

VUE ET PERSPECTIVE

La vue standard utilisée dans MGS3 est la vue à la troisième personne : la « caméra » est placée au-dessus de Snake et offre une vue de ses environs immédiats. Lorsque vous utilisez

le stick analogique gauche ou les touches directionnelles, la caméra suit automatiquement les mouvements de Snake.

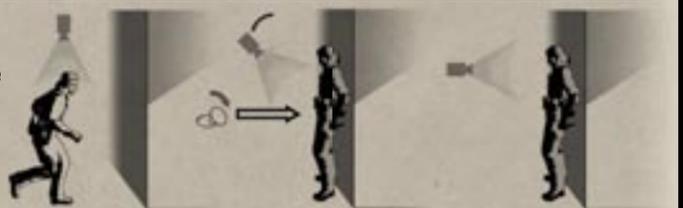
AJUSTER LA CAMERA

Il est possible d'ajuster manuellement la position de la caméra à l'aide du stick analogique droit. Appuyez sur ce même stick (R3) afin de verrouiller un angle de vue particulier.



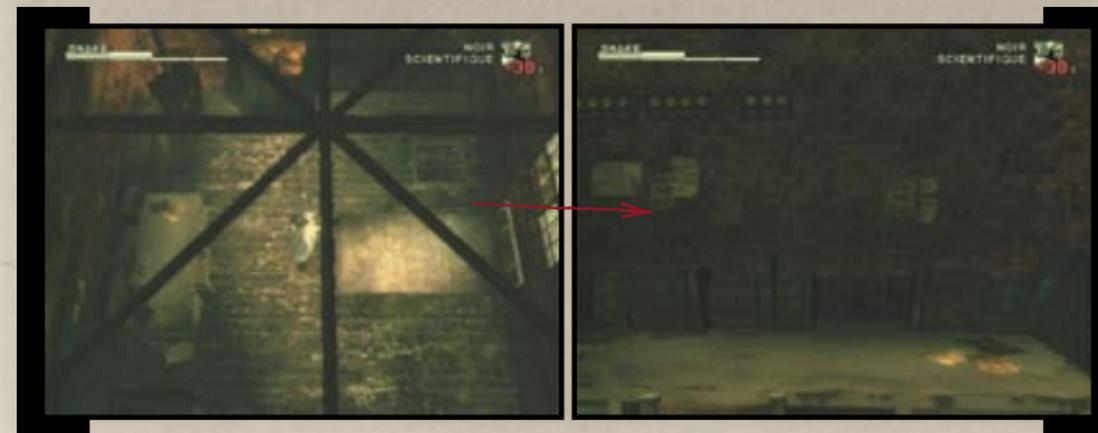
VUE EN COIN

Lorsque Snake se plaque contre un élément du décor (arbre, caisse, mur...), la « vue en coin » proposée par la caméra vous donne une meilleure vision de la zone située derrière. Il est alors possible d'ajuster l'angle de vue à l'aide du stick analogique droit.



OBSERVATION A LA PREMIERE PERSONNE

En maintenant enfoncée la touche (R) vous voyez votre environnement à travers les yeux de Snake. La vue subjective vous permet d'examiner avec précaution les alentours et se révèle très utile pour viser avec les armes à feu. Notez que l'observation à la première personne empêche toute forme de déplacement.



VUE D'INTRUSION

Lorsque Snake est allongé sur le sol au milieu d'herbes hautes ou dans un espace confiné (tunnel, tronc creux...), la perspective passe automatiquement en « vue d'intrusion ». Vous voyez alors les environs à travers les yeux de Snake, tout en pouvant vous déplacer en rampant.



SCENES CINEMATIQUES

L'histoire de MGS3 se dévoile au gré de nombreuses scènes cinématiques dont vous êtes le spectateur. Gardez la manette à portée de main durant ces séquences : maintenez enfoncée la touche (R) lorsque le symbole correspondant apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran afin de voir momentanément à travers les yeux de Snake ; vous avez également la possibilité de zoomer en appuyant sur la touche (A). Appuyez sur les touches (START) ou (X) pour annuler une scène cinématique.



- ★ PRINCIPES DU JEU
- EQUIPEMENT
- CHEMINEMENT
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- MENU PRINCIPAL
- ★ BASES
- MOUVEMENTS ET ACTIONS
- ARMES ET TECHNIQUES DE COMBAT
- ENNEMIS
- RADIO
- VISUALISEUR DE SURVIE
- CAMOUFLAGE
- SAC A DOS
- NOURRITURE
- GUERIR
- CONSEILS ET ASTUCES

LA MEDICATION

02. 03.

Nécessité faisant loi, Snake s'improvisera au cours de son aventure médecin et chirurgien. Il est capable de soigner à peu près n'importe quelle lésion ou blessure, et dispose pour cela de nombreux accessoires : certains sont en sa possession dès le début, et d'autres sont disséminés dans la nature ou doivent

être dérobés à des ennemis (en les secourant une fois qu'ils sont neutralisés). Le page suivant vous présente l'ensemble de ces objets curatifs et les maux qu'ils permettent de guérir. Vous trouverez plus d'informations sur les soins dans le chapitre Principes du Jeu à la page 33.



SERUM
Guérit un empoisonnement consécutif à une morsure de serpent, une piqûre d'araignée ou de scorpion.



NECESSAIRE POUR SUTURES
Suture la plaie d'une coupure.



ANTIDOTE
Guérit une intoxication alimentaire.



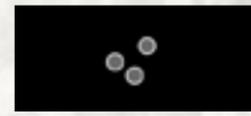
MIEL
Se transforme en onguent



MEDICAMENT CONTRE LE RHUME
Guérit un rhume.



PLANTAIN CHINOIS
Se transforme en styptique



MEDICAMENT POUR LA DIGESTION
Guérit un mal de ventre.



MARRUBE SLAVE
Se transforme en désinfectant



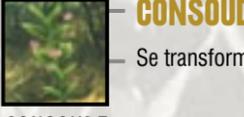
ONGUENT
Apaie une brûlure.



AMUR KUDZU
Se transforme en médicament contre le rhume



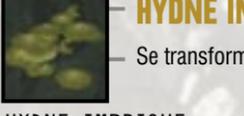
ATTELLE
Protège un os fracturé.



CONSOUDE EZO
Se transforme en attelle



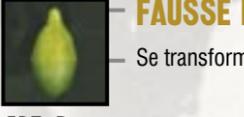
DESINFECTANT
Désinfecte une coupure ou une blessure par balle.



HYDNE IMBRIQUE
Se transforme en antidote



STYPTIQUE
Arrête l'hémorragie due à une coupure ou une blessure par balle.



FAUSSE MANGUE RUSSE
Se transforme en médicament pour la digestion



PANSEMENT
Panse une brûlure, coupure, blessure par balle ou fracture.



LAPIN DE GARENNE
Se transforme en sérum

LA FAUNE ET LA FLORE

02. 04.

Vous remarquerez sûrement que plusieurs plantes et animaux ne sont pas originaires de la région traversée par Snake. On peut légitimement supposer que ces espèces étrangères ont été importées pour servir de cobayes en laboratoire, et qu'elles ont réussi, par un moyen ou un autre, à s'implanter dans leur nouvel écosystème. Une chose est certaine, l'estomac de Snake ne se posera pas de question quant à la provenance des aliments qui lui seront fournis.

Notre agent secret a en effet besoin d'ingérer régulièrement de la nourriture afin de maintenir sa jauge d'endurance à un niveau élevé. Cette dernière est d'autant mieux régénérée que l'aliment est goûteux. Vous trouverez plus d'informations sur l'importance de l'endurance à la page 10. Les pages suivantes vous présentent les différents aliments au menu, avec pour chacun une courte description ainsi que la critique gastronomique de Snake lui-même.

FAUNE

1. Apparence 2. Description 3. Goût 4. Habitat



COBRA ROYAL
1. Un grand serpent gris
2. Un des plus grands serpents au monde. Originaire du Sud-Est asiatique. Sa morsure peut venir à bout d'un éléphant.
3. Pas mauvais
4. Dremuchij Nord, Dremuchij Sud, Crevasse de Bolshaya Past



COBRA DE TAIWAN
1. Un serpent avec un motif de lunettes
2. Un serpent originaire de Taiwan et de la Chine du Sud. Très agressif. Son venin renferme une puissante neurotoxine.
3. Pas si mauvais
4. Branche de la grotte de Chyornaya Peschera, Extérieur du labo de Graniny Gorki: A l'extérieur des murs



COBRA A MONOCLE
1. Un serpent marron
2. Une vipère originaire de Thaïlande, d'Indochine et de la Chine du Sud. Son venin renferme une puissante neurotoxine.
3. Pas si mauvais
4. Entrée de la grotte de Chyornaya Peschera, Refuge de montagne de Krasnogorje, Montagne de Krasnogorje: Côté



SERPENT CORAIL
1. Un serpent aux couleurs chatoyantes
2. Une vipère originaire d'Amérique. Son venin renferme une neurotoxine extrêmement puissante.
3. Pas mauvais
4. Chyornyj Prud, Crevasse de Bolshaya Past



SERPENT DE LAIT
1. Un serpent aux couleurs chatoyantes
2. Originaire d'Amérique. Ressemble beaucoup au serpent corail, mais n'est pas venimeux.
3. Horrible
4. Chyornyj Prud, Extérieur du labo de Graniny Gorki: A l'extérieur des murs



PYTHON VERT
1. Un grand serpent vert
2. Un grand serpent originaire d'Australie et de Nouvelle-Zélande. Non venimeux.
3. Excellent
4. Exemple : Dremuchij Nord, Graniny Gorki Sud, Rokovoj Bereg



ANACONDA GEANT
1. Un grand serpent avec des points noirs
2. Le serpent le plus volumineux. Non venimeux. Originaire d'Amérique du Sud.
3. Assez bon
4. Exemple : Dremuchij Sud, Sokrovenno Ouest, Tikhogornij



PYTHON RETICULE
1. Un grand serpent avec des motifs de losanges
2. Le plus long serpent au monde. Peut mesurer jusqu'à 9 mètres et dévorer une proie grosse comme un cochon.
3. Assez bon
4. Exemple : Dremuchij Sud, Graniny Gorki Sud, Zaozorye Ouest



SOLID SNAKE
1. Un serpent blanc mystérieux
2. Un serpent rare que l'on trouve seulement dans les champs de jonquilles.
3. Incroyablement bon
4. Rokovoj Bereg



LIQUID SNAKE
1. Un serpent blanc mystérieux
2. Un serpent rare que l'on trouve seulement dans les champs de jonquilles.
3. Incroyablement bon
4. Rokovoj Bereg

- PRINCIPES DU JEU
- EQUIPEMENT
- CHEMINEMENT
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- LES ARMES
- LES OBJETS
- LA MEDICATION
- LA FAUNE ET LA FLORE
- LE CAMOUFLAGE

COMMENT UTILISER LE CHEMINEMENT

Le cheminement vous guidera pas à pas tout au long de votre progression dans l'aventure. Pour bien comprendre son fonctionnement, lisez attentivement les pages suivantes : elles en constituent un véritable mode d'emploi.

LE TEXTE

Le texte du cheminement vous livre toutes les clés pour franchir aisément les obstacles dressés sur votre chemin et vous signale en rouge les objets que vous pouvez ramasser. Il ne révèle en revanche aucun élément de nature à vous gâcher la découverte du scénario du jeu. Les paragraphes numérotés contiennent les instructions essentielles à votre progression ; les encadrés gris proposent quant à eux des renseignements secondaires (mais toujours édifiants !).

Conçu pour le niveau de difficulté Normal, le cheminement s'avère bien évidemment aussi adapté aux autres modes. Retenez simplement que plus la difficulté est élevée, plus vos adversaires se montrent attentifs et nombreux.

LES SYMBOLES DES CARTES

Lorsque plusieurs types d'objets sont représentés par un même symbole, leurs noms distinctifs apparaissent toujours sous l'icône en question : il en va ainsi pour les grenades et pour les munitions. Par ailleurs, quand une pièce d'équipement est dissimulée ou difficilement repérable, une note vous renseigne sur son emplacement exact.

Un code de couleur permet de différencier les symboles correspondant aux diverses espèces d'un même animal ou d'une même plante ; le chiffre qui accompagne parfois un icône précise combien de spécimens se trouvent à l'endroit désigné.

LES DIRECTIONS

Les cartes du guide sont orientées de la même façon que celles du jeu, c'est-à-dire avec le nord en haut. Les directions à suivre sont régulièrement indiquées dans le texte du cheminement à l'aide des quatre points cardinaux (est, ouest, sud et nord).

LES CARTES

Dans le cheminement, chaque zone est présentée à l'aide d'une carte détaillée signalant, entre autres, le nom des régions voisines ainsi que l'emplacement des plantes, animaux et pièces d'équipement. Pour votre confort, les icônes symbolisant les armes et les objets sont identiques dans le jeu et dans le guide. Vous trouverez leur légende à l'intérieur de la couverture dépliant.

LES ZONES

Les noms de région mentionnés dans le cheminement sont les mêmes que ceux qui s'affichent à l'écran dans le menu Carte, sur vos fichiers de sauvegarde et surtout chaque fois que Snake pénètre dans une nouvelle zone. Si vous cherchez la carte d'une région spécifique, reportez-vous à l'index (pages 228-230).

LES PERSONNAGES

Les personnages importants sont présentés dans la section du cheminement correspondant à leur apparition dans le jeu.

LES BOSS

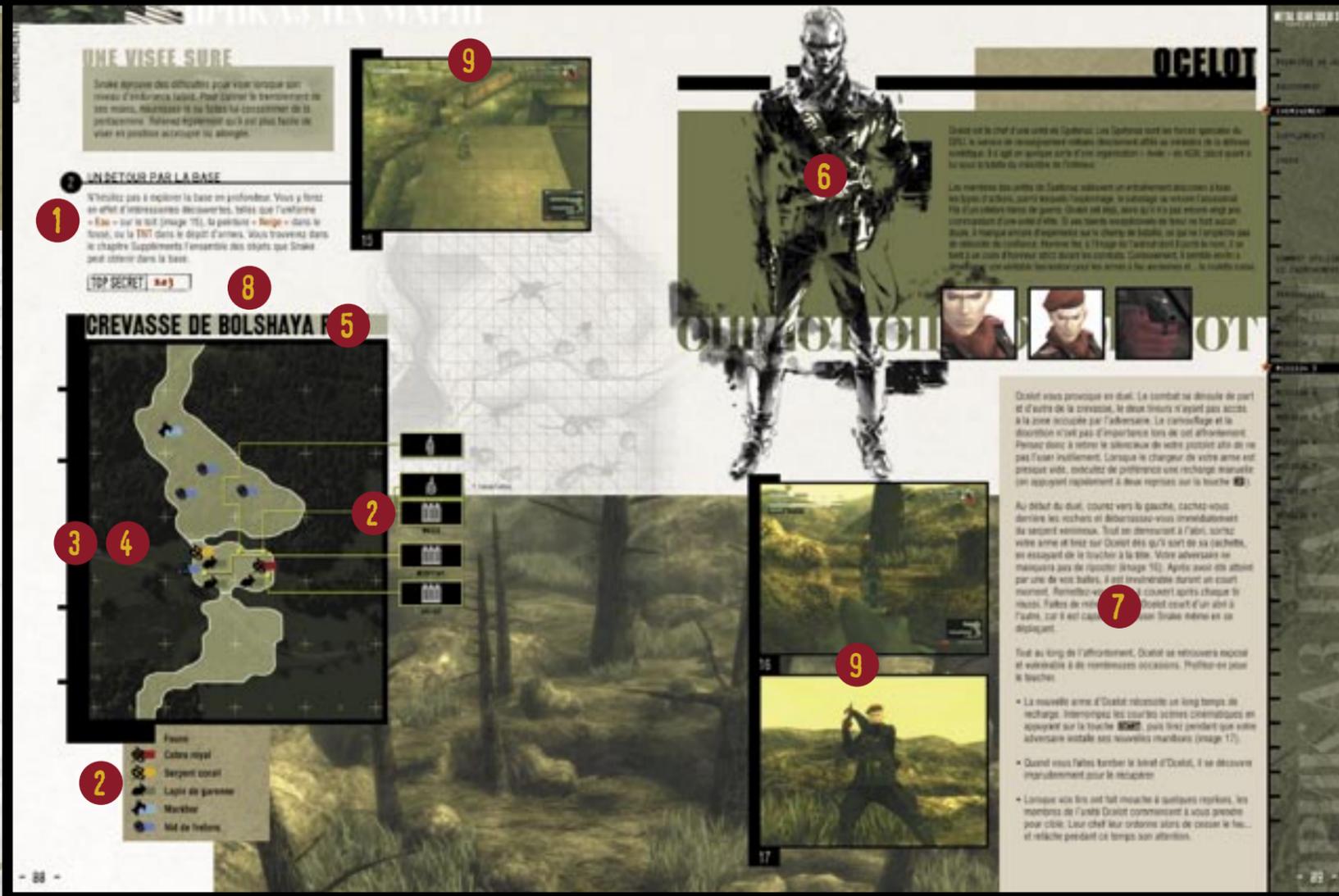
Un long paragraphe décrit minutieusement chaque combat vous opposant à un boss. Vous y découvrirez les forces et faiblesses de votre adversaire, l'analyse de ses attaques et les meilleures stratégies pour le vaincre.

L'EMPLACEMENT DES OBJETS

Vous pouvez ramasser certains objets (tels que les lunettes thermiques et le détecteur de mines) à plusieurs endroits du jeu. Si vous en possédez déjà un exemplaire, notez bien cependant que vous n'en trouverez pas d'autre aux emplacements suivants. Le même principe s'applique aux armes, à la différence près que les éventuels doublés sont remplacés par des munitions.

LES GARDES

Les flèches dessinées sur les cartes symbolisent le chemin de patrouille des gardes. Ces tracés ne valent évidemment pas pendant les phases d'alerte.



TOP SECRET

De multiples bonus, clins d'œil et autres quêtes optionnelles en marge de la mission principale sont exposés dans le chapitre Suppléments. La mention « Top secret » qui apparaît à divers endroits du cheminement vous renvoie vers ce chapitre.

LES CAPTURES D'ECRAN

Les passages clés du texte sont illustrés à l'aide de captures d'écran numérotées (leur décompte recommence à 1 pour chaque nouvelle mission). L'uniforme voyant que porte Snake sur certaines d'entre elles est destiné à les rendre plus explicites : ne prêtez donc attention ni à la nature de ce camouflage, ni à sa dénomination qui apparaît occasionnellement en Anglais sur les images.

ПРИКАЗ НА МАРШ

NAKED SNAKE

Age : top secret
 Date de naissance : top secret
 Lieu de naissance : top secret
 Résidence : top secret

Snake appartient à l'unité d'élite FOX, un groupe de forces armées spécialisé dans les opérations secrètes. Dernier disciple de la légendaire The Boss, Snake a travaillé pour la CIA et a servi de nombreuses années en tant que bérêt vert, faisant preuve de capacités extraordinaires lors des missions de combat urbain. Son âge, son nom, son lieu de naissance ou toute autre information personnelle le concernant restent inconnus. Aujourd'hui appelé Jack, il dit lui-même que « sur le terrain, un nom ne signifie rien ; au bout d'une semaine, plus personne n'a de nom ».

Snake a pour mission de s'infiltrer en plein territoire soviétique, de délivrer le scientifique appelé Sokolov, puis de l'escorter sain et sauf à l'Ouest. Afin d'éviter tout risque de crise politique majeure, le gouvernement américain n'est officiellement impliqué en aucune façon dans cette opération. Snake ne porte donc sur lui aucun équipement qui pourrait trahir son appartenance aux Etats-Unis, ce qui signifie qu'il doit se procurer le matériel dont il a besoin directement sur place. Avec un armement de base très sommaire, une technologie limitée à sa disposition et peu d'espoir de soutien, Snake a tout d'un serpent nu plongé au beau milieu des froides forêts soviétiques, d'où son nom de code : Naked Snake.



СНАЙК

MAJOR TOM / MAJOR ZERO

Age : 55 ans
 Date de naissance : 12 août 1909
 Lieu de naissance : Exeter, Angleterre
 Résidence : Portsmouth, New Hampshire (USA)
 Fréquence radio : 140.85

Le commandant de l'unité FOX choisit de se faire appeler Major Tom au début de la Mission Vertueuse. Réalisant plus tard que ce surnom est de mauvais augure, l'ancien membre du SAS britannique décide de reprendre son nom de code habituel : Major Zero. Le major a établi son poste de commandement dans un avion, d'où il contacte Snake par radio afin de lui fournir diverses informations durant sa mission. La libération de Sokolov représente un enjeu personnel pour le major : c'est lui qui a organisé, il y a deux ans, le passage du scientifique à l'Ouest, avant que des raisons politiques ne l'obligent à le remettre aux mains des agents du KGB.

Le Major Zero a fondé avec FOX une section spécialisée dans les missions les plus secrètes. Regroupant les meilleurs agents des autres forces spéciales, cette unité opère en envoyant ses soldats dans des expéditions solitaires, où efficacité et discrétion sont les maîtres mots. L'équipe naissante du major s'est vue accordé le feu vert par la CIA pour se lancer dans sa première véritable intervention. La Mission Vertueuse est un test grandeur nature pour FOX. Si l'unité réussit à remplir ses objectifs, elle deviendra un détachement officiel de la CIA. Mais si elle échoue...



ТОМ

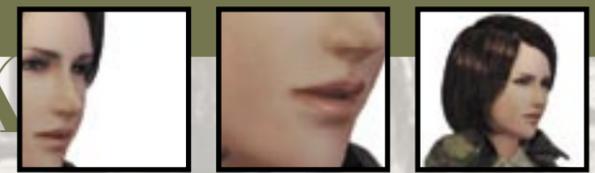


PARA-MEDIC

Age : 28 ans
 Date de naissance : 22 juin 1936
 Lieu de naissance : Boston, Massachusetts (USA)
 Résidence : Boston, Massachusetts (USA)
 Fréquence radio : 145.73 / 140.96 (Sauvegarder)

Para-Medic, dont le nom est un condensé des mots « parachute » et « médecin », est une experte chargée de maximiser les chances de survie de Snake. Elle surveille de près son état de santé depuis le poste de commandement, lui offrant son aide chaque fois qu'il en a besoin. Elle est également responsable de la sauvegarde du progrès de la mission lorsque Snake la contacte sur la fréquence radio 140.96.

A défaut de sauter en parachute pour prodiguer les premiers secours à son protégé, Para-Medic ne manquera pas de lui fournir de précieux conseils. Sa connaissance de la faune et de la flore locales, ajoutée à celle des procédures de soin, en fait définitivement un soutien de premier choix. Elle est également très versée dans le domaine du cinéma et profitera du moindre appel de Snake pour lui parler longuement d'un de ses nombreux films préférés.



ПАРА-МЕДИК

THE BOSS

Age : top secret
 Date de naissance : top secret
 Lieu de naissance : top secret
 Résidence : top secret
 Fréquence radio : 141.80

The Boss est une légende vivante. Elle a fondé les Cobras, une unité d'élite qui a grandement contribué au succès des forces alliées durant la seconde guerre mondiale. Elle a ensuite travaillé pour différents services secrets occidentaux. Au moment de son passage dans le SAS, The Boss a constitué le 22^{ème} régiment avec le Major Zero. Plus récemment, elle a soutenu ce dernier dans la création de FOX, son appui se révélant décisif pour l'approbation et le financement provisoire du projet par la CIA.

Durant les années cinquante, The Boss a formé son dernier disciple, Snake. Elle a développé avec lui une technique de combat au corps à corps appelée CQC. Lors de la Mission Vertueuse, elle joue le rôle de consultant et partage avec son ancien apprenti son inestimable connaissance des armes et de la guerre. Snake ne pouvait rêver meilleure conseillère : universellement reconnue et respectée, The Boss est considérée comme la « mère » des forces spéciales modernes. Ses capacités font d'elles une combattante quasi surhumaine, sortie victorieuse de toutes les campagnes qu'elles a pu mener.



БОСС

PRINCIPES DU JEU

EQUIPEMENT

★ CHEMINEMENT

SUPPLEMENTS

INDEX

COMMENT UTILISER LE CHEMINEMENT

★ PERSONNAGES

MISSION 1

MISSION 2

MISSION 3

MISSION 4

MISSION 5

MISSION 6

MISSION 7

MISSION 8

MISSION 9

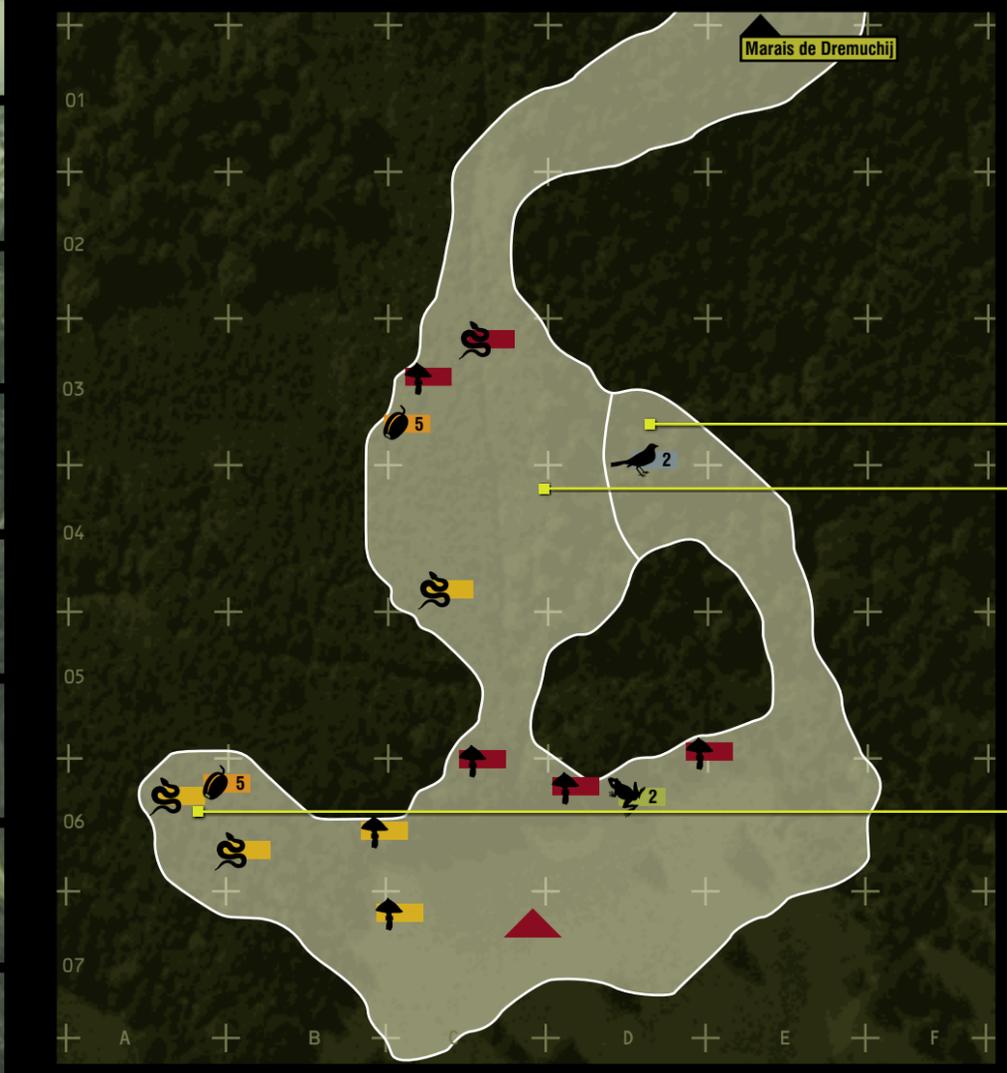
MISSION VERTUEUSE



« Snake, récupère ton sac à dos, puis trouve et délivre Sokolov. Il est retenu dans une usine désaffectée au nord de ta position actuelle. »

Fréquence radio : 140.85

DREMUCHIJ SUD



FAUNE	FLORE
Anaconda géant	Fausse mangue russe
Python réticulé	Pleurote (huitre)
Grenouille arboricole	Coprin noir d'encre
Pie	

Sac à dos

MK22*

*après avoir récupéré le sac à dos

1 RECUPEREZ VOTRE SAC A DOS

L'arbre sur lequel est suspendu votre sac à dos se trouve à quelques pas au nord (vers le haut de l'écran) de votre point de départ. Avancez le long du chemin couvert d'herbes hautes (image 1), sur la droite. Ramassez le **médicament de vie** une fois au bout puis glissez sur la pente inclinée à gauche.

Vous apercevez maintenant le **sac à dos**, accroché à une branche. Approchez-vous de l'arbre dont le tronc est couvert de lianes (image 2) et placez-vous juste en face de lui. Appuyez sur la touche Action (A) pour que Snake escalade le tronc jusqu'à la branche. Déplacez-vous avec précaution vers la droite puis, une fois au-dessus du sac, appuyez à nouveau sur la touche Action (A) : Snake se suspend alors à la branche, ramassant ainsi son précieux bagage. Vous avez maintenant accès dans le visualiseur de survie aux options de camouflage et au contenu de votre sac à dos. Après le long message du major, reprenez votre route vers le nord, jusqu'aux marais de Dremuchij.

2 CECI N'EST PAS UN EXERCICE !

Etant donné que vous ne croiserez aucun ennemi dans cette première zone, prenez le temps de vous familiariser avec les différents mouvements que maîtrise Snake. En cas de besoin, sachez qu'une boîte de cartouches vous attend au sud-ouest de la zone. Pour l'atteindre, rampez sous le rondin de bois qui obstrue le passage (image 3), allez vers la gauche puis enjambez un autre rondin à l'aide de la touche Action (image 4).

Vous avez également la possibilité de vous exercer à la chasse et à la cueillette : vos prises constituent autant de réserves alimentaires qui vous permettront de régénérer votre endurance. Vous trouverez plus d'informations sur ce sujet à la page 32.

PREMIERS PAS

Si le contrôle de Snake vous pose des difficultés, rendez-vous dans le chapitre Principes du Jeu à la page 34. Sous la section intitulée « Premiers pas », vous découvrirez la description détaillée de tous les mouvements à la disposition de notre agent secret.

TOP SECRET 183



01



02



03



04

MARAIS DE DREMUCHIJ



FAUNE	FLORE
Gavial	Golova
Python réticulé	Coprin noir d'encre
Grenouille arboricole	
Pie	
Nid de frelons	

1 LE MARECAGE SANS FOND

Votre objectif dans cette zone se résume à une consigne : ne pas couler. Lorsqu'il progresse lentement dans les marais, Snake s'enfoncé en effet petit à petit dans la vase (image 5). S'il se laisse prendre dans la boue jusqu'au visage, c'en est fini de lui.

La technique la plus sûre pour franchir cet obstacle consiste simplement à se déplacer vers la destination choisie par le plus court chemin possible, en évitant les détours inutiles. A partir de la rive de la zone marécageuse, avancez vers la droite à travers les fougères, puis allez sur le petit îlot avec les deux crocodiles, en haut à gauche. Quelques pas vous séparent alors de la sortie des marais et du chemin principal menant vers le nord.



05

CROCODILE DUNDEE

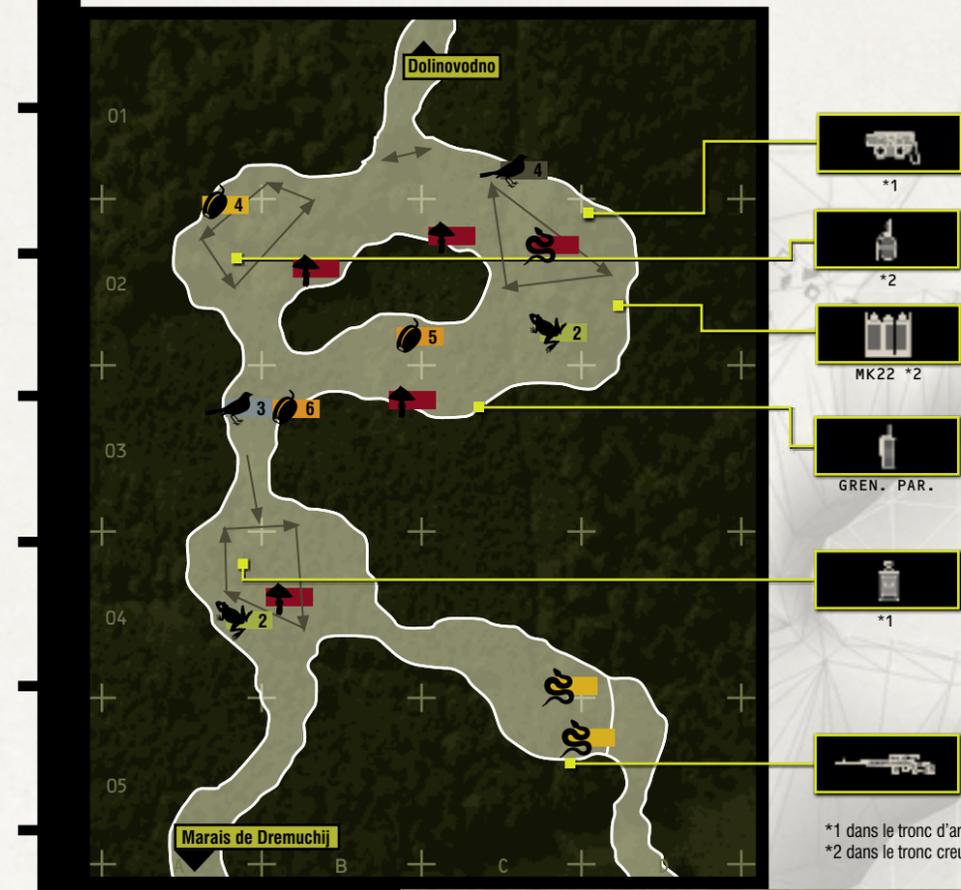
Au vu du peu d'agressivité qu'ils manifestent, il n'est pas nécessaire de tuer les crocodiles ; inutile également de les endormir, puisqu'ils se réveilleront dès que vous les approcherez de trop près. Les reptiles ne vous attaqueront pas, à condition que vous preniez garde à ne pas leur marcher sur la queue ou la gueule : soyez notamment prudent lorsque vous passez à côté du gavial près des **grenades**, au milieu des herbes. N'hésitez pas au besoin à sauter au-dessus des crocodiles : appuyez pour cela sur la touche tout en avançant (image 6). Essayez également de réaliser ce même mouvement à partir des berges afin de raccourcir votre chemin dans la vase.



06

TOP SECRET 201

DREMUCHIJ NORD



FAUNE	FLORE
Anaconda géant	Golova
Python réticulé	Coprin noir d'encre
Grenouille arboricole	Yabloko Moloko
Pie	
Arrenga bleuete	

*1 dans le tronc d'arbre
*2 dans le tronc creux

- PRINCIPES DU JEU
- EQUIPEMENT
- CHEMINEMENT**
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- PERSONNAGES

- MISSION 1**
- MISSION 2
- MISSION 3
- MISSION 4
- MISSION 5
- MISSION 6
- MISSION 7
- MISSION 8
- MISSION 9

Metal Gear Solid 3 regorge, fourmille, déborde de secrets en tous genres ! Si vous souhaitez découvrir sans plus attendre les mille et une surprises que réserve le jeu, rendez-vous directement à la page 178. En revanche, si c'est le mini-jeu « Serpent contre Singe » qui vous intéresse, commencez la lecture par les pages suivantes.

SERPENT CONTRE SINGE

04. 01.

ЗМЕЯ ПРОТИВ ОБЕЗЬЯНЫ

BIENVENUE DANS LA JUNGLE

Vous avez accès au mini-jeu Serpent contre Singe à partir du menu principal. Au total, sept missions vous sont proposées. Notez que seules les trois premières sont initialement jouables :

à vous de débloquent les autres pour obtenir jusqu'à deux objets bonus utilisables dans l'aventure principale.

L'équipement

Au début du jeu, l'attirail de Snake se limite à un pistolet (le Monkey Shaker), quelques grenades paralysantes et une paire de jumelles. Le Monkey Shaker dispose de munitions illimitées, d'une visée laser (image 1) ainsi que d'une fonction de zoom (pour l'activer, appuyez sur la touche **L** lorsque vous regardez aux alentours en vue subjective).

Les trois premières missions vous donneront l'occasion de récupérer en plus le micro directionnel, le sonar actif et les lunettes thermiques. Vous aurez même la possibilité d'acquérir l'appareil photo dans un niveau ultérieur. Si vous terminez une mission en ayant mis la main sur l'un de ces objets, il restera en votre possession pour les niveaux suivants.

La chasse aux singes

Le nombre de singes à attraper varie d'un niveau à l'autre. Pour capturer un primate, étourdissez-le à l'aide du Monkey Shaker ou d'une grenade paralysante (l'animal reste alors à terre pendant environ cinq secondes, de petites étoiles tournant au-dessus de sa tête – image 2), puis emparez-vous de lui (comme s'il s'agissait d'un objet) avant qu'il ne reprenne ses esprits.

Notez que le décompte des cinq secondes ne se déclenche qu'à partir du moment où le singe touche le sol. Par conséquent, si vous tirez sur un animal perché en haut d'un arbre, vous n'avez qu'à attendre tranquillement qu'il tombe à vos pieds, ou profiter de sa chute pour vous en prendre à ses congénères.

Lorsqu'un primate remarque Snake, il s'enfuit ou il passe à l'attaque : à défaut de vous blesser, ses coups vous feront perdre un temps précieux. Notez que certains primates se servent d'un petit bouclier de bois pour détourner les balles du Monkey Shaker (image 3).

Missions 4, 5, 6 et 7

Si vous jouez pour la première fois à Metal Gear Solid 3, vous n'avez au départ accès qu'à trois des sept missions du mini-jeu. Vous débloquent les quatre autres au cours de votre progression dans l'aventure principale : chaque fois que vous sauvegarderez votre partie après avoir traversé une zone dans laquelle une chasse aux singes peut se dérouler, le niveau correspondant sera disponible dans le jeu Serpent contre Singe.



01



02



03

La course au record

Les cartes des pages suivantes vous indiquent, pour chaque niveau, la position initiale de chacun des singes, ainsi qu'un parcours optimal pour battre les records imposés. De manière générale, utilisez régulièrement les grenades paralysantes : une seule d'entre elles permet parfois d'attraper plusieurs singes d'affilée. Armez une grenade en appuyant sur la touche **R** et en la maintenant enfoncée ; lorsque vous relâchez la touche, Snake marque une courte pause afin de lancer l'explosif.

Il existe deux moyens d'éviter l'éblouissement entraîné par la détonation des grenades : se tourner, ou réaliser une roulade. Bien que plus délicate à réaliser, cette seconde option vous fera incontestablement gagner du temps.

Si vous désirez recommencer un niveau ou retourner à l'écran titre, appuyez sur la touche **SELECT**. Sélectionnez ensuite l'option appropriée dans le menu de pause.

1 LES EVADES DE LA JUNGLE

Zone : Dremuchij Sud
Singes : 9
Limite de temps : 1 minute.

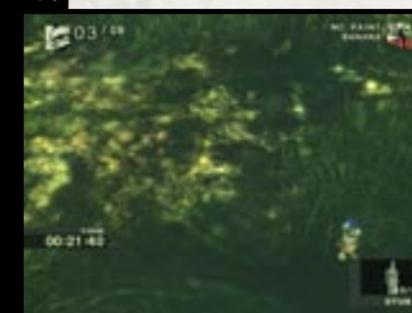
Attaquez-vous d'abord aux trois singes de gauche. Les deux premiers se tiennent respectivement à quelques pas de vous et un peu plus loin sur le tronc d'arbre ; le troisième rampe derrière la souche. Lancez une grenade paralysante dans leur direction (image 4) afin de les assommer simultanément. Pour gagner quelques secondes, passez au-dessus du tronc d'arbre en effectuant une roulade.

Le quatrième primate se promène sur la droite, près du précipice (image 5). Le cinquième gambade dans les hautes herbes, au nord-est ; quant au sixième, il vous attend au bout du passage. Il est possible de les étourdir tous les trois en jetant une ou deux grenades.

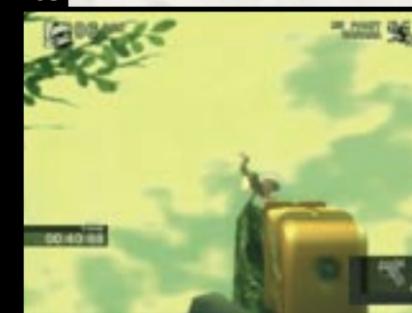
Une fois que vous avez attrapé le sixième singe, neutralisez avec votre pistolet celui qui se dresse au sommet de l'arbre (image 6) ainsi que celui qui grimpe sur le tronc, puis lancez une grenade afin d'étourdir le dernier primate qui erre sur la gauche : descendez alors la pente et ramassez vos trois victimes.



04



05



06

