el arma Shagohod, creada por Sokolov, para que la Unión Soviética gane la Guerra Fría. En un combate sumamente desigual, The Boss hiere gravemente a Naked Snake y lo deja a punto de morir. Volgin y sus aliados se marchan entonces con Sokolov, al que pretenden obligar a terminar su invención. Gravemente herido, Naked Snake ve cómo el centro de investigaciones, donde se estaba desarrollando el Shagohod, salta por los aires cuando Volgin activa una de las cabezas nucleares.

Mientras Naked Snake convalece en un hospital una semana después de su rescate, el Presidente de los Estados Unidos recibe una llamada del Primer Ministro soviético Khrushchev. El Primer Ministro sabe que ha sido una bomba americana la que ha destruido el centro de investigaciones y exige que los americanos eliminen a Volgin que, al ser un aliado de su rival político Leonid Brezhnev, parece un adversario peligroso. A Zero y a Naked Snake se les da la oportunidad de remediar su fracaso anterior involucrándose en el intento de evitar una crisis global mucho mayor. Los objetivos de su misión (que se llamará "Snake Eater") son rescatar a Sokolov, destruir la Shagohod y ejecutar a Volgin y a The Boss.

SOKOLOV

SHAGOHOD

OCELOT

HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM