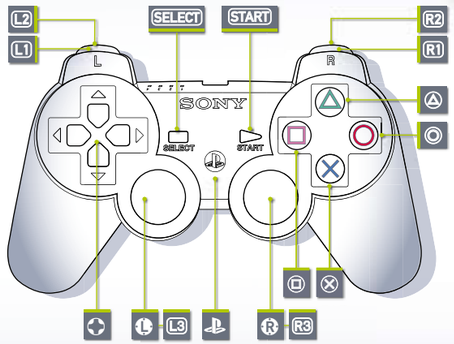
LES BASES

LES COMMANDES

MANETTE PLAYSTATION 3



TOUCHE	MENUS	GAMEPLAY
L	Naviguer dans les menus	Déplacer Snake : incliner le stick faiblement pour avancer lentement et en silence, et plus fermement pour aller plus vite (en faisant plus de bruit)
R	Naviguer sur la carte	Déplacer la caméra ou le viseur
✛	Naviguer dans les menus	Zoom avant ou arrière avec une lunette ou les Jumelles du Solid Eye ; se pencher sur un côté en mode FPS (en étant debout ou accroupi) ou en mode Jumelles
⊗	Confirmer un choix ; s'équiper d'une arme dans le menu des armes ; s'équiper d'un objet dans le menu des objets	S'accroupir (simple pression) S'allonger (pression longue) Faire une roulade (en courant)
○	Revenir à la sélection précédente	Recharger une arme ; interrompre une conversation Codec et passer au sous-titre suivant
△	Changer l'angle de vue de la carte dans le menu de pause ; acheter des munitions dans le menu des armes	Effectuer un mouvement contextuel (quand le symbole △ et un icone d'action apparaissent à l'écran) ; passer en mode FPS (avec une arme brandie) ; avancer dans une conversation Codec
□	Retirer une arme dans le menu des armes Retirer un objet dans le menu des objets	Activer ou désactiver la Visée auto (à condition que l'option correspondante soit sélectionnée dans le menu des Options)
R1	Zoom avant sur la carte	Faire feu (en maintenant L1 enfoncé) ; CQC (arme rangée)
R2	Zoom arrière sur la carte	Afficher la fenêtres des armes
L1	Visualiser les armes ou objets dans les menus correspondants Voir le reçu dans le magasin de Drebin	Viser / Brandir une arme
L2	Modifier une arme dans le menu des armes	Afficher la fenêtres des objets
R3	Passer de votre emplacement à celui de votre objectif sur la carte	Orienter Snake dans l'axe de la caméra ; changer l'arme d'épaule (avec L1 enfoncé ; ne s'applique pas au couteau)
L3	-	-
START	Accéder au menu principal (sur l'écran titre)	Afficher le menu de pause ; interrompre une cinématique (un menu vous permet éventuellement de la sauter) ; terminer une conversation Codec
SELECT	-	Afficher la configuration de la manette ou accéder au menu Codec (si la fonction correspondante est activée dans les Options)
PS	-	-

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
INVENTAIRE
METAL GEAR ONLINE
SUPPLÉMENTS
LES BASES
LES CONTRÔLES
LES RÈGLES D'OR

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

La capture d'écran suivante (image 1) vous présente une situation de jeu standard.

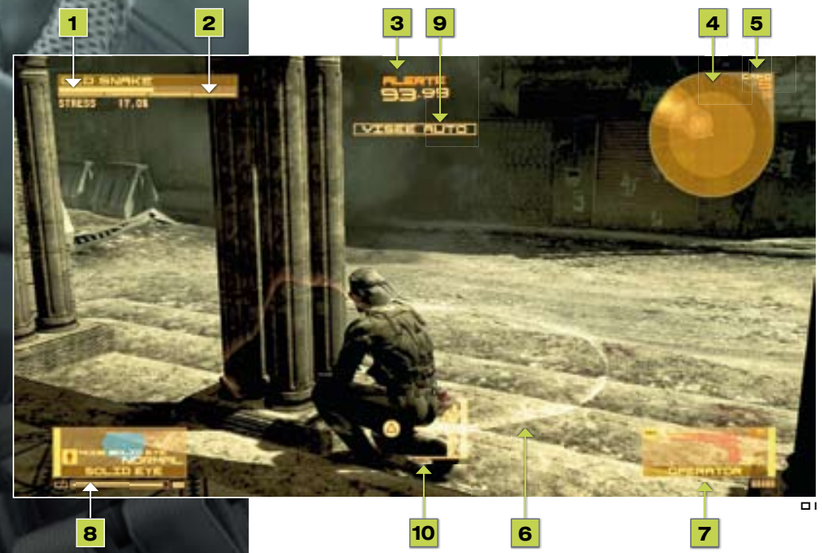
1 Jauge de Vie : Représente la santé physique de Snake. Une barre de Vie vide est synonyme de Game Over.

2 Jauge de Psychisme et pourcentage de Stress : Représente la santé mentale de Snake. Une jauge de Psychisme réduite et un pourcentage de Stress élevé nuisent à ses performances (notamment en gênant considérablement sa visée).

3 Jauge d'alerte : Cet affichage apparaît quand un ennemi repère Snake ou a des soupçons quant à sa présence. Il existe trois phases (Alerte, Evasion et Prudence), les soldats se montrant de moins en moins agressifs à mesure que ces dernières se succèdent.

4 Radar Solid Eye : Disponible uniquement quand le Solid Eye est actif, ce radar indique la position de toute créature vivante et de tout véhicule dans un rayon déterminé. L'amplitude de l'aura autour du point symbolisant Snake est proportionnelle au bruit qu'il fait. Le même principe s'applique aux entités qui se déplacent (y compris aux petits animaux). Quand le Solid Eye n'est pas actif, cet affichage est remplacé par une simple boussole dont le cercle rouge matérialise la direction de votre objectif.

5 Pourcentage de camouflage : Le niveau de camouflage de Snake ; plus il est élevé, plus vous êtes en sécurité. Quand vos ennemis sont distraits par quelque chose (par exemple par une attaque de rebelles), le texte apparaît en bleu, ce qui traduit le fait que vous avez moins de chances d'être repéré. Quand vos ennemis fouillent activement les lieux, il apparaît en orange : vous avez alors intérêt à être particulièrement discret.



6 L'Anneau de menace : Indique la proximité et la position des entités mobiles (soldats, véhicules, etc). Plus les ondulations sont marquées, plus le danger est imminent.

7 Fenêtres des armes : Montre l'arme actuellement sélectionée.

8 Fenêtres des objets : Montre l'objet actuellement sélectioné. Si cet objet est alimenté par batterie, la jauge de batterie apparaît dessous.

9 Visée auto : Cette mention s'affiche quand la Visée auto est active.

10 Action spéciale : Chaque fois que vous pouvez effectuer une action contextuelle en appuyant sur △, un icone l'illustrant apparaît ici.

MODE D'EMPLOI

INTRODUCTION

A l'image du jeu, le cheminement de ce guide propose une richesse de contenu et une liberté d'utilisation peu communes. Ces quelques paragraphes vous en présentent brièvement la structure.

- Comme *Metal Gear Solid 4,* ce chapitre se divise en cinq « Actes ». Chacun débute par la carte générale de la mission : les rectangles qui y apparaissent délimitent les zones telles qu'elles sont détaillées dans le cheminement.
- Les **pages de gauche** du cheminement présentent les cartes agrandies des zones, accompagnées de captures d'écran et d'annotations pratiques. Garanties sans spoiler, ces dernières conviennent aux joueurs qui veulent terminer l'aventure en bénéficiant d'une assistance minimale.
- Les cartes des zones montrent, entre autres choses, l'emplacement de tous les objets. Le jeu modifie parfois automatiquement la nature des objets présents dans un lieu donné en fonction de votre équipement et du niveau de difficulté choisi. Par conséquent, attendez-vous à rencontrer ponctuellement quelques petites variations.
- Les **pages de droite** vous guident pas à pas tout au long de l'aventure dans le niveau de difficulté Big Boss Difficile. Les conseils fournis valent néanmoins tout autant pour les autres modes : vous y rencontrerez simplement moins d'ennemis et d'obstacles. Notez que les tactiques et stratégies que nous proposons dans ces pages vous aideront à réaliser une partie « parfaite » (voir plus bas).
- Dans quelques rares cas, le cheminement ne suit pas sa structure habituelle. Ces dérogations vous sont systématiquement expliquées le moment venu.

PREMIÈRE PARTIE

Lors de votre première partie de Metal Gear Solid 4, nous vous invitons à ne pas vous fixer trop d'objectifs. Profitez de l'histoire, utilisez les armes et les tactiques qui vous semblent les mieux appropriées, et ne vous inquiétez pas du bruit que vous faites quand la situation devient difficile à gérer. En clair, prenez du plaisir ! Une fois que vous aurez terminé l'aventure une première fois, vous pourrez essayer de réaliser une partie « parfaite » (autrement dit sans déclencher de phase d'Alerte, sans tuer d'ennemi, sans utiliser de « Continuer » ni d'objets de soin, le tout en moins de cinq heures et dans un niveau de difficulté auquel vous n'avez pas accès pour le moment – tout un programme !).

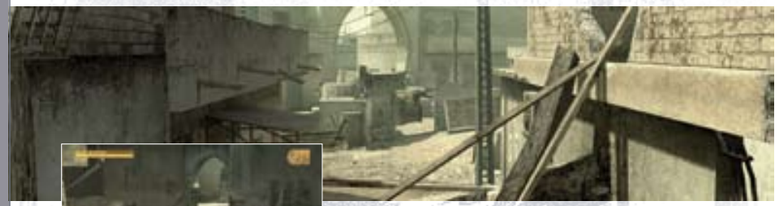
Tout au long du cheminement, nous vous encourageons à adopter un style de jeu basé sur la discrétion et l'infiltration, pour la bonne et simple raison que cette approche est la mieux récompensée en fin de partie. Mais encore une fois, ne placez pas pour autant la barre trop haut lors de votre premier essai : inutile par exemple d'essayer coûte que coûte de ne tuer aucun ennemi et de ne déclencher aucune phase d'Alerte, puisqu'il vous faudra de toute manière répéter ces deux prouesses lorsque vous tenterez de réaliser une partie « parfaite » en vue de gagner les meilleures récompenses possibles.

ICONE	SIGNIFICATION
	Votre point de départ dans la zone
	Sortie de zone ou objectif de mission
	Chemin bloqué
	Echelle
	Tourelle
	Mortier
	Indicateurs de présence ennemie
	Mines / Pièges
	Indicateur de niveau (objet à l'étage supérieur/inférieur)
A 1 2	Renvoi au texte du cheminement
	Ascenseur

Pages de gauche
Ces pages illustrées par des captures d'écran offrent juste ce qu'il faut de conseils pour vous aider à traverser chaque zone, sans révélation majeure.

Paragraphes à lettre
Le cœur du cheminement principal. Les lettres qui introduisent chaque paragraphe renvoient directement à celles qui apparaissent sur les cartes des zones.

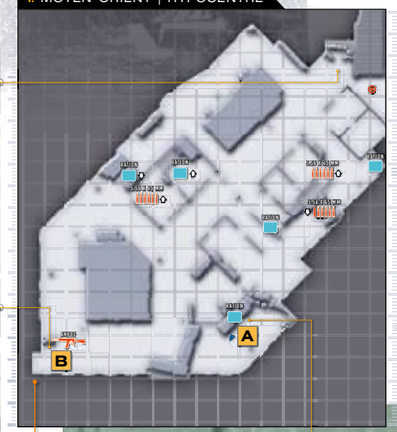
Les onglets
Les onglets situés sur le bord droit de chaque double page vous permettent de trouver facilement la section qui vous intéresse. Mais attention : avancez plus loin dans le cheminement que vous n'êtes dans le jeu et vous pouvez être sûr que vous tomberez sur des spoilers. A bon entendeur…



Ne vous préoccupez pas des Gekko – vous n'êtes pas en mesure de les affronter à ce stade du jeu. Efforcez-vous par conséquent de les éviter alors que vous vous frayez un chemin à travers les bâtiments et les ruelles. Franchissez la sortie représentée sur l'image ci-dessus pour déclencher une scène cinématique.

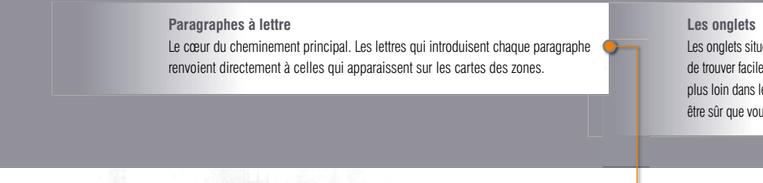
Vous devez vous rendre dans le menu de pause pour assigner armes et objets aux touches ✕ et ■ respectivement. Vous en saurez plus à ce sujet en consultant les Principes du jeu (voir page 10). Installez le AK102 dans un emplacement vide avant de vous mettre en route.

La présence d'une Ration sous le camion garé juste devant votre point de départ devrait immédiatement éveiller votre instinct de survie. Maintenez enfoncée la touche ✥ pour que Snake s'allonge et récupère cet objet.



NOTE : BRIEFING DE MISSION

Metal Gear Solid 4 se divise en cinq « actes » principaux. Chacun est introduit par un Briefing de mission qui présente les objectifs de Snake et dévoile quelques éléments clés de l'histoire du jeu. Contrairement aux autres, le Briefing de mission de l'Acte 1 n'est accessible qu'à partir du menu principal. Rien ne vous y oblige, donc, mais vous avez tout intérêt à le regarder – en plus de vous expliquer les raisons qui poussent Snake à poursuivre Liquid jusqu'au Moyen-Orient, il vous donnera des informations sur l'état du monde en 2014.



METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
INVENTAIRE
METAL GEAR ONLINE
SUPPLÉMENTS
MODE D'EMPLOI
ACTE 1
ACTE 2
ACTE 3
ACTE 4
ACTE 5

A Profitez des quelques secondes de relative tranquillité que vous avez dans la zone initiale pour ramper sous le camion garé devant vous et récupérer une Ration, puis éventuellement pour essayer quelques-uns des nouveaux mouvements de Snake. Faufilez-vous ensuite sous l'autre camion. Si vous restez trop longtemps dans cette première zone, la séquence suivante s'enclenche automatiquement.

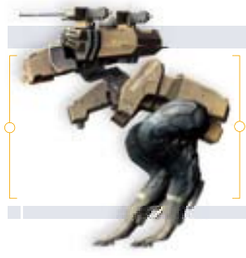
B Emparez-vous du AK102, puis avancez vers la gauche ou la droite : optez plutôt pour cette dernière direction afin de démarrer la section suivante dans la meilleure position. Notez que votre choix modifie également le déroulement de la cinématique.

Une fois que le jeu a repris, remontez la rue en vous éloignant du Gekko, puis franchissez les restes du mur qui se dresse à l'endroit où la route tourne vers la droite. Approchez-vous du milicien posté devant la porte et faites une brève halte pour laisser passer le Gekko. Dès que la machine a le dos tourné, faufilez-vous derrière elle, puis traversez la rue et pénétrez dans le bâtiment. Continuez ensuite par la maison bombardée – vous pouvez passer à travers la fenêtre en appuyant sur ⓐ. Attendez que le Gekko sur votre gauche s'éloigne, puis précipitez-vous vers la sortie, à deux pas sur la droite. Cette phase d'infiltration dans son ensemble ne devrait pas vous prendre plus de trente secondes.

STRATÉGIES ALTERNATIVES

Ne perdez pas de temps à explorer cette zone de fond en comble : vous n'y trouverez que quelques Rations et des munitions. Si vous choisissez d'emprunter un autre chemin que celui décrit plus haut, n'oubliez pas d'attendre que les Gekko que vous croisez s'éloignent avant d'avancer. Les joueurs qui ont pour ambition de terminer leur partie sans déclencher une seule phase d'Alerte seront soulagés d'apprendre que leur éventuelle détection par ces Gekko n'entre pas en compte dans le calcul final.

BRIEFING : LES GEKKO



Si vous vous retrouvez en mauvaise posture face à l'une de ces monstrueuses machines de guerre, sachez qu'elles sont dotées d'armes balistiques, qu'elles maîtrisent toute une panoplie de techniques de combat au corps à corps – dont une redoutable balayette circulaire – et qu'elles n'hésitent pas à écraser leurs cibles en leur sautant dessus. Elles peuvent également lancer des grenades pour débusquer leurs proies.

Ne sous-estimez pas la rapidité et la ténacité des Gekko – ils peuvent surgir à tout moment où que vous vous trouviez, comme vous ne manquerez pas de le constater si vous faites trop de bruit à l'étage de l'un des bâtiments bombardés.

FLASH-BACK : RÉSUMÉ

Les courtes biographies qui suivent ont pour objectif de présenter à ceux qui découvrent la série MGS les différents personnages mis en scène dans les séquences d'introduction du jeu (ainsi que dans le Briefing de mission optionnel).

Otacon : *ce scientifique de génie et inventeur de Metal Gear REX rencontra Snake à Shadow Moses (MGS1). Il assiste depuis son ami dans ses différentes missions.*

Sunny : *enlevée dès sa naissance par les Patriotes (une organisation dont nous reparlerons un peu plus tard), Sunny a été libérée par Raiden – le principal protagoniste de l'épisode de la Grosse Carcasse (MGS2). Prodige de l'informatique, elle vit aujourd'hui en compagnie de Snake et Otacon à bord du Nomad.*

Roy Campbell : *supérieur de Snake du temps où ce dernier jouait les agents secrets américains, Campbell a depuis quitté ses fonctions militaires. Il travaille maintenant pour les Nations Unies, son rôle consistant à enquêter sur les activités des sociétés militaires privées (les SMP).*

Liquid : *comme Snake, Liquid est issu du projet « Les Enfants Terribles ». Il est le responsable de la crise de Shadow Moses (MGS1). Liquid a été tué par le nanovirus FOXDIE, mais son esprit a mystérieusement survécu. Il occupe désormais le corps d'Ocelot – un personnage clé de MGS1, MGS2, MGS3 et MGS: Portable Ops.*

FOXDIE : *ce nanovirus expérimental et hautement mortel a été conçu pour attaquer des cibles spécifiques. Snake, à qui il a été injecté lors de la crise de Shadow Moses (MGS1), est le vecteur de ce virus, contre les effets duquel il semble lui-même immunisé.*

Solid Snake : *rejeton du projet « Les Enfants Terribles », Snake est le clone de Big Boss. En tant qu'agent du gouvernement américain, il a vaincu son « père » par deux fois, à Outer Heaven et Zanzibarland (Metal Gear 1 & 2), avant de se retrouver confronté à son frère jumeau lors de la crise de Shadow Moses (MGS1). Il fonda par la suite avec Otacon l'agence Philanthropy, dont le but était d'empêcher la prolifération de la technologie Metal Gear (MGS2).*

Pensez à assigner les Rations (ou, plus tard dans le jeu, les Nouilles ou les Regains) à la touche L1 : Snake en utilisera ainsi automatiquement une dès que sa jauge de vie sera vide (et ce jusqu'à épuisement de ses stocks). En procédant ainsi, vous réduirez les « gaspillages » inévitables dus à une utilisation manuelle des objets de soin.

N'oubliez pas que vous pouvez également régénérer les jauges de Psychisme et de Vie de Snake en l'allongeant dans un endroit sûr – un procédé incontournable dans les niveaux de difficulté élevés.

Cartes des zones
Les cartes agrandies des zones ont chacune un numéro qui renvoie à la carte générale. Sauf mention contraire, le haut de la carte correspond au nord dans le jeu. Le tableau ci-contre vous présente la légende des cartes.

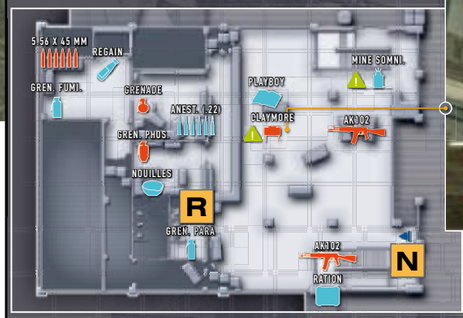
Pages de droite
Les pages de droite contiennent le cheminement intégral du jeu, avec d'une part le texte principal (dans les paragraphes introduits par une lettre) et d'autre part des encadrés facultatifs qui présentent des stratégies alternatives, des secrets, des nouveautés de gameplay (« Briefing ») ou encore une rapide biographie des principaux personnages de la série quand ils apparaissent pour la première fois (« Flash-back »).

Notes en marge
Les notes placées dans la marge droite des pages de droite livrent des astuces, observations pratiques et autres petits secrets.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

7. MOYEN-ORIENT | PALAIS ADVENT

RDC

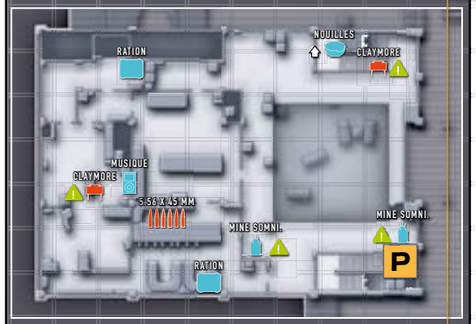


Vous devez monter au dernier étage du Palais Advent pour atteindre votre objectif. Vierges de tout soldat ennemi, les étages du bâtiment sont en revanche truffés de pièges – dont des Mines à gaz somnifère et des Claymores. Prenez la peine d'explorer chaque pouce de terrain : les pièces et couloirs désertés regorgent d'objets à récupérer.

1E

Restez proche de vos camarades de la Rat Patrol tout au long de la descente – si vous ne les suivez pas de près, vous risquez de vous faire déborder par les soldats Haven. Or vous perdrez la partie si Meryl ou tout autre membre de son escouade meurt. Lorsque Johnny se fait assommer, approchez-vous de lui en position accroupie et appuyez sur △ pour le réveiller.

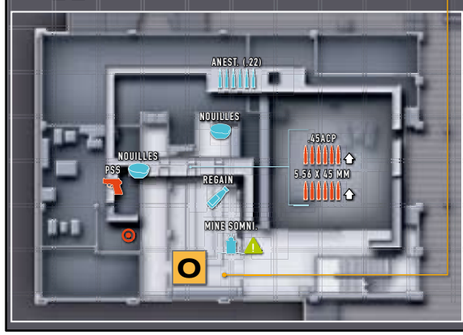
2E

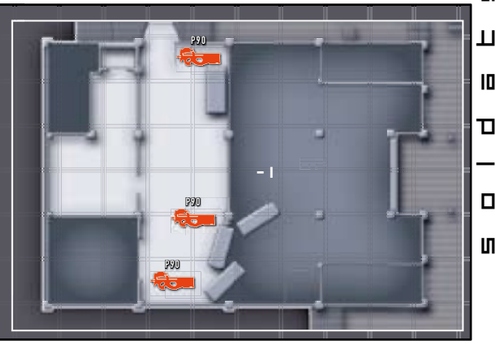


BRIEFING : SOLDATS HAVEN

Les soldats Haven (également connus sous le nom de soldats « Frog » ou grenouilles) forment la garde personnelle de Liquid. Elles (eh oui, ce sont des femmes !) portent des combinaisons renforcées qui leur confèrent une résistance et une agilité surhumaines. Lorsque vous êtes confronté à plusieurs d'entre elles, examinez attentivement chaque paroi – elles s'accrochent souvent aux murs et aux plafonds pour mieux surprendre leurs adversaires. Les soldats Haven manient généralement une P90 (une puissante mitrailleuse) et lancent volontiers des grenades aveuglantes. Au corps à corps, elles se servent d'un garrot pour étrangler leur cible – si vous êtes victime d'un tel assaut, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran afin de vous libérer.

3E





4E ÉTAGE

5E ÉTAGE

N Une fois n'est pas coutume, vous n'avez pas besoin d'être discret dans le Palais Advent. Méfiez-vous en revanche des pièges qui y ont été cachés : le mode de Vision nocturne du Solid Eye vous aidera à les repérer. Vous pouvez récupérer les explosifs après que Metal Gear Mk. II les a désarmés, ou en passant directement sur eux en rampant. (Notez que le système de faisceaux laser installé dans l'un des couloirs ne peut pas être désactivé.)

Votre objectif se situe au niveau 4F. Certains passages ont beau être bloqués, vous n'aurez aucun mal à arriver à bon port – montez l'escalier qui s'élève dans le coin nord-est du bâtiment pour accéder au 3F, puis celui situé dans le coin sud-est pour atteindre le 4F. Après avoir franchi le bar et ses quelques objets, engagez-vous dans le couloir pour déclencher la scène suivante. Ah, et n'oubliez pas de préparer vos armes préférées…

O Les soldats Haven lancent leur assaut dès la conclusion de la scène. Comme la plupart des adversaires, ils craignent par-dessus tout les tirs à la tête, y compris ceux effectués avec le Mk. 2. Installez-vous derrière le comptoir du bar et canardez vos adversaires jusqu'à ce qu'il n'en reste pas un seul debout. Dès que la voie est libre, suivez vos compagnons et descendez au niveau inférieur.

P A votre arrivée au 3F, vous êtes accueilli par les tirs des ennemis postés sur le balcon opposé. Dès que vous pénétrez dans la salle à manger, vous êtes pris sous le feu croisé de deux groupes d'assaillants : pour assurer au mieux la protection de vos compagnons, neutralisez immédiatement les soldats Haven qui vous attaquent par derrière. Suivez ensuite vos alliés à travers le restaurant, en profitant du fait qu'ils vous ouvrent un chemin tout en attirant sur eux une bonne partie de l'attention des ennemis. Ces derniers se cantonnent généralement dans la cuisine, mais gardez tout de même un œil sur le Solid Eye au cas où un individu isolé chercherait à vous attaquer par surprise.

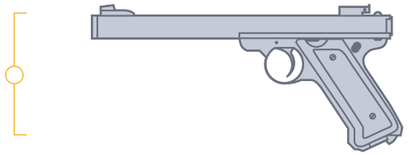
Q Les soldats Haven attaquent des deux balcons lorsque vous arrivez au 2F. Concentrez-vous d'abord sur ceux du niveau supérieur pour limiter les risques d'être pris sous un feu croisé, puis tournez-vous vers ceux de votre étage. Continuez à combattre jusqu'à ce que vos compagnons se remettent en route.

Approchez-vous de Johnny en position accroupie et appuyez sur la touche △ pour le réveiller dès qu'il a été mis KO. Cet instant du combat s'avère assez délicat à négocier, surtout dans les modes de difficulté élevés : dans cet espace confiné, et avec des soldats Haven surgissant de deux côtés (par l'ouverture creusée dans la paroi et par derrière), vous risquez de ne plus savoir où donner de la tête. Le plus simple consiste à se focaliser sur la défense d'un seul côté. Si vous protégez vos arrières, veillez à ne pas vous faire surprendre par les ennemis qui sortent de la cage d'ascenseur.

Lorsque vous avez repoussé la vague d'assaillants, suivez vos compagnons. Une fois que Johnny a désactivé les faisceaux infrarouges, effectuez une roulade au-dessus du trou dans le sol pour accéder à une cache secrète abritant notamment un GP30 – un lance-grenades qui se fixe au AK102. Jetez-vous ensuite dans ce même trou afin de tomber au niveau inférieur.

R Au 1F, vos compagnons prennent position derrière le comptoir pour repousser l'ultime assaut des soldats Haven. Etablissez quant à vous votre poste de tir dans l'une des deux pièces : il est plus facile de faire feu à travers les embrasures des portes plutôt qu'en position accroupie caché derrière le comptoir – tâchez seulement de ne pas toucher vos alliés quand ils se déplacent.

Lorsque le dernier des soldats Haven tombe à terre, accordez-vous un bref moment de répit puis plongez au sous-sol en passant par la cage d'ascenseur. Après avoir ramassé les objets des environs, escaladez le tas de décombres pour poursuivre votre route.



SECRET : LA FIGURINE DE SUPER SOLDAT

Si vous venez à bout des soldats Haven sans en tuer un seul (une tâche difficile, puisqu'elle implique de ne se servir que du seul Mk. 2, mais pas insurmontable), vous faites apparaître la figurine de super soldat : récupérez-la dans le Garage du Palais Advent (que vous visitez juste avant d'entrer dans la zone du Méridien Croissant), et vous la verrez à l'étage du Nomad lors de tous les Briefings de mission suivants.

FLASH-BACK : LES PATRIOTES

Organisation secrète vraisemblablement fondée au début des années 1970, elle exercerait une influence (certains parlent même de « contrôle ») colossale et insoupçonnée sur les principaux organismes de décision du monde entier, aussi bien les gouvernements que les entreprises multinationales.

FLASH-BACK : MERYL SILVERBURGH

Fille de Roy Campbell, Meryl a prêté main forte à Snake lors de la crise de Shadow Moses. Elle dirige maintenant la Rat Patrol Team 01, une unité spéciale composée de quatre membres (Jonathan, Ed, Johnny et elle-même) dont la mission consiste à surveiller les sociétés militaires privées.

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
INVENTAIRE
METAL GEAR ONLINE
SUPPLÉMENTS

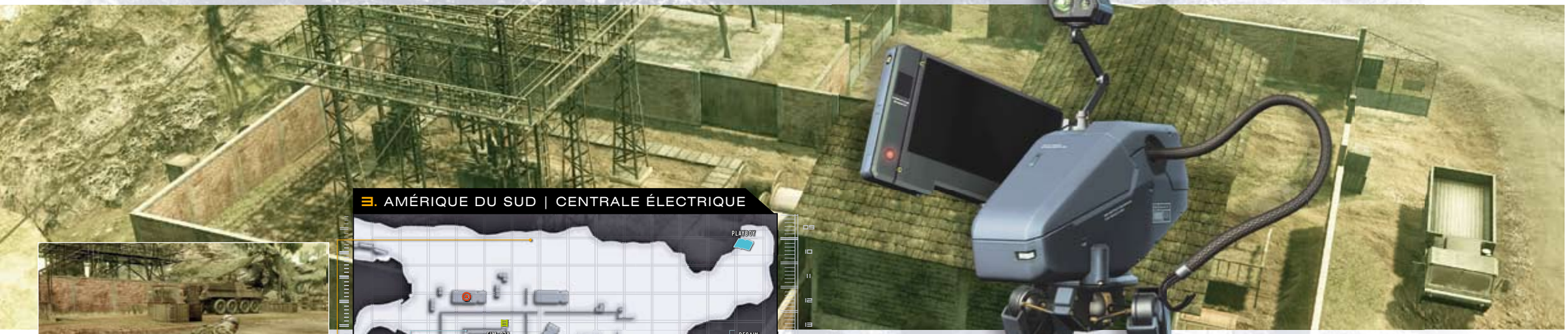
MODE D'EMPLOI
ACTE 1
ACTE 2
ACTE 3
ACTE 4
ACTE 5

! Le niveau 4F comporte un conduit d'aération dont l'entrée se situe à droite de celle du bar. Plutôt que de perdre du temps à l'explorer vous-même, envoyez Metal Gear Mk. II afin qu'il récupère à votre place les objets (dont un pistolet silencieux) qui s'y cachent. Ce conduit peut même permettre aux joueurs les plus expérimentés de tendre une embuscade aux soldats Haven lors de la bataille qui se déroule au niveau 3F.

Ed et Jonathan doivent leur nom aux deux principaux protagonistes de Policenauts – un jeu de Hideo Kojima sorti en 1994 au Japon seulement. Toute la série des Metal Gear Solid, et MGS4 en particulier, fourmille d'autres références à ce jeu. Les noms de Meryl Silverburgh et FOXHOUND y apparurent pour la première fois, par exemple.

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
INVENTAIRE
METAL GEAR ONLINE
SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI
ACTE 1
ACTE 2
ACTE 3
ACTE 4
ACTE 5

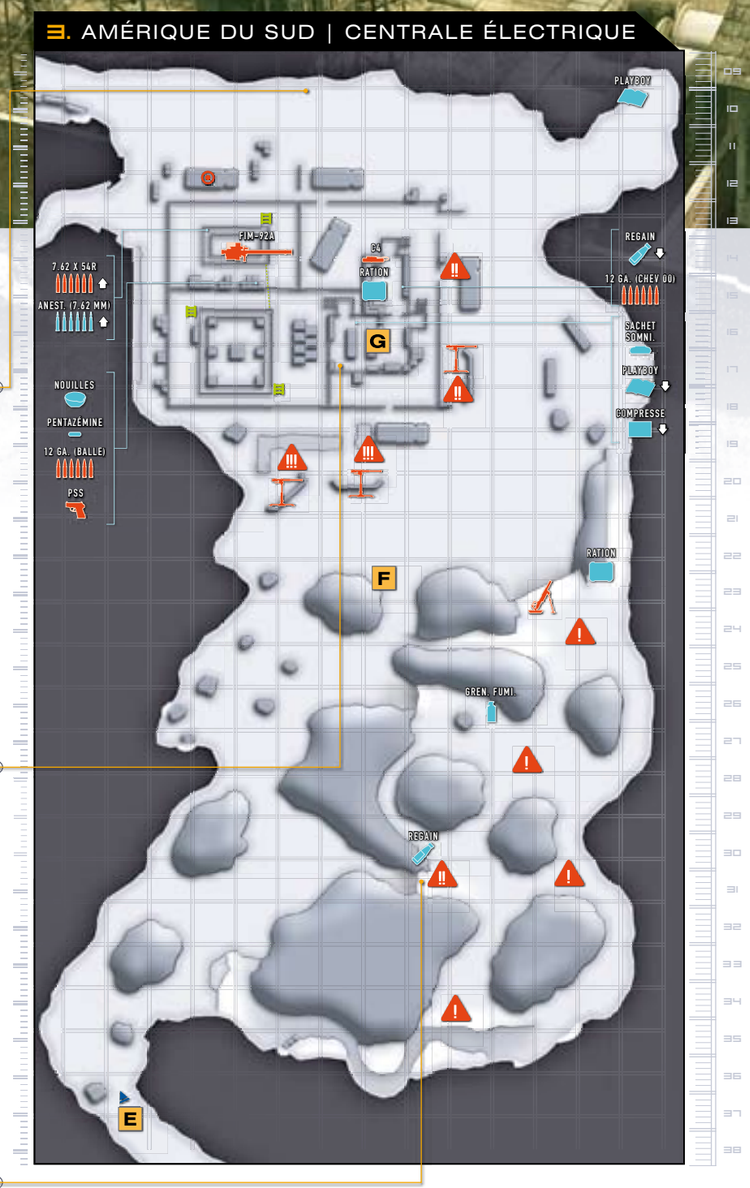


3. AMÉRIQUE DU SUD | CENTRALE ÉLECTRIQUE

Une longue cinématique (à l'issue de laquelle s'active un point de contrôle) démarre lorsque vous vous approchez du Stryker garé près des murs de la station de transmission, dans le coin nord-ouest de la carte.

La centrale abrite des objets suffisamment intéressants pour que vous preniez le risque d'y pénétrer – passez de préférence par le côté est. Si des soldats patrouillent devant l'entrée, cachez-vous sous le camion garé à proximité jusqu'à ce qu'ils s'éloignent, ou neutralisez-les en silence. Au passage, n'oubliez pas de détruire le panneau de contrôle que vous apercevez sur l'image.

Il est possible de rallier la centrale électrique de deux manières : en traversant la zone en plein milieu sous une pluie de balles, ou en passant par la colline de droite. Ce second chemin, plus long et mieux gardé que le premier, vous donne en contrepartie l'occasion de mettre hors d'état de nuire les deux snipers qui frappent les forces rebelles en contrebas.



SECRET : DÉSACTIVATION DE LA CENTRALE

La destruction du panneau de contrôle est synonyme de victoire pour les rebelles. Cet acte de sabotage (qu'il soit accompli par Snake ou les rebelles eux-mêmes) entraîne la disparition des soldats dans la zone de la centrale et celle du village qui la précède, comme vous le constaterez à l'issue de votre rencontre avec Drebin. En revanche, si la centrale est encore en activité au moment où débute la scène cinématique, ce sont les forces rebelles qui sont éradiquées, ce qui se traduit par un renforcement de la présence des SMP dans les deux secteurs – un scénario catastrophe qui rend la collecte des objets environnants nettement plus compliquée.

Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, la désactivation de la centrale vous donne accès à une cache secrète. Depuis la salle de contrôle, dirigez-vous vers la tour métallique entourée d'un enclos, au sud-ouest. Grimpez à l'échelle et approchez-vous de l'un des deux câbles qui relient la structure au pylône. Appuyez sur △ pour sauter au-dessus de la barrière et vous suspendre au câble, puis avancez jusqu'à vous trouver au-dessus du pylône ; appuyez alors sur ⊗ pour vous laisser tomber sur la plate-forme. Ne tentez pas d'effectuer cette manœuvre si votre jauge de Psychisme est au plus bas : Snake n'aurait pas l'endurance nécessaire pour tenir jusqu'au bout.

Cette cache secrète abrite plusieurs trésors tels que le Télescope pour fusil, le FIM-92A (une arme anti-aérienne) et le PSS (un pistolet silencieux), en plus de quelques boîtes de munitions. Placez-vous sur les caisses rouillées et effectuez une roulade pour récupérer la Pentazémine qui repose en hauteur au bout de la plate-forme ; sautez ensuite au-dessus du mur afin de revenir à votre point de départ.

E

Pendant que les rebelles lancent leur assaut, rampez sur le chemin qui longe la paroi rocheuse sur votre gauche. Toujours en restant dans l'ombre des rochers pour ne pas attirer l'attention des snipers, avancez jusqu'au talus herbeux. Marquez une courte pause le temps d'observer l'évolution de la bataille : avec leurs deux mitrailleuses, les soldats arrosent de balles le terrain qui s'étend devant la centrale. Pour éviter d'être blessé par une balle perdue, rampez vers le chemin qui part sur la droite, et suivez-le jusqu'à ce que vous aperceviez un tronc d'arbre couché : réfugiez-vous aussitôt derrière cet abri providentiel.

F

Faufilez-vous dans les herbes, jusqu'à atteindre le second des deux arbres qui s'élèvent un peu plus loin. Un ou deux soldats sont postés à proximité, sur le côté est de la centrale : assurez-vous qu'ils regardent ailleurs ou neutralisez-les avec le Mk. 2. Dès que la voie est libre, et avant que vos victimes ne soient remplacées par de nouveaux venus, rampez le long du côté droit des sacs de sable jusqu'à ce que vous arriviez au niveau du camion. Après vous être momentanément dissimulé sous ce véhicule, rampez à l'intérieur de l'enceinte puis prenez à gauche : il ne vous reste alors qu'à gravir les quelques marches qui mènent dans de la centrale. Vérifiez qu'aucun soldat à l'intérieur de la salle sur votre droite ne regarde dans votre direction, puis engagez-vous sans un bruit dans le passage de gauche.

G

Vous débouchez dans la salle de contrôle de la centrale électrique. A vous de voir alors si vous préférez attendre en vous cachant dans un coin que les rebelles détruisent le panneau de contrôle pour vous, ou commettre vous-même cet acte de sabotage. Dans les deux cas, la coupure générale d'électricité sonne la glas des forces des SMP dans le secteur. Dès que la voie est libre, avancez jusqu'au Stryker au nord de la centrale pour déclencher une (longue) scène à l'issue de laquelle s'active un point de contrôle.

STRATÉGIES ALTERNATIVES

Le moyen le plus simple de se rendre à la station consiste à longer le côté est de la zone, mais rien ne vous empêche de passer par l'ouest si vous désirez vous impliquer directement dans la bataille qui oppose rebelles et SMP.

Si vous souhaitez tester le « scénario catastrophe » décrit dans le paragraphe précédent et dans lequel les rebelles échouent à prendre le contrôle de la base, foncez droit vers votre lieu de rendez-vous avec Drebin en empruntant le raccourci suivant. Lorsque vous arrivez au niveau du talus herbeux mentionné dans le paragraphe **E**, engagez-vous sur le chemin qui court sur la gauche ; passez devant la tourelle avec la plus grande prudence, et le trajet devrait se dérouler sans encombre. Descendez dans la tranchée au niveau de l'angle, puis suivez-la jusqu'au bout afin de déclencher la scène.

Si vous en avez l'occasion, récupérez les mitrailleuses que manient les soldats des deux camps – PKM et M60E4 : elles vous seront très utiles sous peu. Un rebelle embusqué au nord-est de la base porte quant à lui un lance-missiles anti-char.

Si vous êtes pressé, n'attendez pas que les rebelles prennent le dessus sur les forces des SMP – après avoir détruit le panneau de contrôle, foncez directement vers le Stryker de Drebin, au nord-est de la base. Les rebelles auront sécurisé la zone au moment où vous reprendrez le contrôle de Snake.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

LES ARMES

Les tableaux de cette section passent au crible toutes les armes du jeu en étudiant leurs caractéristiques. La structure de chaque « fiche » vous est présentée ci-dessous.

Lignes « Données » :
Poids : la masse exacte de l'arme en kilogrammes.

Distance : la distance maximale, exprimée en mètres, sur laquelle l'arme est opérationnelle – autrement dit, sa portée.

Puissance : la puissance brute de l'arme. Les valeurs fournies ne s'appliquent qu'au tir principal de l'arme, et pas à ceux de ses éventuels accessoires. La puissance des armes diminue avec la distance, comme le montrent les graphiques du menu Armes dans le jeu.

Compatible CQC : indique si Snake peut effectuer des mouvements de CQC (« Close Quarters Combat ») quand il porte l'arme. De manière générale, vous avez accès à toutes les techniques de CQC uniquement avec les armes à une main.

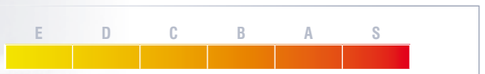
Modes de tir : cette caractéristique ne concerne que les armes dotées de plusieurs modes de tirs. Une étoile symbolise un tir unique, trois un tir en rafale et cinq un tir automatique.

Lignes « Munitions » :
Type de munitions : la catégorie de munitions que nécessite l'arme.

Capacité chargeur : le nombre de balles contenues dans chaque chargeur.

Lignes « Munitions max » :
Révèle le nombre maximal de munitions que Snake peut porter dans les cinq niveaux de difficulté. Presque illimitées en Liquid Facile, ces quantités diminuent fortement en Big Boss Difficile et The Boss Extrême.

Lignes « Attributs » :
Chaque arme est évaluée dans plusieurs attributs différents : Dommages (DMG), Choc (CHO), Pénétration (PNT), Stabilité (STA), Recharge (RCH), Verrouillage (VER), Sommeil (SOM) et K-O. Les lettres « S » et « E » représentent respectivement les notes maximale et minimale. Pour en faciliter la lecture, nous avons associé une jauge à chaque lettre (comme l'illustre le diagramme suivant) : plus la jauge est remplie et plus sa couleur tire vers le rouge, meilleure est la note de l'attribut concerné.



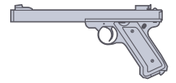
Les attributs Sommeil et K-O ne s'appliquent qu'à certaines armes non mortelles. Vous en saurez plus sur les autres attributs un peu plus loin dans cette section (page 122).

Prix normal (DP) :
La quantité de Points Drebin requise en temps normal pour acheter l'arme. Pour plus d'informations sur le Magasin de Drebin, reportez-vous à la section correspondante de ce chapitre.

Modification / Notes :
Le cas échéant, la dernière ligne des tableaux dévoile les différentes modifications que vous pouvez apporter à l'arme, et vous renseigne sur ses éventuelles propriétés spécifiques. Les modifications vous sont présentées à la page 130.

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
INVENTAIRE
METAL GEAR ONLINE
SUPPLÉMENTS
ARMES
OBJETS
CAMOUFLAGE
MAGASIN DE DREBIN
MODIFICATION DES ARMES
ENNEMIS ET ALLIÉS

PISTOLET MK. 2



PISTOLET	
DONNÉES — Poids (kg)	1,1
Distance (m)	76,0
Puissance	350
Compatible CQC	✔
Modes de tir	-
MUNITIONS — Type de munitions	Anest. (.22)
Capacité chargeur	10
MUNITIONS MAX — Liquid Facile	9 999
Naked Normal	893
Solid Normal	300
Big Boss Difficile	100
The Boss Extrême	50

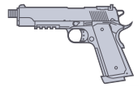
ATTRIBUTS (E D C B A S)

DMG	
CHO	
PNT	
STA	
RCH	
VER	
SOM	
K-O	

Prix normal (DP) : -

Modification : -

OPERATOR



PISTOLET	
Poids (kg)	1,0
Distance (m)	71,0
Puissance	420
Compatible CQC	✔
Modes de tir	-
Type de munitions	.45ACP
Capacité chargeur	7
Liquid Facile	9 999
Naked Normal	893
Solid Normal	893
Big Boss Difficile	500
The Boss Extrême	300

ATTRIBUTS (E D C B A S)

DMG	
CHO	
PNT	
STA	
RCH	
VER	
SOM	
K-O	

Prix normal (DP) : -

Modifications :
Support haut : Silencieux (OP)
Support bas : Lumière

ARMES DE POING

Les armes de poing ont le double avantage de se recharger rapidement et de permettre à Snake de recourir à tout son éventail de techniques de CQC ; en revanche, leur portée limite leur usage au combat rapproché. Jetez votre dévolu sur un des trois revolvers compatibles avec un Silencieux (l'Operator, le MK.23 et le 1911) si vous cherchez à vous faire discret, ou mieux, sur le Mk. 2 qui tire des fléchettes tranquillisantes, si vous voulez débloquer tous les secrets de MGS4. Notez enfin que les armes de poing sont les plus légères du jeu.

GSR

PISTOLET	
DONNÉES — Poids (kg)	1,2
Distance (m)	63,5
Puissance	430
Compatible CQC	✔
Modes de tir	-
MUNITIONS — Type de munitions	.45ACP
Capacité chargeur	8
MUNITIONS MAX — Liquid Facile	9 999
Naked Normal	893
Solid Normal	893
Big Boss Difficile	500
The Boss Extrême	300

ATTRIBUTS (E D C B A S)

DMG	
CHO	
PNT	
STA	
RCH	
VER	
SOM	
K-O	

Prix normal (DP) : 3 000

Modification :
Support bas : Lumière

FIVE SEVEN

PISTOLET	
Poids (kg)	0,8
Distance (m)	80,0
Puissance	300
Compatible CQC	✔
Modes de tir	-
Type de munitions	5.7 x 28 mm
Capacité chargeur	20
Liquid Facile	9 999
Naked Normal	893
Solid Normal	893
Big Boss Difficile	500
The Boss Extrême	300

ATTRIBUTS (E D C B A S)

DMG	
CHO	
PNT	
STA	
RCH	
VER	
SOM	
K-O	

Prix normal (DP) : 6 000

Modification :
Support bas : Lumière

PMM

PISTOLET	
Poids (kg)	0,8
Distance (m)	70,0
Puissance	325
Compatible CQC	✔
Modes de tir	-
Type de munitions	9 x 18 mm
Capacité chargeur	12
Liquid Facile	9 999
Naked Normal	893
Solid Normal	893
Big Boss Difficile	500
The Boss Extrême	300

ATTRIBUTS (E D C B A S)

DMG	
CHO	
PNT	
STA	
RCH	
VER	
SOM	
K-O	

Prix normal (DP) : 3 500

Modification : -

PSS

PISTOLET	
Poids (kg)	0,9
Distance (m)	50,0
Puissance	350
Compatible CQC	✔
Modes de tir	-
Type de munitions	7.62 x 42 mm
Capacité chargeur	6
Liquid Facile	9 999
Naked Normal	893
Solid Normal	893
Big Boss Difficile	500
The Boss Extrême	300

ATTRIBUTS (E D C B A S)

DMG	
CHO	
PNT	
STA	
RCH	
VER	
SOM	
K-O	

Prix normal (DP) : 5 000

Modification : -

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
INVENTAIRE
METAL GEAR ONLINE
SUPPLÉMENTS

PREMIERS PAS
PRINCIPES DE BASE
ASTUCES
RÈGLES DE JEU
CARTES

Les objets, bases et cibles changeant de place en fonction des règles de jeu, ils ne sont pas représentés sur les cartes du guide.

CARTES : AMBUSH ALLEY

Un peu partout sur cette carte, on trouve des barils gris qui explosent sous le feu des armes mortelles (ce qui exclut les flèches tranquillisantes et le couteau paralysant). Si vous disposez d'un fusil sniper, n'hésitez pas à vous servir de sa lunette pour zoomer sur ces barils de loin et les détruire chaque fois qu'une cible passe à proximité. Notez qu'après chaque détonation, le sol continue à brûler pendant quelques secondes. Si vous passez dessus, vous perdez de la Vie à un rythme alarmant. Pour éteindre les flammes, il vous suffit d'exécuter quelques roulades.

Cette carte comporte une impasse au sud qui constitue une formidable position défensive. Retranché dedans, vous ne pouvez pas être attaqué par derrière, vous êtes protégé par des murs des deux côtés et par des sacs de sable et une fourgonnette devant. En outre, si des adversaires réussissent à vous acculer tout au fond ou si vous êtes attaqué par le toit du bâtiment voisin, vous avez la possibilité de vous mettre à couvert derrière le tas de pneus pour riposter.

« L'allée des embuscades » porte bien son nom : en dehors de la route centrale, c'est une carte faite de petits chemins étroits et tortueux, où l'ennemi peut surgir à tout moment de nulle part. Si vous avez besoin d'échapper à un poursuivant, exécutez des roulades à travers les nombreuses fenêtres et ouvertures dans les murs. Mieux encore, faites ces roulades dans la diagonale : vous serez ainsi en relative sécurité à la fois pendant le mouvement, et à l'arrivée derrière la paroi. Libre à vous d'en profiter alors pour vous retourner et contre-attaquer.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
INVENTAIRE
METAL GEAR ONLINE
SUPPLÉMENTS
INTERACTIONS VIDÉO
EMBLÈMES
ÉQUIPEMENT SPÉCIAL
SECRETS
SYNOPSIS
INTERPRÉTATION
BIOGRAPHIES

Emblèmes

A la fin de chaque partie de *MGS4*, vous recevez un ou plusieurs emblèmes qui viennent sanctionner les diverses prouesses que vous avez accomplies au cours de l'aventure. Un titre vous est également décerné (image 1) : il correspond à votre « meilleur » emblème, c'est-à-dire le mieux classé dans la liste.

Les pages suivantes décrivent chacun des 40 emblèmes existants et les conditions à remplir pour les obtenir. Ne vous vexez pas si votre premier titre n'occupe qu'une place modeste dans la hiérarchie : ce n'est qu'à compter de votre seconde partie que vous pourrez raisonnablement vous fixer des objectifs élevés.

Sept bonus (l'Arme de chasse, le Costume et les cinq Vestes tactiques) vous sont automatiquement attribués à la fin de votre première partie. D'autres vous seront remis avec certains emblèmes (comme le montre pour chacun la section « Bonus de fin de partie »).

01

LISTE DES EMBLÈMES

1.

BIG BOSS	
CATÉGORIE	Elite
DIFFICULTÉ	10/10
CRITÈRES	
Nombre de phases d'Alerte	0
Nombre de meurtres	0
Nombre de Continuer	0
Temps de jeu	< 5:00
Rations, Regain, Nouilles utilisés	0
Ne pas utiliser le Camouflage optique et le Bandana	
Niveau The Boss Extrême	

Notes : La récompense ultime, que même les experts de l'infiltration ne pourront espérer décrocher qu'après plusieurs essais. De tous les critères indiqués plus haut (qui définissent la partie « parfaite »), le plus exigeant est sans doute celui relatif au temps de jeu. Si vous êtes déterminé à relever le défi, rendez-vous à la page 170 de ce chapitre : vous y trouverez une série de conseils et astuces.

Bonus de fin de partie : Patriot, Big Boss (FaceCamo), Big Boss (musique pour l'iPod®)

2.

FOX HOUND	
CATÉGORIE	Elite
DIFFICULTÉ	9/10
CRITÈRES	
Nombre de phases d'Alerte	< 3
Nombre de meurtres	0
Nombre de Continuer	0
Temps de jeu	< 5:30
Rations, Regain, Nouilles utilisés	0
Ne pas utiliser le Camouflage optique et le Bandana	
Niveau Big Boss Difficile ou plus élevé	

Notes : Tous les joueurs qui visent l'obtention du titre suprême devraient d'abord tenter de débloquer cet emblème en guise d'entraînement. Malgré les trente minutes supplémentaires de temps de jeu qui vous sont accordées, vous ne pouvez pas vous permettre de vous attarder (notamment lors des combats qui vous opposent aux Bêtes).

Bonus de fin de partie : Thor .45-70

3.

FOX *(renard)*	
CATÉGORIE	Elite
DIFFICULTÉ	8/10
CRITÈRES	
Nombre de phases d'Alerte	< 5
Nombre de meurtres	0
Nombre de Continuer	0
Temps de jeu	< 6:00
Rations, Regain, Nouilles utilisés	0
Ne pas utiliser le Camouflage optique et le Bandana	
Niveau Solid Normal ou plus élevé	

Notes : Visez ce bonus lors de votre seconde partie, en vous fixant comme objectif de ne pas déclencher une seule Phase d'Alerte – vous vous entraînerez ainsi en vue de l'obtention des deux meilleurs emblèmes. Les six heures de jeu autorisées vous laissent une marge de manœuvre plus confortable, à condition que vous ne traîniez pas lors de la traversée de la Ville durant l'Acte 3.

Bonus de fin de partie : Desert Eagle (canon long)

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

AVERTISSEMENT : SPOILER

Ne lisez surtout pas cette section avant d'avoir terminé *Metal Gear Solid 4*. Elle est remplie de révélations, et il serait dommage que vous ne les découvriez pas comme les concepteurs du jeu l'ont souhaité.

SYNOPSIS

L'histoire de la saga *Metal Gear* se déroule sur pas moins d'une centaine d'années : des origines du groupement appelé « Les Philosophes » au dénouement de *MGS4* en 2014, c'est en effet un siècle entier qui s'écoule, avec son nombre incalculable d'évènements marquants et de rebondissements. Chaque épisode de la série relate un moment clé de cette épopée et s'imbrique intimement dans la continuité des précédents tout en annonçant ceux à venir. Et ce n'est ainsi qu'en tentant d'embrasser l'intrigue dans sa totalité que l'on peut espérer en comprendre le sens.

Les pages qui suivent ont pour seule prétention d'offrir une synthèse de cette histoire, préalable indispensable pour pouvoir espérer en brosser une esquisse d'interprétation.

COLONEL VOLGIN

NAKED SNAKE

MAJOR ZÉRO

I - LE TEMPS DES IDÉAUX

Point d'origine de toute la saga, la création des Philosophes eut vraisemblablement lieu au début du 20ème siècle. Il s'agissait d'une organisation comprenant quelques éminentes personnalités des trois puissances qui allaient dominer le siècle : les Etats-Unis, la Russie et la Chine. Ensemble, elles réunirent une fantastique somme d'argent, l'Héritage des Philosophes, un fonds pratiquement inépuisable, mis au service d'un idéal de maintien de la paix. Ceci dit, avec le temps et la mort des membres originaires, la raison d'être de ce comité se perdit petit à petit et ne passa pas à la postérité. Dans la confusion consécutive à la deuxième guerre mondiale, c'est finalement l'URSS qui récupéra l'Héritage, et plus précisément le colonel Volgin.

L'essentiel du scénario de *Metal Gear Solid 3* (le premier épisode dans la chronologie de la saga) narre d'ailleurs le combat des trois pays qui avaient constitué l'Héritage pour mettre la main dessus. Sortis de la deuxième guerre mondiale comme les deux superpuissances incontestables, les Etats-Unis et l'URSS connaissent dans les quarante années suivantes une étrange période de leur histoire dans laquelle ils ne s'affrontent que passivement ou indirectement. Mutuellement neutralisés par leur force de frappe nucléaire démesurée, les deux pays luttent sur des terrains alternatifs pour prendre le dessus : la recherche scientifique, la conquête de l'espace, la propagation de leur doctrine respective (capitalisme et socialisme), l'installation de bases aux abords des territoires adverses… Dans les moments de tension extrême, les deux puissances sont aux portes du déclenchement d'une guerre colossale. C'est dans ce contexte de menace omniprésente d'une guerre d'une violence sans précédent que commence l'aventure de *Metal Gear Solid 3*.

Un agent (Naked Snake) est envoyé par les services secrets américains en territoire soviétique pour rapatrier un scientifique (Sokolov) sur le point de finaliser une nouvelle arme de guerre dévastatrice, susceptible de faire basculer l'équilibre qui maintient le monde dans une sécurité relative. Pour mener à bien sa mission, Naked Snake est soutenu à distance par une équipe constituée de Major Zéro, d'une conseillère médicale (Para-Medic), d'un expert en technologie et en renseignement (Sigint), ainsi que de celle qui a été son mentor et qui force l'admiration du monde entier, The Boss.

PARA-MEDIC

SIGINT

THE BOSS

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
INVENTAIRE
METAL GEAR ONLINE
SUPPLÉMENTS
INTERACTIONS VIDÉO
EMBLÈMES
ÉQUIPEMENT SPÉCIAL
SECRETS
SYNOPSIS
INTERPRÉTATION
BIOGRAPHIES

Maître dans l'art du camouflage et de la survie, Naked Snake parvient à s'immiscer dans la base ennemie et à enlever Sokolov. Sur le chemin du retour, il croise The Boss, qui contre toute attente est passée dans le camp adverse en s'associant au colonel Volgin. Ce dernier compte renverser le régime soviétique de Khrouchtchev avec le soutien de Brejnev : l'intention ultime de Volgin n'est autre que de permettre à l'URSS de remporter la guerre froide en se servant de l'arme conçue par Sokolov. Disposant de l'Héritage des Philosophes, Volgin s'est entouré d'Ocelot, un jeune prodige de l'armée russe, mais surtout de The Boss qui lui a offert comme cadeau d'arrivée et gage de confiance deux têtes nucléaires portatives. Dans un combat inégal, The Boss blesse grièvement Naked Snake et le laisse pour mort. Volgin et ses alliés repartent alors avec Sokolov afin de le forcer à terminer son invention, le Shagohod. Agonisant, Naked Snake assiste à l'explosion du centre de recherche : Volgin s'est servi d'une des deux têtes nucléaires.

L'heure est alors au bilan. Naked Snake est en convalescence à l'hôpital pendant que le président des Etats-Unis reçoit un appel de Khrouchtchev. L'explosion du centre ayant été causée par une ogive d'origine américaine, il exige que les Etats-Unis prouvent leur innocence et, de surcroît, éliminent Volgin, son ennemi juré au sein même de l'URSS. Major Zéro et Naked Snake obtiennent ainsi une chance de se racheter, et par la même occasion d'éviter une crise mondiale majeure. L'objectif de leur mission consiste à récupérer Sokolov tout en éliminant le Shagohod et la responsable apparente de la situation : The Boss.

SOKOLOV

THE SHAGOHOD

OCELOT

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM