Sous l'eau

« O2 » (jauge d'oxygène) : La jauge d'oxygène indique vos réserves lorsque vous êtes sous l'eau. Tout effort subaquatique accroît votre consommation d'oxygène et fait donc chuter le niveau plus rapidement. Une fois la jauge totalement vide, c'est le niveau de votre jauge de VIE qui commence à diminuer !

Alliés et ennemis

« LIFE » (jauge de VIE de vos ennemis)
Comme vous, les « boss » ont une jauge de VIE. Votre but est précisément de tout faire pour réduire cette jauge à zéro. Le chapitre intitulé « La mission » contient toutes les informations nécessaires pour poursuivre cet objectif tout au long du jeu.

Jauge d'éveil de vos ennemis
Si vous utilisez des balles paralysantes contre un boss, le niveau de sa jauge d'éveil diminue. Il perd conscience quand cette jauge atteint zéro.

Jauge de VIE de vos alliés
Si vous êtes accompagné d'un allié (pendant un combat, par exemple), sa jauge de VIE est affichée tout comme la vôtre. Attention : votre mission est un échec si sa jauge se vide entièrement !

Les angles et perspectives

Pendant votre mission, vous voyez généralement votre personnage d'en haut. Dès que vous vous déplacez, la caméra vous suit de façon à ce que le personnage reste toujours au centre de l'image. Mais il existe aussi quelques angles de vue bien particuliers qui diffèrent à cette règle.

La vue en coin

Quand vous vous adossez à un mur (en maintenant le stick analogique gauche dans la direction du mur), l'angle de caméra passe en vue de coin. Ce mouvement de caméra s'applique aussi bien aux gros objets tels que les caisses.

Gardez le stick analogique incliné en direction du mur. La caméra vous offre un excellent champ de vision, présentant alors le décor derrière vous.

Cette méthode vous permet d'observer ce qu'il y a derrière un coin sans être vu. Utilisez le stick analogique droit pour ajuster la vue.

Vous pouvez longer l'objet ou le mur et passer la tête derrière le coin à l'aide de L2 et R2. Mais maintenez bien le stick analogique gauche orienté vers le mur !

L'observation à la première personne

Si vous avez besoin d'observer de près un lieu, appuyez sur R1 pour passer en mode d'observation à la première personne. Vous ne pouvez alors plus vous déplacer ; le stick analogique gauche vous permet de diriger votre regard. Pour vous orienter, jetez un coup d'œil au radar qui représente votre champ de vision par un cône vert.
Si vous appuyez en plus sur la touche L2 ou R2, vous faites alors un pas sur le côté. Cette fonction est utile si vous voulez regarder ou même tirer derrière un coin. En appuyant simultanément sur L2 et R2, vous pouvez vous mettre sur la pointe des pieds, disposant ainsi d'une vue légèrement surélevée. N'oubliez pas que tous les sticks et boutons sont sensibles à la pression exercée. Il est recommandé d'expérimenter ces techniques pour en maîtriser toutes les subtilités !

En maintenant enfoncé R1, vous passez en mode d'observation à la première personne.

En appuyant simultanément sur R2, vous faites un pas vers la droite.

Vous pouvez attaquer : utilisez ▢ pour sortir votre arme, et ◯ pour frapper à mains nues.

Votre vision dans les cachettes

Vous remarquerez que votre perspective et votre liberté d'action changent dans certaines cachettes telles que les casiers ! Il devient impossible de s'y battre. Servez-vous de R1 pour disposer d'un semblant d'observation à la première personne. Vous pouvez alors vous mettre sur la pointe des pieds. Appuyez sur ⊗ pour vous accroupir. Dans cette position, vous ne pouvez utiliser ni vos objets, ni vos armes, ni même votre radar.

Le point de vue d'intrusion

C'est le point de vue dont vous disposez quand vous rampez dans un conduit ou sous un objet. Bien que le radar ne soit alors plus disponible, vous pouvez généralement vous déplacer dans toutes les directions. Inclinez le stick analogique gauche vers le haut pour aller tout droit.

La touche R1 vous donne toujours accès au mode d'observation à la première personne.

Vous pouvez sélectionner et utiliser votre équipement, mais ne pouvez plus donner des coups.

Les scènes cinématiques

Pendant ces scènes durant lesquelles vous ne dirigez plus l'action, vous voyez apparaître, comme au cinéma, des bandes noires en haut et en bas de l'écran. Si vous souhaitez sauter ces scènes, appuyez sur ⊗.

Le Radar Soliton

Le radar représente votre environnement et vos ennemis sur une carte : c'est un atout important. Cependant, son fonctionnement peut être gêné par différents facteurs externes.

En mode « Normal »

Sous l'eau

Equipé d'un capteur

Equipé d'un détecteur de mines

« LA MISSION »

COMMENT UTILISER LE CHEMINEMENT

Informations d'ordre général

Le chapitre suivant, « La Mission », se rapporte au cheminement en niveau de difficulté « Normal ». Toute variation avec les autres niveaux de difficulté est mentionnée dans le texte. A l'instar du jeu, le cheminement est divisé en sections. Pour chaque section, vous trouverez des cartes en 3D et 2D indiquant les entrées, caméras de surveillance, objets et gardes (ainsi que les chemins de patrouille des gardes en mode de difficulté « Normal »).

Le cheminement à travers le tanker commence à la page 26, celui de la « grosse Carcasse » à la page 68.

Le système des cinq cases

Les cases sous un icone indiquent le(s) niveau(x) de difficulté dans le(s)quel(s) l'objet ou le garde en question peut être trouvé. La première case correspond au mode « Very Easy », la dernière au mode « Extreme ». Les cases remplies signifient : « présent ». Par exemple, vous trouverez la ration ci-dessous en modes « Very Easy », « Easy » et « Normal », mais pas en modes « Hard » et « Extreme ».

L'itinéraire optimal

L'itinéraire optimal pour chaque section est réalisé dans l'optique de finir le jeu en un temps record et, dans la mesure du possible, en évitant tout combat. Sur la grosse Carcasse, il faut théoriquement chercher les « nœuds » afin d'obtenir les données du radar, mais vous pouvez y renoncer si vous êtes à l'aise sans le radar. Consultez le chapitre des « Secrets » pour apprendre comment les joueurs confirmés peuvent encore perfectionner cet itinéraire optimal !

Légende

▌	Porte
● / ❶	Caméras de surveillance
● / ❶	Garde
⟶	Chemins de patrouille
● / ❶	Cypher

Vous êtes dans cette section du jeu.

Les objets et les armes à utiliser sont indiqués en bleu.

Le chemin de patrouille d'un garde en mode « Normal ».

Carte en 3D de la section.

Icone représentant un garde et le(s) niveau(x) de difficulté où il apparaît.

Carte en 2D de la zone, indiquant les entrées et sorties. Ces cartes correspondent aux informations fournies par le radar. Pour les niveaux à étages multiples, chaque carte en 2D représente un étage.

Icone représentant un objet et le(s) niveau(x) de difficulté dans le(s)quel(s) on peut le trouver.

Les objets et les armes à trouver sont indiqués en rouge.

Pas à pas : les icones « ▶ » et « ■ » annoncent une séquence de captures d'écran.

OLGA GURLUKOVICH

オルガ・ゴルルコビッチ

Les armes d'Olga	**USP 9mm, grenades**
Armes recommandées	**M9**
Objets utiles	**rations**

Fille du colonel Sergei Gurlukovich, Olga a grandi dans l'armée. Son expérience de la vie se cantonne au sombre monde de la guerre et à sa famille, soudée à jamais. Au regard de ses origines, il n'est pas surprenant qu'Olga soit devenue une formidable combattante. Pourtant, le Colonel s'inquiète pour elle et ne voit pas d'un bon œil sa prise de risques démesurée pendant l'assaut du tanker – d'autant plus qu'elle est enceinte de son petit-fils. Cependant, Olga refuse de quitter l'unité tant que la mission n'est pas terminée.
Son attitude butée s'explique en partie par son manque de confiance dans le partenaire de son père...

PONT DE NAVIGATION

AILE

Snake, Olga Gurlukovich est une adversaire hors du commun. Ne faites pas l'erreur de la comparer à ces mercenaires que vous avez croisés jusqu'à présent. La Russe est aussi douée dans le maniement des armes à feu que dans celui du couteau.

Stratégie de combat

Puisqu'Olga se cantonne dans une zone qui vous est inaccessible, vous devez avoir recours à votre M9 préféré. Le tranquillisant n'a pas l'effet habituel sur ce personnage, qui peut supporter une dose bien plus élevée avant de perdre conscience. Vous remarquerez au passage qu'un coup au bras, par exemple, a un effet moindre qu'un coup à la tête. Si vous vous concentrez uniquement sur la tête d'Olga, elle sera « hors d'état de nuire » après quatre tirs. Sa résistance est représentée en haut de l'écran, sous votre jauge de vie par une barre rose. ▶▶

Bien que les caisses offrent une bonne couverture, Olga lance aussi des grenades qui tombent sur ou derrière votre abri : vous disposez alors de quelques secondes pour fuir avant l'explosion.

Olga a la capacité de tirer en faisant la roue. A moins que vous ne soyez hors d'atteinte à ce moment-là, vous serez probablement touché.

Une fois que la jauge de résistance d'Olga est descendue de moitié, elle détache une partie de la bâche, gênant par là-même votre champ de vision. En mode d'observation à la première personne, tirez sur un des câbles d'ancrage de la bâche : celle-ci s'envole, vous offrant à nouveau un meilleur champ d'attaque.

Olga utilise ensuite le projecteur pour vous aveugler : détruisez-le en visant bien le centre.

PASSERELLE DE CONNEXION COQUE 1-2

Raiden, le pont est couvert d'explosifs. Vous devez détruire toutes les unités de commande !

Ration *

* pendant le combat

Stinger *

* pendant le combat

Stinger *

* pendant le combat

Des gestes sûrs

Pour pouvoir traverser le pont, vous devez détruire un maximum de 14 unités de commande. Le nombre précis varie en fonction du niveau de difficulté. Certaines sont très bien cachées. Vous pouvez en atteindre plusieurs avec le SOCOM, mais vous aurez besoin du PSG1 pour les cibles éloignées. Dès que votre main tremble pendant un tir, ayez le réflexe de prendre de la pentazémine. Malheureusement, l'effet calmant est de courte durée. Notez qu'il est plus facile de viser en position allongée. Apres l'opération de « nettoyage », surgit le chef des terroristes… mais quelqu'un décide de sortir de l'ombre pour vous venir en aide.

1 En bas, au pied des marches.

2 En bas, à quelques pas en direction du milieu du pont.

3 Sur le pont, au niveau du premier cylindre.

4 Sur le Cypher, de l'autre côté du pont.

5 A gauche de l'entrée de l'étai G.

6 Sur le pont – au fond à gauche.

7 A droite de l'entrée de l'étai G.

8 Au-dessus de l'entrée de l'étai D.

9 A gauche, derrière le drapeau « Sons of Liberty ».

10 A droite, parmi les mouettes (effrayez-les par un tir d'avertissement).

11 Descendez quelques marches et regardez en bas à droite.

12 Partie inférieure du pont, devant à gauche.

L'itinéraire optimal

Détruisez toutes les unités de commande à l'aide du SOCOM et du PSG1. En mode « Very Easy », vous devez neutraliser six cibles et huit en mode « Easy ». Le nombre passe à dix en mode « Normal », douze en mode « Hard » et quatorze en mode « Extreme ». Si vous n'avez pas de pentazémine pour calmer le tremblement de vos mains, rangez votre arme et reprenez-la : les spasmes sont atténués pendant quelques secondes.

13 Loin à gauche de l'entrée de l'étai G.

14 Sur un second Cypher, à gauche au-dessus de l'entrée de l'étai G.

UN GUIDE ALTERNATIF ...

Ici, vous allez découvrir tout ce que le jeu contient d'étrange, d'inhabituel et même d'inattendu, classé en fonction des sections du jeu. De nombreuses informations restent intentionnellement dans le vague pour ne pas vous gâcher la surprise. Bien sûr, nous n'utilisons pas non plus de capture d'écran.

Astuces d'ordre général

- La pentazémine soigne le mal de mer. Si vous regardez droit devant vous en mode d'observation à la première personne, vous remarquerez que l'image tangue légèrement. Ce phénomène cesse temporairement si vous prenez de la pentazémine.
- Après chaque sauvegarde, Otacon cite un proverbe et l'interprète, en souvenir de Mei Ling (cf. « Metal Gear Solid »). Plus vous sauvegardez, plus les proverbes deviennent grotesques. Une Mei Ling scandalisée finira par s'exprimer en arrière-fond…
- Solid Snake n'éternue pas seulement quand il attrape froid sur le pont arrière. Les muqueuses du héros s'irritent aussi quand il respire trop longtemps un nuage de gaz extincteur ou même de farine.
- Pour savoir si vos photos vont plaire à Otacon, il vous suffit d'écouter le commentaire de Snake : il doit dire « Good ! » après une prise de vue pour qu'elle provoque une réaction de la part d'Otacon. Si ce n'est pas le cas, cela signifie que la photo n'est pas aussi réussie qu'elle aurait pu l'être. Remarque : il arrive que Snake emploie d'autres expressions que « Good ! ».
- Vous pouvez détruire de nombreux éléments du décor dans les différentes sections du jeu : ampoules, tuyaux, extincteurs, portes de casiers, etc.
- Sur la grosse Carcasse, vous pouvez précipiter un ennemi dans les profondeurs de la mer à partir des passerelles de connexion dont les rampes, surfaces ou bordures sont endommagées. Vous n'avez qu'à traîner vos victimes jusqu'aux emplacements en question.
- A partir de votre deuxième partie, il se peut que vos héros portent des lunettes de soleil du plus bel effet… Ce phénomène dépend purement et simplement de votre chance.
- Quand Raiden meurt, votre statut apparaît en petits caractères sur l'écran « Mission Failed » ; les statistiques en haut à gauche signifient :
  « ARMSTREN GHT » : nombre de tractions
  « AMMOUS ED » : munitions utilisées
  « PRUDENCE » : nombre de sauvegardes
  « ALRTNUM » : nombre d'alarmes déclenchées

  Le texte dessous correspond à :
  « NUET » : ennemis neutralisés
  « DMGA MMOUNT » : dommages subis.

CODEC

- Si vous souhaitez entendre Otacon proférer quelques remarques inhabituelles, appelez-le pendant que vous contemplez une pin-up dans un casier ou en mode d'observation à la première personne.
- Sur le tanker, équipez-vous de pentazémine et contactez Otacon. Puis utilisez la pentazémine et rappelez votre partenaire. Vous pouvez aussi jouer à ce petit jeu avec Raiden en sollicitant Pliskin/Solid Snake.

Les gardes

- Si vous braquez par surprise un garde de dos, et si vous le blessez au bras ou à la jambe, il changera de position. Vous remarquerez d'ailleurs que cette méthode est indispensable pour obtenir les objets ou la plaque d'identification de certains ennemis.
- Si vous braquez un garde à l'aide du lance-missiles Stinger plutôt qu'avec le pistolet M9, il vous remettra ses objets avec plus de hâte, quelle que soit d'ailleurs votre orientation !
- Lorsque vous tenez en joue les gardes avec un lance-grenades ou un lance-roquettes, la plupart d'entre eux ont tellement peur qu'ils semblent frappés d'une crise d'incontinence !
- Vous pouvez braquer un adversaire même avec une arme déchargée… Il ne comprendra la supercherie que s'il entend le « clic » quand vous appuyez sur la gâchette.
- Lorsque vous avez surpris un garde et qu'il se tient les mains en l'air, vous pouvez lui fixer sur le corps une charge de C4.
- Si vous tirez sur un garde tout en portant la tenue de camouflage optique, il croira avoir été attaqué par un camarade.
- Vous savez qu'un « ! » rouge apparaît au-dessus de la tête d'un garde qui vous aperçoit. Mais saviez-vous que ce même soldat reste paralysé pendant quelques secondes si vous réussissez à tirer sur le « ! » ? Des lumières blanches vous indiquent alors combien de temps l'effet va durer. A son réveil, le soldat vous aura oublié !
- Consultez le tableau suivant pour connaître la probabilité de trouver un ou plusieurs objet(s) sur un ennemi. (A titre d'exemple, un garde porte un maximum de trois objets en mode « Very Easy ».) Une fois le premier objet obtenu, le pourcentage indiqué correspond à la probabilité de découvrir un deuxième objet.

Probabilité de trouver des objets

	1er objet	2ème objet	3ème objet
Very Easy	50%	40%	30%
Easy	40%	20%	0%
Normal	30%	0%	0%
Hard	20%	0%	0%
Extreme	10%	0%	0%
European Extreme	0%	0%	0%

TANKER

Pont arrière p.28

- Solid Snake attrape froid s'il passe plus d'une minute sur le pont arrière en mode « Hard » ou « Extreme ». Si par la suite vous vous immobilisez – debout, accroupi ou adossé contre un mur (seulement contre un conteneur dans les cales) – vous vous mettrez à éternuer. Vous pouvez faire cesser les symptômes en cessant de bouger pendant trois minutes.
- Si vous jetez un adversaire par-dessus bord ou si vous traînez son corps à l'extérieur, vous serez pris en photo et pourrez ultérieurement contempler vos exploits dans la salle du dispositif de purification de l'air, dans le noyau de la coque 2.

CODEC

- Au tout début de la mission, appelez plusieurs fois Otacon par Codec. Il vous donnera de nombreux détails sur le jeu, ainsi que certaines informations relatives aux Patriotes.

Pont A, salon de l'équipage p.38

- Donnez un coup de pied ou tirez sur les bouteilles et les verres posés sur le bar : ils se briseront en deux précisément à l'endroit où vous les avez touchés, et les objets environnants se déplaceront en conséquence. Quant aux bouteilles, elles se videront de leur contenu.
- Tirez sur le congélateur près de l'évier et attendez quelques instants.
- Vous pouvez semer la pagaille parmi les magazines en seulement quelques tirs. De même, la grande plaque vitrée, les plantes et l'écran à plasma ne résisteront pas longtemps à vos assauts.
- Les portes battantes du bar peuvent être ouvertes par un simple tir ou coup bien placé.
- Vous pouvez apercevoir une pin-up sur le mur face au bar (cela s'avère plus facile en mode d'observation à la première personne).
- Le troisième soldat au pied des marches baigne dans un essaim d'insectes ; ce phénomène ne semble pas étranger à la forte odeur qu'il dégage. Vous réaliserez bien vite que vous attirerez les mouches si vous restez près du garde trop longtemps.

CODEC

- Positionnez-vous à proximité de l'écran à plasma, passez en mode d'observation à la première personne et entrez en contact avec Otacon.

Pont D, quartiers de l'équipage p.45

- Si vous utilisez votre M9 pour tirer sur les ustensiles de cuisine, vous entendrez toute une gamme de sons différents.
- Les assiettes et les ustensiles posés sur la table ne résisteront pas face à vos armes à feu. De même, essayez de tirer sur les lampes du plafond…
- Vous pouvez laisser libre cours à vos instincts destructeurs dans le garde-manger ! Par ailleurs, les combats à l'arme à feu sont particulièrement impressionnants dans cette salle. Astuce : rampez sous les étagères et tirez à partir de cette position.

Pont de navigation, aile p.48

- N'hésitez pas à photographier Olga pendant le combat. Puis pensez à faire admirer le résultat à Otacon.
- En fonction de l'endroit où Olga s'effondre, vous aurez droit à une scène cinématique légèrement différente. Après la séquence, il se peut que la position d'Olga ait changé.
- Si vous prenez Olga en photo après le combat, Snake fera claquer ses lèvres comme pour l'embrasser, et Otacon sera impressionné par la prise de vue.
- Si vous vous allongez sur la Russe endormie, il vous sera possible d'entendre sa respiration.
- Lorsque vous aurez terminé le jeu une première fois, vous trouverez un silencieux pour SOCOM sur le mât du radar.

CODEC

- Après le combat, observez Olga en mode d'observation à la première personne et contactez Otacon.
- Si vous tirez sur le corps inconscient d'Olga, Otacon ne pourra pas s'empêcher de faire une remarque désobligeante.

METAL GEAR SOLID® 2

L'HISTOIRE

La Cellule morte… les Patriotes… une monstrueuse conspiration ou une chance pour l'Humanité ? Lisez le résumé de tous les événements ayant lieu dans « Metal Gear Solid 2 » pour obtenir des réponses à vos diverses questions.

DANS L'OMBRE DE METAL GEAR
UNE TENTATIVE D'INTERPRETATION

Shadow Moses (année 2005)

Dans le secret le plus total, les mystérieux **Patriotes** constituent l'autorité suprême des Etats-Unis. Le président américain George Sears se rebelle contre cette organisation qui fait de lui un vulgaire pantin. Sears, alias **Solidus Snake**, confie les tâches « délicates » à son homme de main, **Revolver Ocelot** : ce dernier manipule **Liquid Snake**, le chef d'un groupe terroriste, afin de capturer **Metal Gear REX**.

La contre-attaque des Patriotes est orchestrée par **Richard Ames**. Il enrôle à cette fin l'agent de l'unité spéciale FOXHOUND, **Solid Snake** (qui est par ailleurs le frère de Liquid Snake) ainsi qu'« **Otacon** » Emmerich. Les deux hommes ignorent bien sûr qu'ils sont au service des Patriotes. (Consultez la section « Previous Story » à la page 10 dans le chapitre « Instructions » pour accéder dans le jeu à une description complète de ces événements.) Ocelot perd son bras droit à Shadow Moses… Liquid Snake y perd la vie. Par la suite, Ocelot se fera greffer le bras droit de son camarade décédé…

Ocelot vend les plans de Metal Gear Rex aux gouvernements de nombreux pays. Suite à la dissolution de son unité, Solid Snake prend sa retraite et fonde avec son ami Otacon « **Philanthropy** » : cette organisation lutte contre la menace que fait peser sur le monde l'existence de Metal Gear. La victoire de Snake à Shadow Moses en a fait un héros – ce qui n'était pas prévu dans le programme des Patriotes. Ils rectifieront cette erreur de parcours deux ans plus tard…

Le tanker (année 2007)

La mission de **Solid Snake** consiste à vérifier l'existence du nouveau prototype de Metal Gear. En publiant des photographies du robot, **Philanthropy** espère alerter les médias du monde entier, et éventuellement en apprendre un peu plus sur les Patriotes. Les deux fondateurs du groupe ignorent toujours la réelle identité des Patriotes. L'information indiquant que **Metal Gear RAY** est transporté dans un tanker à pétrole semble provenir de la demi-sœur d'Otacon (« E.E. ») – en réalité, ce renseignement a été fourni délibérément par Ocelot !

Metal Gear RAY est destiné à devenir la nouvelle arme secrète de la Marine, mais les Patriotes ont des projets différents... Ils envoient leur laquais, Ocelot, s'emparer de cette arme phénoménale. **Sergei Gurlukovich** et sa fille enceinte **Olga** ne sont que des marionnettes au service des Patriotes.

Un appareil électromagnétique que les Patriotes ont fait parvenir à Ocelot le protège des attaques des soldats (Fortune profitera plus tard, sans le savoir, d'un dispositif identique).

Cependant, même cette technologie des plus avancées ne peut empêcher la conscience de Liquid Snake de prendre le dessus dans le corps d'Ocelot ! Après la dramatique intervention de **Liquid Snake**, sensible à la présence de son frère, Ocelot parvient à mener son plan à terme. Le tanker coule…

Des preuves photographiques attestent que Solid Snake se trouvait sur les lieux, le rendant responsable de cette catastrophe. Du statut de héros, il passe à celui de terroriste. Notez que l'ultime transmission radio d'Ocelot (« Bien sûr, M. le Président… ») ne s'adresse pas à son ancien chef Georges Sears (Solidus), mais à son successeur : en effet, après l'incident malencontreux de Shadow Moses, Georges Sears fut destitué de son poste de Président et remplacé par James Johnson, lui aussi sous le contrôle des Patriotes.

L'endroit où les Patriotes ont fait sombrer le tanker a été minutieusement calculé : c'est exactement là où la « grosse Carcasse » doit être construite. Ce gigantesque édifice de dépollution constituera le camouflage idéal pour abriter **Arsenal Gear**.

Les Patriotes entament alors les préparatifs du mystérieux **Projet S3**. La **Cellule morte** est dissoute, **Emma Emmerich** entreprend le développement d'Arsenal Gear, et **Rose** se voit affectée à la surveillance de **Raiden**. Les événements sur la grosse Carcasse n'auront lieu que dans deux ans. Leur script est pourtant déjà préparé jusque dans les moindres détails…