INSTRUCTIONS

72921
3561278490

Quelles sont les nouveautés dans « Metal Gear Solid 2 : Substance » ?

INTRODUCTION

« Metal Gear Solid 2 : Substance » est une extension du fameux jeu sorti sur PlayStation®2 : « Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty ». Le dossier suivant (format PDF) est consacré aux spécificités et nouveautés de cette extension. Il s'agit donc avant tout d'un simple complément au Guide Officiel Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty. En effet, seul cet ouvrage de 212 pages rempli d'illustrations officielles décrit le jeu dans ses moindres détails et présente :

- **Tous les secrets : scènes et dialogues cachés, objets bonus…**
- **Le cheminement complet et progressif du Tanker à la Grosse Carcasse**
- **Des cartes détaillées en 3D et 2D indiquant l'emplacement de chaque objet et ennemi**
- **Une explication approfondie des contrôles : comment sauter en arrière, tirer en courant…**
- **De nombreuses astuces pour chaque section du jeu, permettant par exemple d'éliminer Olga en seulement 4 tirs !**
- **Des conseils pour les novices et pour les joueurs expérimentés**
- **La liste complète des Dog Tags**
- **Des dizaines de captures d'écran explicatives en haute résolution**
- **Des informations précieuses sur les personnages et l'intrigue**

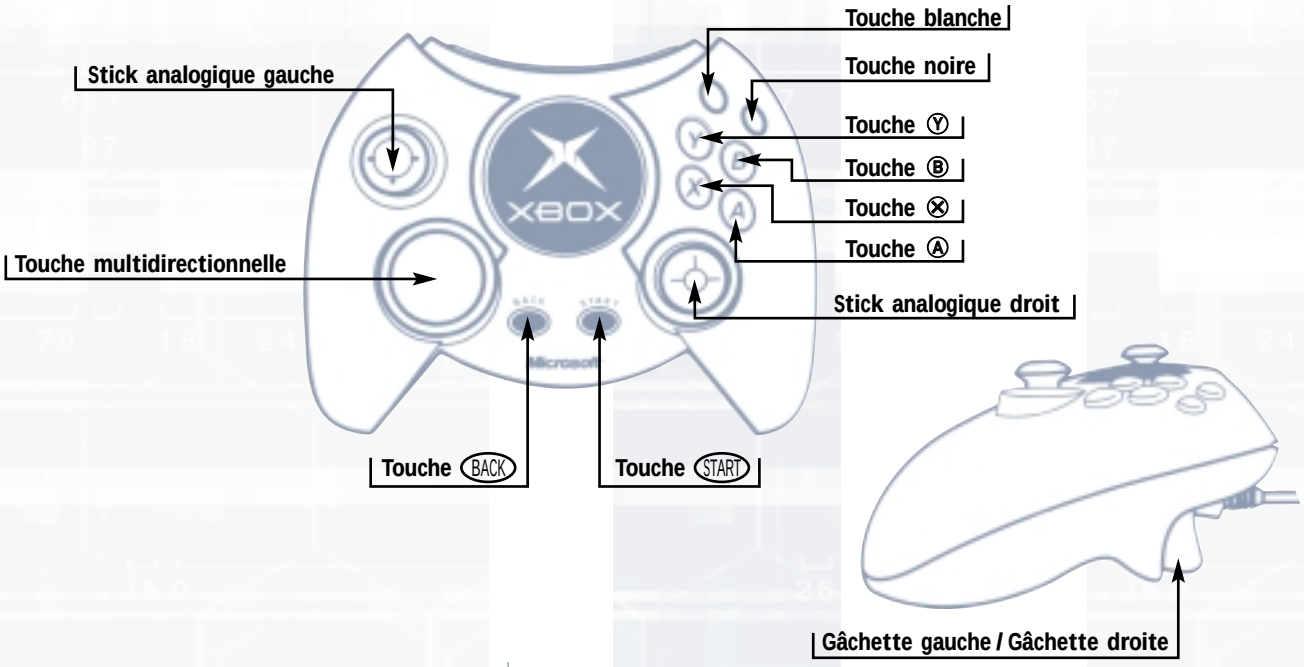
En complément du Guide Officiel, tous les renseignements exclusivement relatifs à « Metal Gear Solid 2 : Substance » vous attendent dans les pages suivantes.

Les numéros de page apparaissant dans ce document renvoient au Guide Officiel « Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty » publié par piggyback. Le Guide Officiel est disponible dans la plupart des magasins de jeux vidéo. Quelques pages d'aperçu sont téléchargeables gratuitement sur le site

www.authorisedcollection.com

LES CONTROLES

Xbox™



Touche Ⓧ	Utiliser une arme / Lancer / Etrangler / Mettre fin à une conversation Codec
Touche Ⓨ	Ouvrir une porte / Grimper / Enjamber une rambarde
Touche Ⓑ	Coup de poing / Coup de pied / Assommer / Appeler avec le Codec / Confirmer un choix (dans les menus)
Touche Ⓐ	S'accroupir / Se relever / Faire une roulade / Interrompre une conversation Codec / Annuler un choix (dans les menus)
Touche Ⓨ	Viser un ennemi / Tirer en courant / Parer avec le sabre
Gâchette gauche	Menu Objets / Changer d'objet / Déplacements latéraux
Stick analogique gauche (enfoncé)	Observation à la première personne
Gâchette droite	Menu Armes / Changer d'arme / Déplacements latéraux
Touche multidirectionnelle L	Déplacements / Modifier l'angle de vue / Sélectionner (dans les menus)
Stick analogique droit R	Vue en coin / S'orienter sous l'eau / Frapper avec le sabre
Touche Back	Ouvrir et fermer le menu Codec
Touche Start	Pause / Fin de pause / Passer une scène

De très nombreuses astuces et informations supplémentaires relatives aux contrôles vous attendent à partir de la page 8 du Guide Officiel !

LA MISSION

Vous avez besoin d'aide pour finir les Missions Virtuelles et les Autres Missions ? Vous aimeriez partager votre passion de Metal Gear Solid 2 ? N'hésitez pas à vous rendre sur notre forum (**www.authorisedcollection.com**) où vous pourrez échanger des tas de trucs et astuces sur le guide et le jeu avec des joueurs du monde entier !

Les Missions Virtuelles

Ces missions constituent un excellent entraînement dans un environnement en réalité virtuelle. Elles permettent de s'exercer à l'infiltration et au maniement des armes. Seuls Solid Snake et Raiden sont disponibles dans un premier temps. Reportez-vous à la section Secrets de ce document (page 15) pour découvrir comment activer les autres personnages.
Le tableau suivant présente la liste de toutes les Missions Virtuelles ainsi que des personnages utilisables pour chacune d'elles.

Mode	Niveau	Raiden	Raiden (Ninja)	X Raiden	Solid Snake	Pliskin	Snake (Tuxedo)	Snake (MGS1)
Mode Furtif	Furtif niveau 1-10	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Mode Furtif	Sans Faute niveau 1-10	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Mode Armé	Revolver niveau 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Armé	Fusil d'Assaut niveau 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Armé	C4 / Claymore niveau 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Armé	Grenade niveau 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Armé	PSG-1 niveau 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Armé	Stinger niveau 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Armé	NIKITA niveau 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Armé	Epée H.F. niveau 1-5	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Mode Divers	Niveau 1	✓	-	-	✓	-	-	-
Mode Divers	Niveau 2	✓	-	-	✓	-	-	-
Mode Divers	Niveau 3	✓	-	-	✓	-	-	-
Mode Divers	Niveau 4	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Divers	Niveau 5	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Mode Divers	Niveau 6	✓	-	-	✓	-	-	-
Mode Divers	Niveau 7	✓	-	-	✓	-	-	✓
Streaking Mode	Niveau 1	-	-	✓	-	-	-	-

Les Autres Missions

Ces missions sont destinées à approfondir votre entraînement dans un environnement tiré directement de l'aventure principale. Elles vous amèneront à désamorcer des bombes et à éliminer des gardes dans un temps limité.

Reportez-vous aux Secrets (page 15 de ce document) pour tout savoir sur le Mode Photo. Le tableau suivant présente la liste de toutes les épreuves ainsi que des personnages utilisables pour chacune d'elles.

Mode	Niveau	Raiden	Raiden (Ninja)	X Raiden	Solid Snake	Pliskin	Snake (Tuxedo)	Snake (MGS1)
Mode Désamorçage	Niveau 1-5	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Mode Elimination	Niveau 1-10	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Mode Braquage	Niveau 1-10	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Mode Photo S	Niveau 1-7	-	-	-	✓	-	-	-
Mode Photo R	Niveau 1-7	✓	-	-	-	-	-	-

LES AVENTURES DE SNAKE

Les Aventures de Snake proposent un défi relevé, même pour les joueurs les plus expérimentés. Cependant, les cheminements qui suivent devaient permettre aux novices aussi de réussir à finir ces délicates épreuves.

Ces cinq histoires sont indépendantes de l'aventure principale.

Ni le radar, ni le Codec ne sont à votre disposition dans ces aventures : vous ne pouvez par conséquent sauvegarder qu'à certains moments précis.

Les numéros de pages renvoient au Guide Officiel Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty publié par piggyback.

La section « La Mission » ne présente que les conditions indispensables à remplir. D'autres itinéraires peuvent naturellement être suivis.

Les tableaux sous l'intitulé « Cheminement rapide » indiquent les zones devant être traversées (dans l'ordre chronologique) et les objets devant être ramassés dans chacune d'elles. Les objets les plus évidents ne sont pas signalés. Au contraire, les plus importants d'entre eux sont mentionnés et une note précise leur emplacement.

A WRONGDOING

La Mission

Vous démarrez cette épreuve simplement muni d'un Capteur AP, de Cigarettes et d'une paire de Jumelles. Ne perdez pas de temps à ramasser des objets inutiles et rendez-vous directement sur la passerelle de connexion FA. Attendez alors que les deux Cypher à gauche du pont commencent à descendre, puis courez vers l'entrée supérieure de l'Etai F. Le garde en liaison radio avec son centre de contrôle ne devrait pas gêner votre progression dans l'Entrepôt. S'il se retourne au milieu de la zone, accroupissez-vous simplement contre la caisse et laissez-le passer devant vous. Ames se cache dans la pièce située sur la gauche du niveau supérieur. Il vous offre entre autres un USP ainsi qu'un Vaporisateur de Réfrigérant.

Détruisez les trois Cypher qui gardent la passerelle de connexion EF. Ensuite, à vous de décider si vous souhaitez sauver les otages dans la Coque 1 avant d'éliminer Fatman. Si c'est le cas, commencez par récupérer le Microphone au niveau 1F du Noyau de la Coque 1, dans un des casiers du débarras. Prenez alors l'ascenseur jusqu'à l'étage B1 pour accéder au Hall abritant les otages. La personne que vous recherchez est une jeune femme répondant au nom de Jennifer. Servez-vous du Microphone afin d'entendre les bruits qu'elle fait en pianotant sur son téléphone portable.
Pour désamorcer la bombe au niveau B2, vous devez passer tous les gardes et pénétrer dans la Salle des Ordinateurs : l'explosif est dissimulé sous la table centrale.

La fin de la mission se déroule sur l'étai E. A moins que vous n'ayez besoin de ramasser quelques objets sur le chemin, rendez-vous directement sur l'Héliport où Fatman vous attend pour un ultime face-à-face. Reportez-vous aux pages 119 à 121 du Guide Officiel pour découvrir une description détaillée de la tactique à suivre au cours de cet affrontement.

Cheminement rapide

Etai A, Toit Voir carte, p. 74

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	-
Ration	-

Etai A, Salle des Pompes Voir carte, p. 76

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	Près du Nœud
1 garde	Dans la Salle des Pompes
1 caméra de surveillance	Dans la Salle des Pompes
Grenades Chaff	Près du Nœud, sous la table
Boîte en carton 3	Salle des Pompes, entre les tuyaux
Ration	Salle des Pompes, entre les tuyaux

Passerelle de connexion FA Voir carte, p. 90

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	-
2 Cypher	-
Grenades paralysantes	-

Etai F Entrepôt Voir carte, p. 92/93

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
4 gardes	Le garde au niveau supérieur est en contact radio avec le centre de contrôle
Ration	Niveau inférieur, salle de droite, casier verrouillé
Boîte en carton 4	Niveau inférieur, salle de gauche
Silencieux pour USP	Niveau inférieur, peut être atteint avec la Boîte en carton 4 à partir de l'Etai E
Grenades paralysantes	Niveau supérieur, salle en haut à droite
Claymore	Niveau supérieur, salle de droite
Munitions pour USP	Niveau supérieur, salle en bas à droite
Livre	Niveau supérieur, salle en bas à gauche
Grenades Chaff	Niveau supérieur, salle de gauche
Ames	Niveau supérieur, salle en haut à gauche
USP	Donné par Ames
Vaporisateur de Réfrigérant	Donné par Ames
Carte de sécurité de niveau 1	Donnée par Ames
Capteur A	Donné par Ames

Passerelle de connexion EF Voir carte, p. 96

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 Cypher	-

Coque 1, Noyau, 1F Voir carte, p. 126

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-
2 caméras de surveillance	-
Munitions pour USP	-
Livre	Dans la pièce, entre les caisses
Microphone	Dans un des casiers
Grenades Chaff	-

Coque 1, Noyau, B1 Voir carte, p. 130

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Changement de patrouille
Grenades paralysantes	-
Grenades Chaff	-
Ration	-

Coque 1, Noyau, B1 Hall Voir carte, p. 132

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	Ne le neutralisez pas
Munitions pour M9	-
Munitions pour USP	-
Ration	Sous une des tables
Jennifer	Une jeune fille
Carte de sécurité de niveau 2	Donnée par Jennifer

Coque 1, Noyau, B1 Voir carte, p. 130

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Changement de patrouille

Coque 1, Noyau, B2 Salle des Ordinateurs Voir carte, p. 128

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
4 gardes	-
Livre	-
Pansement	-
Bombe	Sous la table centrale

Coque 1, Noyau, 1F Voir carte, p. 126

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-
2 caméras de surveillance	-

Passerelle de connexion EF Voir carte, p. 96

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 Cypher	-

Etai E, Salle des Colis Voir carte, p. 98

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Le garde de droite est en contact radio avec le centre de contrôle
3 caméras de surveillance	-
Boîte en carton 5	-
Munitions pour USP	Sous un des tapis roulants
M9	Au milieu de la pièce, entre les caisses
Claymores	Sous une étagère
Grenades Chaff	-
Livre	Niveau inférieur, dans un conduit
Ration	Dans une petite pièce, atteinte à l'aide de la Boîte en carton 5

Etai E, Héliport Voir carte, p. 101

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
4 Claymores	Au bout du chemin

BIG SHELL EVIL

La Mission

Vous bénéficiez d'un USP, d'un Capteur AP, de Cigarettes et de Jumelles pour cette aventure. Descendez l'Héliport en décrivant un arc de cercle incurvé vers la gauche pour atteindre la cage d'escalier. Evitez alors les gardes du niveau inférieur. Le premier des trois soldats se tient au pied des marches. Traversez la zone jusqu'à la porte donnant sur la passerelle de connexion DE. A l'aide du Capteur AP, méfiez-vous du garde situé au-dessus de l'entrée.

0 1

Accédez à l'Etai D par la porte supérieure, puis attendez quelques instants devant le premier escalier que le soldat se retourne. Courez vers le centre de la salle et positionnez-vous de l'autre côté de la cage de sorte que le garde ne vous voie pas. Laissez-le s'éloigner : la voie vers la sortie est alors libre. Une fois arrivé dans l'Etai C, il ne vous reste qu'à trouver Emma qui se cache dans le garde-manger du Réfectoire. Vous subissez ensuite l'assaut de six ennemis consécutifs. Accroupissez-vous le long du mur gauche du Réfectoire afin de vous placer dans une position de tir optimale (image 1).

Dès que vous activez le Nœud de l'Etai B, deux gardes font leur apparition dans la Salle des Transformateurs. Après leur avoir échappé, vous devez rebrousser chemin jusqu'à l'Etai F en traversant la Salle des Colis. Récupérez les Claymores et les Munitions pour M4 avant de retrouver Emma dans la salle de droite du niveau supérieur. Fuyez ensuite de la zone en emmenant Emma jusqu'à la passerelle de connexion EF (maintenez enfoncée la touche Ⓧ pour lui tenir le bras).

Par la suite, une multitude de soldats envahissent la Salle des Colis. La meilleure tactique à suivre consiste à éliminer les plus proches à l'aide du M4 ou de l'USP tout en ramassant des Claymores. Placez alors quelques mines par terre dans le petit passage entre les machines et le mur de droite. Cela empêchera tout adversaire de vous attaquer dans le dos. Prenez Emma par la main et conduisez-la vite vers la sortie de gauche.
Enfin, pour découvrir comment détruire le Harrier, n'oubliez pas de consulter le Guide Officiel aux pages 140 et 141 !

Cheminement rapide

Etai E, Héliport Voir carte, p. 101

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 Gardes	Deux sur le toit, un sur l'Etai

Etai E, Salle des Colis Voir carte, p. 98

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Le garde du haut est en contact radio avec le centre de contrôle
Boîte en carton 5	-
Grenades paralysantes	Sous un tapis roulant
Grenades à fragmentation	Sous une étagère, près du Nœud
Munitions pour USP	Sous une étagère, près de la porte donnant sur la passerelle de connexion DE
Ration	Niveau inférieur, conduit
Munitions pour M9	Niveau inférieur, petite pièce

Passerelle de connexion DE Voir carte, p. 104

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Un garde patrouille au-dessus de l'entrée de l'Etai E
Grenades paralysantes	-
Munitions pour USP	-

Etai D, Bassin de Sédimentation Voir carte, p. 105

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Le garde du niveau inférieur est en contact radio avec le centre de contrôle
Ration	-
Munitions pour USP	-
Pansement	-
M9	Sous l'escalier

Passerelle de connexion CD Voir carte, p. 107

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-
1 caméra de surveillance	-

Etai C, Réfectoire Voir carte, p. 83

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	Patrouille dans le couloir et les toilettes
Grenades paralysantes	Toilettes de droite
Munitions pour M9	Toilettes de droite
Munitions pour USP	Toilettes de gauche
Ration	Sous une des tables
Emma	Dans le garde-manger, près des cuisines
Ration	Donnée par Emma
Carte de sécurité de niveau 2	Donnée par Emma

Passerelle de connexion BC Voir carte, p. 81

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	En contact radio avec le centre de contrôle
1 Cypher	-
Grenades Chaff	-

Etai B, Salle des Transformateurs Voir carte, p. 79

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	Une fois que le Nœud a été activé
2 lots de munitions pour USP	-
Ration	-

Passerelle de connexion BC Voir carte, p. 81

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	En contact radio avec le centre de contrôle
1 Cypher	-

Etai C, Réfectoire Voir carte, p. 83

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	L'un est dans le couloir, l'autre patrouille dans la zone proche des tables

Passerelle de connexion CD Voir carte, p. 107

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-
1 caméra de surveillance	-

Etai D, Bassin de Sédimentation Voir carte, p. 105

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Le garde en patrouille au niveau inférieur est en contact radio avec le centre de contrôle

Passerelle de connexion DE Voir carte, p. 104

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Un garde patrouille au-dessus de l'entrée de l'Etai E

Etai E, Salle des Colis Voir carte, p. 98

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Le garde du niveau supérieur est en contact radio avec le centre de contrôle

Passerelle de connexion EF Voir carte, p. 96

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	Au-dessus de l'entrée de l'Etai E
3 Cypher	-
Grenades Chaff	-
Munitions pour M4	Devant le Noyau de la Coque 1

Etai F, Entrepôt Voir carte, p. 92/93

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
4 gardes	Le garde au milieu du niveau inférieur est en contact radio avec le centre de contrôle
2 lots de munitions pour USP	Niveau supérieur, salle en haut à gauche
Ration	Niveau supérieur, salle en haut à gauche
Munitions pour M9	Niveau supérieur, salle en bas à gauche
3 lots de grenades paralysantes	Niveau supérieur, salle en bas à droite
Grenades à fragmentation	Niveau supérieur, salle en haut à droite
2 lots de Claymores	Niveau supérieur, salle en haut à droite
M4	Niveau inférieur, salle du haut
4 lots de munitions pour M4	Niveau inférieur, salle du haut
Ration	Niveau inférieur, salle du haut
Silencieux pour USP	Niveau inférieur, salle de droite
Emma	Niveau supérieur, salle de droite

Passerelle de connexion EF Voir carte, p. 96

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	Au-dessus de l'entrée de l'Etai E
3 Cypher	-

Etai E, Salle des Colis Voir carte, p. 98

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 lots de Claymores	-

Passerelle de connexion Coque 1-2 Voir carte, p. 138

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
Stinger et missiles	-

CONFIDENTIAL LEGACY

La Mission

Equipé de l'USP, d'un Capteur AP, de Cigarettes et de Jumelles, accédez au Pont-E à partir du pont arrière. Vous infiltrez le navire du côté bâbord, en passant par les Quartiers de l'Equipage (Pont-A). Contrairement à ce qui se passe dans l'aventure principale, la porte n'est cette fois pas cassée. De nombreux soldats patrouillent la zone, mais ils sont faciles à éviter. Rendez-vous ensuite dans le Salon de l'Equipage et ramassez le fusil AKS-74u caché derrière le bar en respectant un timing très serré. De même, récupérez le M4 placé dans la cage d'escalier du Pont-B (côté tribord).

0 1

0 2

Traversez successivement les Quartiers de l'Equipage puis les Ponts C et D, et grimpez jusqu'au Pont-E où vous rencontrez Meryl. Revenez alors sur vos pas pour atteindre la porte bâbord qui donne sur le Pont-2. Passez pour ce faire par la Salle des Moteurs qui vous réserve trois nouvelles armes : le pistolet M9 et les fusils de précision PSG1 et PSG1-T. Comme dans le scénario principal, la porte du Pont-2 est piégée par trois bombes (notez cependant que leur emplacement est différent). La première est facile à localiser. La deuxième se trouve sur le mur de droite (image 1) alors que la troisième est dissimulée sur le mur de gauche. Après avoir tiré sur chaque boîte de contrôle, reprenez votre route.

Dirigez-vous vers la section tribord du Pont-2. La même bataille que dans l'aventure principale vous y attend (cf. page 62 du Guide Officiel). Utilisez le PSG1 et économisez autant que possible vos munitions pour M4 et AKS-74u. Une fois ce premier assaut terminé, vous devez éliminer plusieurs adversaires pour revenir dans la zone bâbord du Pont-2. C'est le moment de sortir vos fusils d'assaut ! Si vous arrivez à court de balles, vous en trouverez de nouvelles là où vous avez ramassé les munitions pour USP lors de votre premier passage. Dans cette phase de jeu difficile, une bonne tactique consiste à utiliser l'attaque-éclair (voir à la page 20 du Guide Officiel) (image 2). Retournez enfin au Pont-E afin d'affronter Meryl sur le Pont de Navigation. Le combat est identique à celui qui vous a opposé à Olga Gurlukovich (voir à la page 49 du Guide Officiel). Meryl est cependant plus difficile à toucher et ses tirs font perdre à Snake pratiquement 50% de sa jauge de vie !

Cheminement rapide

Pont arrière Voir carte, p. 29

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	-
Grenades Chaffs	Pont-C, à gauche
Boîte en carton mouillée	Pont-C

Pont-A, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 35

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-
Munitions pour USP	-
Remède	-
Ration	-

Pont-A, Salon de l'Equipage Voir carte, p. 38

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	L'un est en patrouille, les deux autres sont assis sur les marches
AKS-74u	Derrière le comptoir du bar
3 livres	-
Munitions pour AKS-74u	-
Munitions pour M4	-

Pont-B, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 41

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
4 gardes	-
M4	Devant la porte donnant sur le pont arrière, sur les marches
Munitions pour AKS-74u	-
Munitions pour M4	-
Remède	-

Pont-C, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 43

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	-
3 caméras de surveillance	-
Lunettes thermiques	Sur la droite

Pont-D, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 45

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Deux dans le hall, un dans le garde-manger
1 caméra de surveillance	-
1 piège explosif	(Comme dans la partie principale)
Boîte en carton 1	-
Munitions pour M4	-
Munitions pour AKS-74u	-

Pont-E, le Pont Voir carte, p. 47

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
Ration	-

Pont-D, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 45

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Deux dans le hall, un dans le garde-manger
1 caméra de surveillance	-
1 piège explosif	(Comme dans la partie principale)

Pont-C, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 43

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	-
3 caméras de surveillance	-

Pont-B, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 41

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-

Pont-A, Salon de l'Equipage Voir carte, p. 38

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Deux sont en patrouille, le troisième rôde devant l'escalier, à droite

Salle des Moteurs Voir carte, p. 57

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
4 gardes	-
Pentazémine	Antichambre de droite
Lunettes de vision nocturne	Antichambre de droite
PSG1	Niveau inférieur, à droite
Munitions pour USP	Niveau intermédiaire, au milieu
Munitions pour M9	Niveau inférieur, au milieu
Munitions pour PSG-1	Niveau inférieur, à droite
M9	Niveau inférieur, à droite, sous le conteneur
PSG1-T	Antichambre de gauche
3 pièges explosifs	Emplacements différents de l'intrigue principale

Pont-2, bâbord Voir carte, p. 60

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
Silencieux pour USP	Second renfoncement, à droite

Pont-2, tribord Voir carte, p. 61

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
Munitions pour AKS-74u	-
2 lots de munitions pour M4	-
Munitions pour M9	-
Pentazémine	-

Pont-2 bâbord Voir carte, p. 60

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
Grenades paralysantes	Près de la porte, 20 grenades
Munitions pour USP	Près de la porte
Ration	Près de la porte
Munitions pour M4	Vers le coude du couloir
Ration	Vers le coude du couloir
Munitions pour USP	Vers le coude du couloir
Munitions pour USP	Dans le coude du couloir
Munitions pour USP	Dans le premier renfoncement
Munitions pour USP	Dans le deuxième renfoncement
Silencieux pour AK	Dans le troisième renfoncement
Munitions pour USP	Dans le troisième renfoncement
Munitions pour PSG1-T	Dans le troisième renfoncement

Salle des Moteurs Voir carte, p. 57

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
4 gardes	-

Pont-A, Salon de l'Equipage Voir carte, p. 38

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	L'un patrouille, les deux autres sont assis sur les marches

Pont-B, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 41

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
4 gardes	-

Pont-C, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 43

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	-
3 caméras de surveillance	-

Pont-D, Quartiers de l'Equipage Voir carte, p. 45

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Deux dans le hall, un dans le garde-manger
1 caméra de surveillance	-
1 piège explosif	(Comme dans l'aventure principale)

Pont-E, Pont de Navigation Voir carte, p. 49

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
Munitions pour USP	Dans le coin inférieur gauche

DEAD MAN WHISPERS

La Mission

Votre équipement compte à l'origine un Capteur AP, des Cigarettes, des Jumelles, un fusil M4 ainsi qu'un pistolet USP – mais sans munition ! Quittez l'Entrepôt par l'itinéraire le plus court au niveau supérieur. Continuez par la passerelle de connexion FA, puis par l'Etai A et la passerelle de connexion AB pour enfin atteindre l'Etai B. Poursuivez jusqu'à l'Etai C (en franchissant la passerelle de connexion BC) où vous trouverez un pistolet M9 sous une des tables du Réfectoire.

01

Empruntez ensuite la passerelle de connexion CD et accédez à l'Etai D. Attendez quelques instants à côté de l'escalier jusqu'à ce que le soldat se retourne. Courez vers le centre de la salle et positionnez-vous de l'autre côté de la cage de sorte que le garde ne vous voie pas. Laissez-le s'éloigner : la voie vers la sortie est alors libre. Courez afin de passer avant l'arrivée de l'autre patrouille.

Une fois dans la Salle des Colis, sautez directement au niveau inférieur (en enjambant la rambarde et en lâchant prise) puis descendez vers la barrière flottante. Votre nouvel objectif est d'atteindre le Noyau de la Coque 2 en passant par la passerelle de connexion KL. Méfiez-vous particulièrement du soldat posté sur le toit de la Coque 2. Une fois à l'intérieur, au niveau 1F (dispositif de purification de l'air), ramassez le lance-missiles NIKITA dans un petit passage du couloir de gauche. Grimpez ensuite sur la petite caisse et lancez un projectile dans le seul conduit disponible (image 1) en direction de la plaquette de circuits imprimés. Evitez toute manœuvre inutile afin de conserver suffisamment de carburant pour atteindre votre cible.

La porte donnant sur la pièce sécurisée est désormais ouverte. Après vous y être rendu, prenez l'ascenseur jusqu'à l'étage B1 où une confrontation avec Vamp vous attend. Consultez le Guide Officiel à la page 152 pour découvrir la stratégie optimale à appliquer contre cet adversaire. A défaut de Stinger, utilisez le NIKITA, mais pensez à tirer suffisamment tôt pour toucher Vamp dès qu'il émerge du bassin.

Cheminement rapide

Etai F, Entrepôt Voir carte, p. 92/93

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	En contact radio avec le centre de contrôle

Passerelle de connexion FA Voir carte, p. 90

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-
Pansement	-

Etai A, Salle des Pompes Voir carte, p. 76

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-
Ration	Sous le bureau
2 pansements	-
Grenades paralysantes	Escalier de droite, coin supérieur

Passerelle de connexion AB Voir carte, p. 78

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-

Etai B, Salle des Transformateurs Voir carte, p. 79

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
Munitions pour M4	-
Munitions pour USP	-
Ration	-

Passerelle de connexion BC Voir carte, p. 81

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	-
1 Cypher	-
Grenades Chaff	-

Etai C, Réfectoire Voir carte, p. 83

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	L'un est dans le couloir, l'autre patrouille dans la zone proche des tables
Munitions pour USP	Toilettes de gauche
Pansement	Toilettes de droite
Grenades paralysantes	Toilettes de droite
M9	Sous une table

Passerelle de connexion CD Voir carte, p. 107

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
1 garde	-
1 caméra de surveillance	-

Etai D, Bassin de Sédimentation Voir carte, p. 105

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Le garde qui patrouille au niveau inférieur est en contact radio avec le centre de contrôle
Ration	-
Pansement	-
Munitions pour M4	-

Passerelle de connexion DE Voir carte, p. 104

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-
Grenades à fragmentation	-
Ration	-

Etai E, Salle des Colis Voir carte, p. 98

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Le garde du niveau supérieur est en contact radio avec le centre de contrôle
3 caméras de surveillance	-
Grenades Chaff	Sous l'étagère près de la porte donnant sur la passerelle de connexion DE
Munitions pour USP	Sous l'étagère près du Nœud
Grenades à fragmentation	Sous un tapis roulant
Munitions pour M4	Au milieu de la pièce
Munitions pour USP	Au milieu de la pièce
Ration	Avant d'accéder à la barrière flottante

Etai L, Dispositif d'épuration des effluents Voir carte, p. 158

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 gardes	-

Passerelle de connexion KL Voir carte, p. 145

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
3 gardes	Un garde se tient au-dessus de l'entrée du Noyau de la Coque 2
2 Cypher	-
Grenades Chaff	-
Munitions pour M9	-
Munitions pour M4	-
Munitions pour USP	-

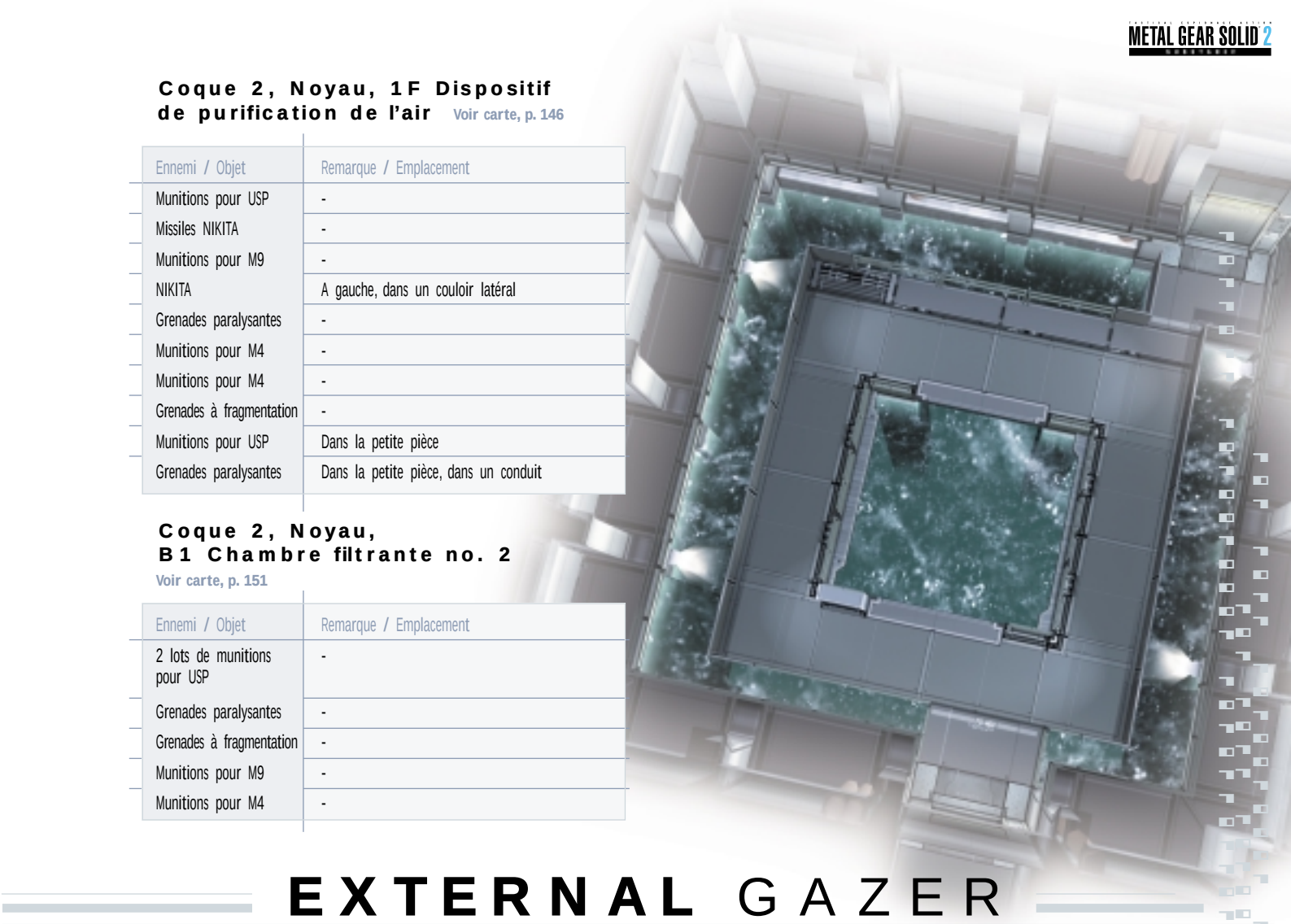
Coque 2, Noyau, 1F Dispositif de purification de l'air Voir carte, p. 146

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
Munitions pour USP	-
Missiles NIKITA	-
Munitions pour M9	-
NIKITA	A gauche, dans un couloir latéral
Grenades paralysantes	-
Munitions pour M4	-
Munitions pour M4	-
Grenades à fragmentation	-
Munitions pour USP	Dans la petite pièce
Grenades paralysantes	Dans la petite pièce, dans un conduit

Coque 2, Noyau, B1 Chambre filtrante no. 2

Voir carte, p. 151

Ennemi / Objet	Remarque / Emplacement
2 lots de munitions pour USP	-
Grenades paralysantes	-
Grenades à fragmentation	-
Munitions pour M9	-
Munitions pour M4	-



EXTERNAL GAZER

Une Mission à part

Cette aventure est un peu particulière, mélange de mission traditionnelle, de flash-back et d'exercices virtuels : pour chaque épisode, vous devez réussir à effectuer un certain score pour poursuivre votre progression. Vous commencez sur la Grosse Carcasse où votre objectif est de photographier un monstre mystérieux appelé le Gurlugon. Snake dispose dans son inventaire du Capteur AP, de Cigarettes, du pistolet M9 et bien sûr de la Caméra. Parcourez la passerelle de connexion AB dans tous les sens jusqu'à ce que vous aperceviez le monstre approcher dans l'eau. Une cinématique s'enclenche alors.

Vous avez ensuite à réussir la Mission Alternative « Mode Désamorçage niveau 2 » : le défi consiste à neutraliser deux bombes dans la Salle des Moteurs en moins de 10 minutes (consultez la carte à la page 57). Un explosif se situe sur le niveau du milieu (utilisez l'observation à la première personne), alors que l'autre est placé à gauche de la porte donnant sur le Pont-2 tribord (derrière les dispositifs de détection). Le Capteur A s'avère très pratique dans la recherche. Lorsque vous avez localisé une bombe, servez-vous du Vaporisateur de Réfrigérant pour la désamorcer.

La prochaine étape consiste à éliminer huit soldats en cinq minutes dans l'Autre Mission « Mode Elimination niveau 06 ». Vous vous retrouvez dans la zone Coque 1, Noyau 1F (voir la carte à la page 126) avec dans votre inventaire l'USP équipé d'un silencieux et le pistolet M9.

De retour sur la passerelle de connexion CD, vous croisez un adversaire. Rendez-vous au Réfectoire (voir la carte à la page 83) où deux soldats montent la garde : le premier patrouille dans le couloir, le second près des tables. L'Etai C est aussi le refuge de Grenades Chaff, de Munitions pour M9 et d'une Ration.

Franchissez la passerelle de connexion BC en évitant le soldat et le Cypher. Récupérez les Munitions pour M9 et les Grenades paralysantes sur l'Etai B (voir la carte à la page 79) sans vous faire repérer par les deux gardes : l'un patrouille dans la Salle des Transformateurs, l'autre dans le couloir.

C'est sur la passerelle de connexion AB qu'il est possible de photographier le Gurlugon (voir la carte à la page 78). Positionnez-vous à côté de la rambarde, munissez-vous de la Caméra et attendez que la créature fasse surface. Prenez une photo du monstre de face, en vous servant de la fonction de zoom de l'appareil pour obtenir une prise de vue aussi large que possible.

A peine le cliché pris, vous subissez l'attaque d'une escouade de douze soldats. Ne manquez pas la Ration sur votre gauche et tâchez de vous placer près de l'entrée de l'Etai B. Faites bon usage des Grenades paralysantes et de votre M9. Eliminez les hommes provenant du pont, mais méfiez-vous également des adversaires arrivant dans votre dos.

Le combat contre le Gurlugon

Vous affrontez le monstre dans un environnement en réalité virtuelle. Comme vous n'avez que 5 minutes pour l'éliminer, ramassez en priorité le lance-missiles Stinger et le PSG1.

Chaque fois que l'ennemi crie, il émet une vague paralysante : restez par conséquent toujours en mouvement. Si vous êtes atteint par le rayon, orientez-vous vers les côtés en essayant d'effectuer des roulades (cette manipulation devrait vous permettre d'échapper à l'attaque du Gurlugon). Si au contraire vous réussissez à esquiver le rayon, préparez-vous à passer à l'offensive !

Vos six cibles sont les suivantes : les deux bras, les deux jambes, la poitrine et la tête (image 1). Chaque tir réussi avec le Stinger fait apparaître pendant quelques secondes un organe interne du monstre (image 2). Détruisez ledit organe en enchaînant plusieurs tirs successifs de PSG1 : sa fonction de zoom devrait vous permettre d'atteindre la cible sans difficulté.

Laissez la créature détruire certaines caisses : celle d'en haut à droite contient en effet une Ration et celle d'en bas à gauche renferme des Munitions pour PSG1. Si vous arrivez à court de munitions, vous en trouverez de nouvelles à ces mêmes endroits.

0 1

0 2

Les Missions alternatives

Les quatre Missions Virtuelles présentées dans le tableau 1 apparaissent dans le plan d'action de Solid Snake. Notez que vous devrez remplir certaines conditions de réussite pour pouvoir progresser dans l'aventure.

Après avoir réussi la quatrième mission, vous prenez le contrôle de Raiden. Mais ceci n'est qu'un piège destiné à vous induire en erreur. Comme les dialogues le laissent entendre, vous devez mettre un terme à ces évènements. Pour ce faire, appuyez simplement sur Exit après la fin de la mission ou dans le menu de Pause. Si vous décidez malgré tout de jouer cette aventure, les quatre épreuves du tableau 2 apparaissent dans le programme.

Si, après avoir accompli la quatrième mission de Raiden, vous choisissez la première mission du tableau 3, les missions suivantes se répèteront alors continuellement.

Sélectionnez l'option Exit pour vous lancer dans la bataille contre les Metal Gear RAY.

1

Catégorie	Mission	Remarque/Limite de temps
Mission Virtuelle	Mode Furtif – Furtif niveau 03	2 min 20
Mission Virtuelle	Mode Armé – Revolver niveau 03	43 cibles, 1 min 30
Mission Virtuelle	Mode Furtif – Sans Faute niveau 05	5 gardes, 2 min 40
Mission Virtuelle	Mode Furtif – Furtif niveau 08	2 min 40

2

Catégorie	Mission	Remarque/Limite de temps
Autre Mission	Mode Désamorçage niveau 01	2 bombes, 7 min
Autre Mission	Mode Braquage niveau 02	2 gardes, 3 min
Mission Virtuelle	Mode Armé – PSG1 niveau 03	13 cibles, 2 min
Autre Mission	Mode Elimination niveau 04	4 gardes, 2 min 30

3

Catégorie	Mission	Remarque/Limite de temps
Mission Virtuelle	Mode Furtif – Furtif niveau 06	2 min 40
Autre Mission	Mode Désamorçage niveau 04	5 bombes, 20 min
Autre Mission	Mode Braquage niveau 06	5 gardes, 3 min
Mission Virtuelle	Mode Armé – Grenade niveau 04	6 cibles, 2 min 30
Autre Mission	Mode Elimination niveau 09	7 gardes, 5 min

L'ultime bataille

De retour dans la peau de Solid Snake, vous devez détruire successivement six Metal Gear RAY. Ramassez immédiatement le lance-missiles Stinger à côté de la Ration. Plus tard, une nouvelle Ration apparaîtra au centre de la plate-forme. Pour connaître la stratégie optimale à adopter contre les robots, consultez les pages 170 et 171 du Guide Officiel.

L'aventure s'achève par un dernier duel entre vous et Solidus. Mais à la différence de ce qui se passe dans la partie principale, vous n'avez que vos mains nues pour vaincre votre ennemi ! La tactique consistant à s'accrocher au bord du toit et à attendre l'arrivée de Solidus est toujours aussi efficace, bien que les poings de Snake fassent moins de dégât que le sabre de Raiden… Réservez les deux Rations pour la dernière phase du combat, lorsque vous affrontez Solidus directement au corps à corps. Restez alors toujours en mouvement et esquivez les assauts de votre adversaire en effectuant des roulades rapides.

SECRETS

En complément du chapitre Secrets du Guide Officiel, vous trouverez dans les paragraphes qui suivent tous les bonus que vous réserve Metal Gear Solid 2 : Substance.

Les nouveaux personnages pour les Missions

Pliskin :	Réussissez 50% des Missions de Solid Snake
Snake (tuxedo) :	Réussissez 100% des Missions de Pliskin.
Snake (MGS1) :	Réussissez 100% des Missions de Snake (tuxedo).
Raiden (Ninja) :	Réussissez 50% des Missions de Raiden.
X Raiden :	Réussissez 100% des Missions de Raiden (Ninja).

Activer le Mode Photo dans les Autres Missions

Pour activer le Mode Photo, vous devez réussir tous les niveaux des modes Désamorçage, Elimination et Braquage.

Les Aventures de Snake : le M9 et les fins secrètes

Une fois que vous avez terminé une des cinq Aventures de Snake, sauvegardez votre partie et recommencez la même mission. Vous disposerez alors du M9 dès le début de l'épreuve. Si vous accomplissez la mission avec cette arme, vous aurez droit à un dénouement alternatif.

KONAMI®

piggyback

© piggyback interactive limited 2001. KONAMI® and the KONAMI logo are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ and SUBSTANCE™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. © 1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
The Official METAL GEAR SOLID 2 Strategy Guide is a licensed product of KONAMI of Europe GmbH. All rights reserved. Reproduction or transmission, in whole or in part – on any support including on-line and off-line electronic media – is prohibited without the prior written permission of KONAMI of Europe GmbH and piggyback interactive limited.
Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.
PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.