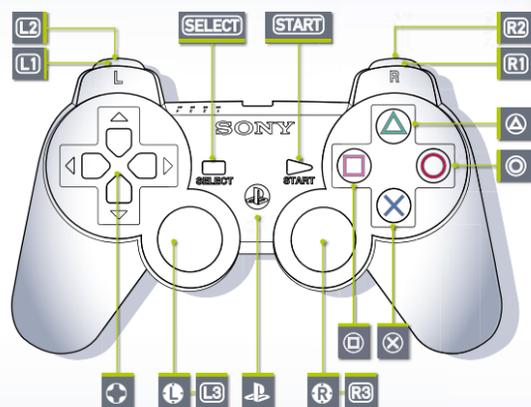


BASI
COMANDI

CONTROLLER PLAYSTATION®3

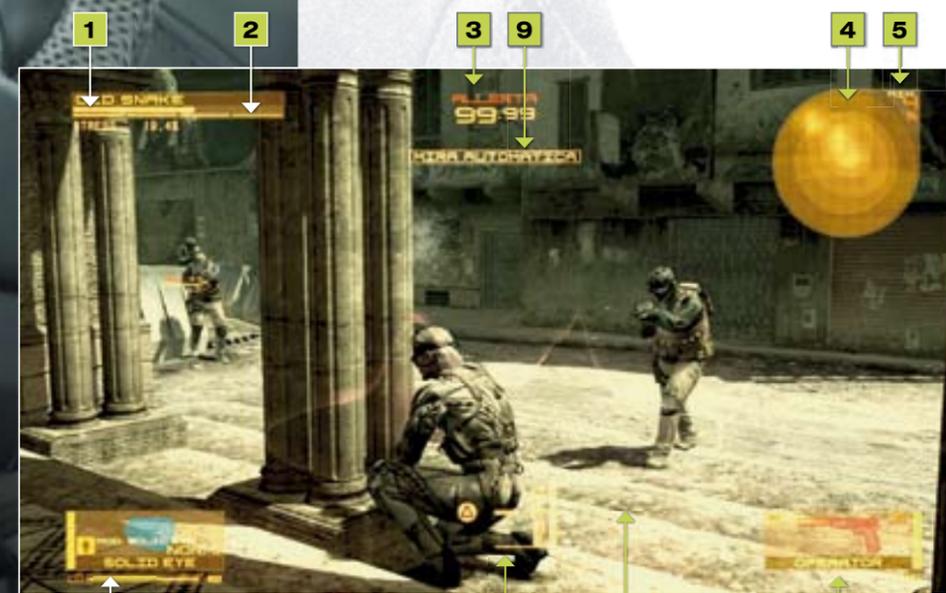


COMANDO	MENU	GIOCO
1	Scorri i menu	Muovi Snake. Premi leggermente per un'andatura ridotta, premi più forte per raggiungere la velocità massima
2	Scorri la mappa	Muovi la visuale/il mirino
3	Scorri i menu	Ingrandisci/Riduci la visuale usando un mirino o la modalità Binoc del Solid Eye; sporgiti leggermente verso sinistra o verso destra in modalità FPS (solo in posizione in piedi/accovacciata), o mentre usi il Binoc
4	Conferma Scambia arma nel menu Armi Scambia oggetto nel menu Oggetti	Abbassati (premi leggermente) Striscia (tieni premuto) Capriola (mentre corri)
5	Indietro	Ricarica; salta animazione/traccia audio e passa al prossimo dialogo (conversazioni via Codec)
6	Cambia l'angolo di visualizzazione della mappa nel menu di pausa (se disponibile) Acquista munizioni nel menu Armi	Mosse contestuali (quando sullo schermo appaiono 6 e l'icona azione); modalità FPS (quando hai estratto l'arma); avanza rapidamente le conversazioni via Codec
7	Rimuovi un'arma nel menu Armi Rimuovi un oggetto nel menu Oggetti	Attiva/Disattiva la mira automatica (se l'impostazione "Impostazioni per l'agganciamento (mira automatica)" nel menu Opzioni è su "On")
8	Ingrandisci la mappa (se disponibile)	Usa l'arma (tenendo premuto 8); CQC (con l'arma rinfoderata)
9	Riduci la mappa (se disponibile)	Apri il menu delle armi durante il gioco
10	Vedi le armi/gli oggetti nei rispettivi menu Vedi la ricevuta nel negozio di Drebin	Punta l'arma
11	Personalizza l'arma nel menu Armi	Apri il menu degli oggetti durante il gioco
12	Mostra la tua posizione attuale/quella dell'obiettivo sulla mappa	Ripristina la visuale in avanti; cambia la posizione dell'arma (tenendo premuto 12); non si applica al coltello)
13	-	-
14	Menu principale (nella schermata del titolo)	Mostra il menu di pausa Metti in pausa i filmati (seleziona "Salta" per saltarle); termina le conversazioni via Codec
15	-	Mostra la configurazione del controller /Attiva il Codec (se l'impostazione "Funzione del tasto 15" nel menu Opzioni è impostata su "Usa il Codec")
16	-	-

DISPLAY SU SCHERMO

L'immagine seguente (Fig. 1) mostra una tipica schermata di gioco.

- 1 Indicatore dell'energia vitale:** rappresenta lo stato fisico di Snake. Quando si svuota, la partita termina.
- 2 Indicatore della psiche, percentuale di stress:** rappresenta lo stato psicologico di Snake. Un indicatore della psiche su valori bassi e un'elevata percentuale di stress riducono l'abilità in combattimento di Snake (specie la precisione con le armi).
- 3 Indicatore di allerta:** appare quando un nemico ha dato l'allarme dopo aver individuato Snake. Si compone di tre fasi (Allerta, Fuga e Cautela), ciascuna caratterizzata da un livello di aggressività minore degli avversari.
- 4 Radar Solid Eye:** disponibile solo quando è attivo il Solid Eye, questo radar indica la posizione di tutti gli esseri viventi o dei veicoli entro un certo raggio d'azione. Il cerchio più luminoso al centro, sovrapposto al segnalatore della posizione di Snake, indica quanto rumore il nostro eroe sta facendo. Un cerchio simile (ma più piccolo) appare intorno ai soggetti in movimento, inclusi elementi secondari della fauna, come ratti e galline. Quando il Solid Eye non è attivo, questo display viene sostituito da una semplice bussola; il cerchio rosso che appare indica la direzione del prossimo obiettivo.
- 5 Percentuale di mimetizzazione (Mim.):** rappresenta l'attuale livello di mimetizzazione di Snake; più è alto, meglio è. Quando potenziali nemici sono distratti dagli eventi in corso in un'area specifica (es. se le truppe CMP sono impegnate in uno scontro aperto con i ribelli locali), il testo è di colore blu. Di solito ciò indica una minore probabilità di essere scoperti. Se i nemici stanno setacciando l'ambiente in cerca di movimento, il colore diventa arancione – in questi casi devi muoverti con maggiore cautela.



- 6 Anello di minaccia:** indica la vicinanza e la posizione dei soggetti mobili (soldati, veicoli, ecc.). Più grandi sono le "onde" e più sono vicini.
- 7 Finestra armi:** mostra l'arma attualmente selezionata.
- 8 Finestra oggetti:** mostra l'oggetto attualmente selezionato. Per quelli alimentati a batteria, sotto questa finestra apparirà un apposito indicatore.
- 9 Mira automatica:** questo messaggio viene mostrato quando è attiva la mira automatica.
- 10 Azione speciale:** un'icona appare in questa zona ogni volta che premi 6 per eseguire un'azione contestuale.

- ▶ COME GIOCARE
- GUIDA
- INVENTARIO
- METAL GEAR ONLINE
- EXTRA
- ▶ BASI
- CONTROLLI
- FONDAMENTI DI GIOCO DI MGS4

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE

INTRODUZIONE

Metal Gear Solid 4 è un'avventura complessa, ricca di segreti. Per questo abbiamo cercato di realizzare una guida che fosse all'altezza del gioco e contenesse più dettagli possibili. Sappiamo bene che preferiresti entrare subito in azione piuttosto che leggere ciò che abbiamo da dirti, ma fidati: concedendoci meno di cinque minuti del tuo tempo potrai ottenere il massimo da questo capitolo e dal gioco stesso.

Per evitare di annoiarti, inizieremo dalle informazioni più essenziali.

- *Metal Gear Solid 4* è diviso in cinque "Atti", così come questo capitolo. Abbiamo inserito una grande mappa generale all'inizio di ciascun Atto, con degli appositi box che descrivono minuziosamente le sezioni trattate nelle pagine successive.
- Nella guida, le **pagine sulla sinistra** presentano porzioni della mappa ingrandite, con tanto di note, accompagnate da ampie immagini e didascalie. Sappiamo che molti giocatori vogliono completare *MGS4* per la prima volta senza ricevere troppi aiuti, dunque queste pagine offrono consigli, spiegazioni e informazioni generali senza svelare nulla sulla trama.
- Le **porzioni della mappa** includono, fra le altre cose, la posizione di tutti gli oggetti che si possono raccogliere in ogni zona. Tieni comunque presente che, ogni tanto, *MGS4* modifica il tipo di munizioni, oggetti e armi trovati in ciascun luogo, a seconda dell'equipaggiamento presente nel tuo inventario e del livello di difficoltà scelto, dunque potresti notare delle piccole differenze mentre giochi.
- Le **pagine sulla destra** offrono guide dettagliate scritte per il livello Difficile Big Boss, ma applicabili anche ai livelli Facile Liquid, Normale Naked e Normale Solid (quello predefinito) – incontrerai giusto un numero inferiore di nemici e certe sfide potrebbero essere meno impegnative. È impossibile sbloccare tutti i segreti di *MGS4* in una sola partita (consulta la sezione "Prima partita"), ma le tattiche e le strategie suggerite sono state pensate per ottenere un completamento "perfetto" a un secondo tentativo. Ciò non significa che non puoi sbloccare bonus interessanti fin da subito...
- Esistono delle eccezioni al formato della guida illustrato sopra, ma sono molto semplici da seguire.

PRIMA PARTITA

La prima volta che giochi a *Metal Gear Solid 4*, ti suggeriamo di pensare solo a divertirti. Goditi la storia, usa le armi o le tattiche che ritieni più opportune e sentiti libero di fare tutto il rumore che vuoi, quando vuoi. Dopo aver completato *MGS4* per la prima volta, puoi tentare di finirlo in maniera "perfetta" (i requisiti per farcela sono: non innescare alcuna fase di allerta, non continuare mai, niente uccisioni, non utilizzare oggetti curativi, né oggetti "speciali e terminare il gioco in meno di cinque ore – e tutto questo a un livello di difficoltà al quale non puoi ancora accedere. Inutile aggiungere che non sarà affatto una passeggiata).

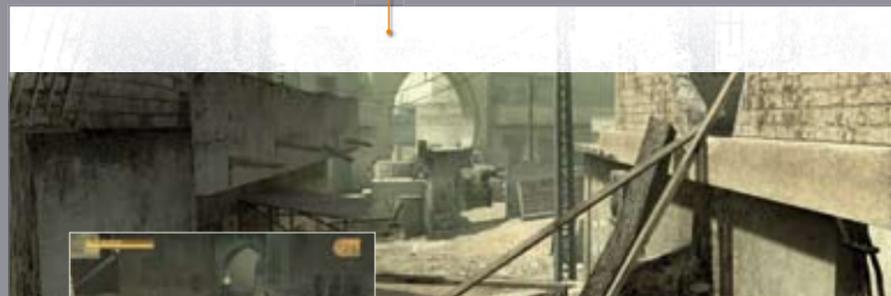
In generale, la guida predilige uno stile di gioco più pacifista, ponendo l'accento sulla furtività pura, essendo questo approccio più remunerativo al termine del gioco. Tuttavia, senza rivelarti nulla sulla trama, è giusto che tu sappia che i requisiti per certi segreti sbloccabili sono estremamente rigidi: ad esempio, *non* dovrai uccidere nessuno, né innescare le fasi di allerta. Tentare di centrare uno di questi obiettivi durante la prima partita non è una buona idea, dato che dovrai comunque raggiungerli di nuovo (insieme ad altri) per ottenere le migliori ricompense e riconoscimenti terminando il gioco una seconda volta.

ICONA	INDICA
	Il tuo punto di partenza (o più di uno in certi casi) su ogni mappa
	L'uscita della zona o l'obiettivo della missione
	Sentiero bloccato
	Scala
	Torretta
	Mortaio
	Indicatori presenza nemica, da leggera a pesante
	Mine/Trappole
	Indicatori di altezza (piano superiore/inferiore)
	Riferimenti alla guida passo passo
	Ascensore

Guida: pagina sulla sinistra
Questa pagina offre suggerimenti basilari, con tanto di immagini a corredo, per aiutarti a superare ciascuna area del gioco durante la prima partita.

Paragrafi con le lettere
Questi paragrafi rappresentano il cuore della guida principale. Le lettere usate come titoli ti aiutano a orientarti meglio e corrispondono a quelle presenti su ogni mappa.

Sistema a schede
Il sistema a schede posto sulla parte destra di ogni pagina doppia è stato pensato proprio per aiutarti a trovare la sezione della guida desiderata, senza andare troppo oltre; naturalmente, coloro che scorrono il capitolo a casaccio potrebbero incappare in alcune rivelazioni sulla trama...



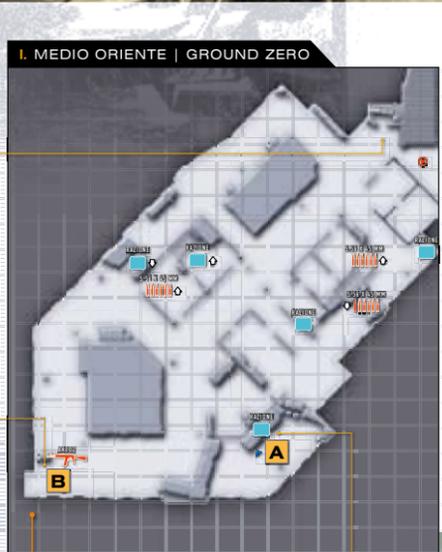
È inutile affrontare i GeKKo in questa fase – non disponi ancora dell'attrezzatura necessaria per distruggerli e non è nemmeno prevista alcuna forma di ricompensa per chi lo fa. Evitali passando attraverso gli edifici e i vicoli sul retro. Il tuo obiettivo è raggiungere l'uscita di quest'area mostrata nell'immagine qui sopra. Attraversala per attivare il prossimo filmato.



Nel caso in cui ti fossi perso il suggerimento di Otacon, non dimenticarti di accedere al menu di pausa per assegnare le armi e gli oggetti rispettivamente ai tasti **Q** e **R**. Nel capitolo "Come giocare" troverai altre informazioni a riguardo (consulta pagina 10). Per adesso, equipaggia l'AK102 in uno slot vuoto prima di procedere oltre.



MGS4 è pieno di oggetti nascosti dappertutto. Il primo, una razione, si trova sotto il camion di fronte al punto di partenza. Tieni premuto **Q** per far accovacciare Snake e raccogliere la razione.



I. MEDIO ORIENTE | GROUND ZERO

NOTA: INFORMAZIONI SULLA MISSIONE 1



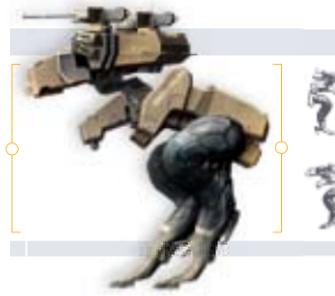
Metal Gear Solid 4 è diviso in cinque "atti" principali, ciascuno dei quali viene introdotto da un filmato relativo ai briefing di missione che spiega gli obiettivi di Snake e rivela gli elementi chiave della storia. Le informazioni sulla missione dell'Atto 1, a differenza delle prossime, sono accessibili soltanto dal menu principale. Malgrado tu non abbia alcun obbligo di visurarle, ti suggeriamo di farlo, salvando la partita dopo essere fuggito ai GeKKo: esse ti aiuteranno a capire come mai Snake stia dando la caccia a Liquid in Medio Oriente e ti permetteranno di accedere a una serie di interessanti informazioni sul mondo nel 2014.

A Striscia sotto il camion di fronte a te per raccogliere una razione, quindi passa sotto quello successivo per riprendere la lunga sequenza introduttiva. Se ti affretti troppo in quest'area all'aperto, il codice del gioco provvederà a far avanzare automaticamente Snake

B Raccogli l'AK102. Muovendoti verso sinistra o verso destra avvierai la prossima sequenza filmata. Ti suggeriamo di dirigersi verso destra per metterti nella posizione migliore per affrontare la prossima sezione. Ricorda che in base alla direzione scelta cambierà anche il filmato mostrato. Un aspetto da tenere presente per le prossime decisioni.

STRATEGIE ALTERNATIVE

A parte le razioni e le munizioni lasciate dai militari feriti, non c'è niente di interessante in quest'area per cui valga la pena esplorare percorsi alternativi. In generale, tuttavia, puoi seguire la strada che più preferisci, l'importante è ricordarsi di attendere che ogni GeKKo si allontani prima di raggiungere il prossimo riparo. I giocatori che vogliono farsi largo senza attivare alcuna fase di allerta farebbero bene a ricordare che essere scoperti da questi GeKKo non influisce sul punteggio totale finale.



ISTRUZIONI: GEKKO

Anche se è meglio attraversare di corsa quest'area senza farsi scoprire dai GeKKo, lasciando che continuino nella loro battaglia, conoscere alcune informazioni su queste mostruose macchine da guerra ti tornerà utile per il futuro. Oltre agli attacchi balistici, possono sferrare una serie di calci – inclusa una potente spazzata che è sempre meglio evitare – e schiacciare i nemici con le loro lunghe gambe. Inoltre, possono saltare sulla testa dei loro bersagli, uccidendoli all'istante, e lanciare granate per stanare la propria preda.

Non sottovalutare l'elevata mobilità e tenacia dei GeKKo, potrebbero apparire proprio quando meno te lo aspetti. Se non ci credi, dirigiti al piano superiore di uno degli edifici bombardati e fa' un po' di rumore.

FLASHBACK: RIASSUNTO

I filmati iniziali (e i briefing di missione facoltativi) introducono diversi personaggi. Per aiutare i neofiti della serie MGS a non perdere il filo – e per rinfrescare la memoria a tutti gli altri – ecco una breve presentazione dei volti più importanti.

Otacon: genio della tecnologia e inventore del Metal Gear REX. Ha conosciuto Snake a Shadow Moses (MGS1), e ora svolge un importante ruolo di supporto nelle missioni del suo amico.

Sunny: rapita alla nascita dai Patriots (un'organizzazione misteriosa che rivedremo in un flashback futuro), Sunny fu liberata in seguito da Raiden – l'agente segreto al centro dell'incidente sulla Big Shell (MGS2), ora scomparso. Questa fragile bambina prodigio vive con Snake e Otacon a bordo del Nomad.

Roy Campbell: comandante di Snake durante i suoi trascorsi come ufficiale degli Stati Uniti, Campbell ha abbandonato da allora la vita militare. Ora lavora per le Nazioni Unite come consigliere, indagando sulla attività delle Compagnie Militari Private (CMP).

Liquid: altro risultato del progetto Les Enfants Terribles, nonché gemello di Snake. A differenza di Snake, Liquid sceglie di seguire le orme di Big Boss, causando gli eventi che hanno portato all'incidente di Shadow Moses (MGS1). Liquid è stato ucciso da un nanovirus (FOXDie) ma il suo spirito continua a vivere e ad agire all'interno del corpo di Ocelot – anch'egli una figura chiave negli eventi di MGS1, MGS2, MGS3 e MGS: Portable Ops.

FOXDie: un nanovirus sperimentale, altamente letale, progettato per attaccare degli obiettivi specifici programmati. FOXDie fu iniettato a Snake durante l'incidente di Shadow Moses (MGS1). Tuttavia, egli agì semplicemente come suo veicolo di trasmissione, essendone, a quanto pare, immune agli effetti.

Sezione della mappa
Le porzioni dettagliate della mappa sono molto semplici da usare; "alto" indica sempre il nord, e il numero sopra ciascuna di esse corrisponde alla stessa porzione nella mappa generale. La legenda dovrebbe impedirti di fare confusione con le icone presenti.

Guida: pagina sulla destra
Le pagine sulla destra offrono una guida dettagliata, ponendo l'accento sull'infiltrazione furtiva e sulla necessità di non farsi scoprire. Sono accompagnate regolarmente da appositi box intitolati "Strategie alternative", "Segreto", "Istruzioni" e "Flashback". Il primo si spiega da sé, "Segreto" indica una caratteristica nascosta, "Istruzioni" serve per spiegare nuovi elementi di gioco e i brevi paragrafi "Flashback" forniscono informazioni sull'ambiente e sul contesto la prima volta che incontri i personaggi principali.

Note a margine
Sul bordo destro di ciascuna pagina destra puoi trovare delle note in cui vengono rivelati suggerimenti, tattiche, segreti nascosti e osservazioni interessanti.

COME GIOCARRE

► GUIDA

INVENTARIO

METAL GEAR ONLINE

EXTRA

► ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE

ATTO 1

ATTO 2

ATTO 3

ATTO 4

ATTO 5

META/GEARSO/D
GUNS OF THE PATRIOTS

COME GIOCARRE

► GUIDA

INVENTARIO

METAL GEAR ONLINE

EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE

► ATTO 1

ATTO 2

ATTO 3

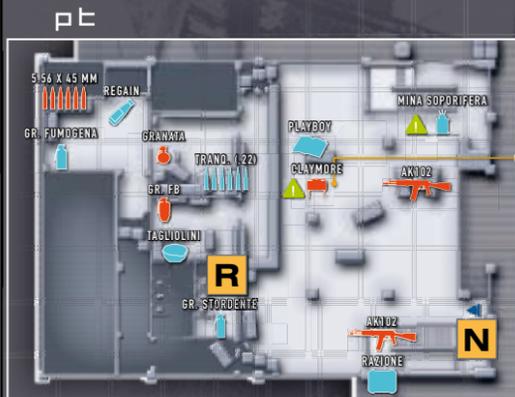
ATTO 4

ATTO 5

► Ricorda: se hai selezionato la razione come oggetto curativo attuale e, in seguito, l'Agente B o il RegainB, Snake li userà automaticamente ogni volta che la sua salute raggiunge lo zero, finché non esaurisce le scorte. Oltre a (eventualmente) salvare la vita, ciò permette di ridurre lo spreco inevitabile che si verifica attraverso l'uso "manuale".

► Puoi ripristinare le barre della psiche e della salute di Snake trovando un luogo sicuro, al riparo, e sdraiandoti a faccia in giù. Questa caratteristica può risparmiarti un sacco di guai quando giochi al livello Big Boss.

7. MEDIO ORIENTE | PALAZZO DEGLI ALBORI



Il tuo primo obiettivo è raggiungere l'ultimo piano del Palazzo degli Albori e farti largo sul tetto fino al tuo punto di incontro. Nonostante l'assenza di nemici da evitare o da affrontare, ricorda che ogni piano è disseminato di trappole, incluse mine soporifere e, soprattutto, claymore. Ci sono un sacco di oggetti utili nelle stanze e nei corridoi deserti, dunque potrebbe valere la pena esplorare ogni piano alla loro ricerca.



Resta vicino alla squadra Rat Patrol mentre combatti per sfuggire ai Soldati Haven - se non lo fai, c'è il rischio che tu possa venire circondato da più nemici di quelli che sei in grado di affrontare. Inoltre, la partita terminerà nel caso in cui Meryl, o uno qualsiasi dei membri della sua squadra, dovesse morire, dunque assicurati di dare il tuo contributo alla battaglia. Quando Johnny viene tramortito, avvicinati a lui in posizione abbassata e premi **△** quando ti viene detto di svegliarlo.



ISTRUZIONI: SOLDATI HAVEN

Soldati personali di Liquid, gli Haven (noti anche come Soldati Rana, o semplicemente "Rane") indossano tute corazzate potenziate che gli donano una maggiore resistenza ai danni e una straordinaria agilità. Quando li affronti in gruppo, ricordati di controllare tutte le pareti circostanti, in quanto sono in grado di attaccarsi alle superfici verticali e ai soffitti e attaccare a sorpresa da un momento all'altro. Di solito i Soldati Rana imbracciano il potente fucile mitragliatore P90 e usano granate accecanti per stordire i loro bersagli durante gli attacchi. Non lasciarli avvicinare troppo in quanto potrebbero usare un laccio per strangolare Snake. Nel caso in cui ciò dovesse accadere, segui le indicazioni visualizzate sullo schermo per divincolarti.



N La furtività non è una questione primaria nel Palazzo degli Albori, per cui non preoccuparti di quanto rumore fai. Tuttavia, l'intero edificio è disseminato di trappole, alcune delle quali nascoste piuttosto bene. Devi fare particolare attenzione, dal momento che gli esplosivi non vengono rilevati dal Solid Eye. In alternativa, puoi ricorrere alla visione notturna per localizzarli con più facilità. Puoi raccogliere senza alcun rischio tutti i tipi di esplosivi disinnescandoli con il Metal Gear Mk. II o strisciando oltre. Tutte le trappole disinnescate in questa maniera vengono aggiunte automaticamente all'inventario di Snake (Nota: la trappola a raggi infrarossi situata in uno dei corridoi non può essere disattivata. Lasciala stare per ora).

Il tuo obiettivo si trova al 3P. Non è difficile arrivarci, anche se alcuni percorsi sono bloccati. Usa le scale all'estremità nord est dell'edificio per raggiungere il 2P, quindi dirigi verso le scale nell'angolo sud est per procedere verso il 3P. Una volta lì, entra nel bar e raccogli tutto ciò che vuoi. Imbocca il corridoio successivo per attivare il prossimo filmato. Prima di farlo però, prepara un paio di armi adatte...

O I Soldati Haven attaccheranno immediatamente al termine del filmato. I colpi alla testa risultano particolarmente efficaci, così come con tutti i nemici umani. Se punti a terminare il gioco senza uccidere nessuno, ti farà piacere sapere che i dardi anestetici dell'Mk. 2 funzionano alla perfezione contro i soldati. Mira alla testa da dietro il bancone del bar (o, se preferisci, di fianco, da posizione sdraiata) finché non avrai eliminato il primo gruppo. Segui la squadra Rat Patrol al piano di sotto una volta che la strada è libera.

P Preparati ad affrontare un altro gruppo di nemici appostati sul balcone di fronte una volta raggiunto il 2P. Quando la squadra Rat Patrol si sposta nell'area ristorante, fa' attenzione a non rimanere indietro. Il tuo gruppo ora verrà attaccato da entrambi i lati (dall'area che hai appena lasciato e dalla cucina davanti). Per proteggerlo al meglio, è consigliabile neutralizzare per primi i Soldati Haven che attaccano alle spalle, prima di seguire i tuoi compagni nell'area ristorante. Se rimani basso, sporgendoti solo per aprire il fuoco quando hai la visuale libera, ti accorgerai che Meryl e la sua squadra fanno un ottimo lavoro nel ripulire la strada davanti (o, quantomeno nell'attirare l'attenzione lontana da te). I tuoi nemici di solito rimarranno all'interno della cucina, ma è comunque prudente osservare il radar Solid Eye - potresti essere attaccato da un ingresso diverso.

Q Una volta raggiunto l'1P, i Soldati Haven ti attaccheranno da entrambi le balconate, creandoti più di un grattacapo. Rimani abbassato e neutralizza prima un paio di quelli posizionati al piano superiore, quindi occupati di quelli sul tuo piano quando c'è meno pericolo di essere colpiti dall'alto. Anche in questo caso devi seguire la squadra Rat Patrol quando avanza.

Quando Johnny viene stordito, avvicinati a lui camminando abbassato e premi **△** per svegliarlo. Questa parte del combattimento può risultare abbastanza complessa a livello Big Boss. Con dei confini così ristretti e i Soldati Haven che arrivano dalla nuova apertura creata nel muro e alle tue spalle, è difficile stabilire quale direzione difendere. Abbiamo scoperto però che il trucco è concentrarsi su un'area in particolare. Tuttavia, tieni presente che i Soldati Haven salteranno fuori dalla tromba dell'ascensore se difendi la parte posteriore, facendoti una spiacevole sorpresa quando meno te l'aspetti.

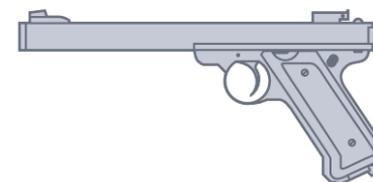
Esamina l'area intorno a te alla ricerca di superstiti, quindi segui la Squadra Rat Patrol attraverso il buco nella parete del bagno. Dopo che Johnny ha disattivato i raggi a infrarossi, esegui una capriola per saltare oltre l'apertura sul pavimento e poter raggiungere così alcuni oggetti nascosti, fra cui un lanciagranate GP30 per l'AK102. Quando sei pronto, scendi giù per continuare il combattimento.

FLASHBACK: MERYL SILVERBURGH

Figlia di Roy Campbell, Meryl ha conosciuto (e aiutato) Snake durante l'incidente di Shadow Moses. In seguito si è arruolata in un'organizzazione dedita al controllo delle Compagnie Militari Private ed è stata nominata a capo della squadra Rat Patrol 01, un'unità speciale composta da lei, Jonathan, Ed e Johnny.

R La battaglia al PT si svolge con Snake e la squadra Rat Patrol posizionati dietro un bancone e i Soldati Haven sull'altro lato. È più facile agire da una delle due stanze, sparando attraverso l'ingresso, piuttosto che cercare di colpire i nemici da una scomoda posizione sdraiata. Fa' attenzione però a non colpire i tuoi alleati mentre si muovono avanti e indietro.

Quando l'ultimo dei Soldati Haven muore, puoi concederti il lusso di tirare un grosso sospiro di sollievo. Scendi nei sotterranei attraverso la tromba dell'ascensore, raccogli gli oggetti che trovi laggiù e sali sulla rampa di detriti per proseguire.



SEGRETO: BAMBOLA FROG SOLDIER

Se riesci a sconfiggere i Soldati Haven senza ucciderne nemmeno uno, puoi trovare l'esclusiva bambola Frog Soldier nel Garage del Palazzo degli Albori (l'ultima sezione prima di proseguire per l'area Mezzaluna Meridiana). Vincere la battaglia con la sola pistola Mk. 2 è un'impresa degna di nota e, per questo, tutt'altro che semplice. La bambola Frog Soldier apparirà sul ponte superiore del Nomad in tutti i filmati di briefing successivi.

FLASHBACK: I PATRIOTS

Organizzazione risalente, con ogni probabilità, agli inizi degli anni '70. I Patriots sono un comitato segreto ritenuto in possesso di un'influenza enorme e praticamente incontrollata (definita da alcuni teorici, "controllo") sui governi e sulle principali società mondiali.



COME GIOCARE

GUIDA

INVENTARIO

METAL GEAR ONLINE

EXTRA

ISTRUZIONI PER IL GIOCATORE

ATTO 1

ATTO 2

ATTO 3

ATTO 4

ATTO 5

Al 3P leggermente spostato sulla destra rispetto all'ingresso del bar, si trova l'accesso di un condotto d'aerazione, all'interno del quale è possibile far strisciare Snake. Tuttavia, fidi, ci vuole una vita a esplorarlo in questa maniera. Usa invece il Metal Gear Mk. II per attraversarlo rapidamente e raccogliere gli oggetti qui presenti, inclusa l'utile pistola silenziata PSS. Puoi strisciare all'interno del condotto d'aerazione per tendere un'imboscata ai Soldati Haven situati al 2P durante lo scontro per fuggire, anche se si tratta di una mossa che ci sentiamo di suggerire solo ai giocatori più esperti.

Tutta la serie Metal Gear Solid, in particolare MGS4, contiene numerosi riferimenti a Policenauts, un'avventura di Hideo Kojima datata 1994 che, purtroppo, non è mai stata distribuita ufficialmente al di fuori del Giappone. Ad esempio, Ed e Jonathan si chiamano come i due protagonisti principali del gioco e anche i nomi Meryl Silverburgh e FOXHOUND furono usati per la prima volta in quell'occasione.

Se riesci a raccogliere le mitragliatrici lasciate dalle fazioni in guerra, in particolare la PKM dei ribelli e l'M60E4 usato da certi soldati CMP, ti torneranno molto utili nella prossima battaglia. C'è anche un ribelle armato con un lanciarazzi anticarro M72A3 che attacca dal lato est della base.

Se vai di fretta, non è necessario attendere che i ribelli sconfiggano le forze CMP, ma limitati a far saltare il pannello di controllo e a raggiungere la posizione di Drebin nella zona nord-est del complesso. I ribelli si impossesseranno dell'area prima che il gioco riprenda.



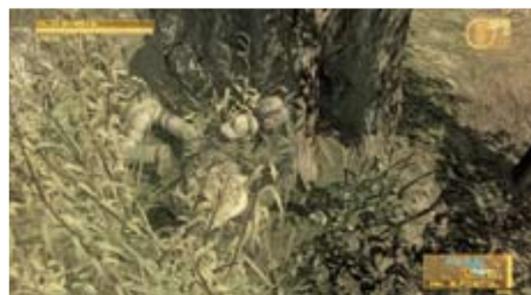
3. SUD AMERICA | CENTRALE ELETTRICA



Assisterai a una lunga sequenza filmata non appena ti avvicini allo Stryker arrugginito nell'angolo nord-ovest della mappa, fuori dal perimetro della Centrale Elettrica, seguita da un checkpoint.



Ci sono alcuni oggetti utili all'interno degli edifici, dunque vale la pena dare un'occhiata dall'ingresso sul lato est che di solito fornisce la visuale migliore. Se è sorvegliato dai soldati, puoi nasconderti sotto il camion vicino finché non se ne vanno, oppure puoi neutralizzarli in silenzio. Già che ci sei, ricordati di distruggere il pannello di controllo qui raffigurato.



Ci sono due modi per avvicinarsi alla Centrale Elettrica. Puoi procedere dritto cercando di aggirare le mitragliatrici CMP di fronte alla parete sud, o dirigerti verso destra per accedere alla zona collinare. L'ultimo sentiero ti porta nella zona presidiata dai soldati nemici, ma salire fin lassù ti permette di eliminare i due cecchini CMP che terrorizzano i ribelli di sotto, oltre a offrire un'eccellente visuale del campo di battaglia.

SEGRETO: DISTRUGGERE LA CENTRALE ELETTRICA

La distruzione del pannello di controllo della centrale toglie la corrente a tutta la struttura, assicurando la vittoria ai ribelli in questa zona. Ciò si ripercuote sulle vicende che seguono l'attivazione del prossimo filmato (e del prossimo checkpoint) avvicinandoti all'angolo nord-ovest della mappa. Se la centrale viene sabotata (dai ribelli o da te) prima di incontrare Drebin, tutte le forze CMP verranno rimosse dalla Centrale Elettrica e dal Villaggio di Cove Valley. Se, invece, la centrale è ancora intatta quando inizia il filmato, tutte le forze ribelli verranno rimosse dall'area, con una maggiore presenza di truppe CMP a guardia di entrambe le zone citate sopra. Naturalmente, quest'ultimo scenario complica parecchio le cose, riducendo le potenziali ricompense.

Distruggendo la centrale elettrica potrai inoltre accedere a un'area segreta. Dalla sala controllo, dirigiti verso il recinto subito dopo (nella sezione sud-ovest del complesso) con una grande struttura di metallo al centro. Sali la scala per raggiungere il piano superiore, quindi avvicinati a uno dei due cavi che la collegano al traliccio adiacente. Premi **△** per scavalcare la barriera e attraversa uno dei cavi fino a trovarti sospeso sulla passerella sopra il traliccio; premi **⊗** per lasciarti cadere. Prima di farlo, controlla il tuo indicatore della psiche perché se è basso, l'indicatore presa di Snake si ridurrà durante l'arrampicata e potrebbe non darti abbastanza tempo per mettersi in salvo.

Gli oggetti nascosti in quest'area segreta includono un prezioso mirino telescopico, un lanciamissili terra-aria FIM-92A e una pistola silenziata PSS, oltre a un paio di casse di munizioni. Per raggiungere la Pentazemina sulle casse alte nel retro, rotola in avanti dalle casse arrugginite vicine; da lì, puoi saltare oltre il muro per tornare alla tua posizione di partenza.



STRATEGIE ALTERNATIVE

Dato che strisciare lungo il lato est inferiore di questa zona per avvicinarsi alla centrale elettrica è piuttosto semplice, ti suggeriamo di visitare l'area rialzata a ovest solo se intendi farti coinvolgere direttamente nella battaglia.

Se vuoi provare lo scenario alternativo che si verifica dopo che i ribelli falliscono a prendere il controllo dell'area (consulta "Distruggere la Centrale Elettrica"), c'è una scorciatoia che porta all'incontro con Drebin. Una volta raggiunta la zona erbosa citata al punto E, puoi seguire un sentiero che costeggia la parte sinistra dell'area fino al lato della centrale con poche probabilità di essere scoperto, facendo però attenzione quando passi la torretta più vicina. Gettati nel fossato dopo aver girato l'angolo e avanza fino in fondo per attivare il filmato.

E Striscia lungo il sentiero accanto alla parete rocciosa sulla sinistra quando i ribelli iniziano il loro attacco. Da lì, avanza verso l'ombra sotto la roccia sospesa, cercando di non attirare l'attenzione dei cecchini CMP. Segui il sentiero stretto davanti fino a raggiungere una zona erbosa. Fermati qui e osserva la battaglia. Come puoi vedere, i soldati CMP stanno rastrellando l'area di fronte alla Centrale Elettrica con una raffica di colpi sparati da due postazioni mitragliatrici fisse. Per evitare di essere colpito da un proiettile vagante, segui, strisciando, il sentiero sulla destra fino a un tronco abbattuto; dovrebbe fornirti sufficiente copertura. Striscia sull'erba alla destra non appena hai via libera.

F Se osservi il terreno antistante, noterai delle zone d'erba fra i due alberi. Devi strisciare attentamente attraverso quest'area fino a raggiungere il secondo albero. Fermati e osserva i soldati CMP. Dovrebbe essercene uno (forse due) sul lato est della Centrale Elettrica, non molto distante dalla tua posizione. Uccidendoli, verranno rimpiazzati dai rinforzi provenienti dall'interno della centrale. La sfida consiste nello studiare attentamente la situazione e usare il radar del Solid Eye alla ricerca del momento giusto per uscire allo scoperto; se vuoi, puoi usare la Mk. 2 per accelerare questa procedura. Quando il sentiero è temporaneamente libero, striscia in avanti lungo il lato destro dei sacchetti di sabbia, fino al camion. Nasconditi per un attimo sotto di esso, quindi striscia attraverso l'apertura nel muro e gira a sinistra per salire la breve rampa di scale che porta alla centrale. Controlla la porta alla tua destra (potrebbero esserci dei soldati CMP in quella stanza), e vai a sinistra quando sei sicuro di non essere visto.

G Ora ti trovi nella sala controllo della centrale. Di solito, adottando un approccio furtivo, puoi rimanere qui in attesa che i ribelli facciano saltare il pannello di controllo (mostrato nella pagina a sinistra), togliendo la corrente a tutta la struttura e, il più delle volte, ponendo fine alla resistenza delle truppe CMP. Se vuoi accelerare la procedura, altrimenti piuttosto lunga, puoi sabotare direttamente il pannello. Quando la strada è libera, dirigiti verso lo Stryker dietro la Centrale Elettrica per dare inizio a un filmato con Drebin. Al termine raggiungerai un checkpoint.

MAPPE MULTIGIOCATTORE: AMBUSH ALLEY



Ambush Alley tiene fede al proprio nome: a parte la strada centrale, è una mappa caratterizzata da percorsi stretti e tortuosi, dove i nemici possono spuntare fuori all'improvviso e attaccarti. Se devi scappare da un inseguitore, ci sono parecchie finestre attraverso le quali puoi rotolare o passare. Rotolando in diagonale, di solito non subirai danni e potresti finire dietro un muro che ti permette di ripararti abbastanza a lungo per voltarti e rispondere al fuoco.



Ci sono dei bidoni grigi sparsi per tutta questa mappa. Sparandogli con un'arma da fuoco letale scatenerai una grossa esplosione. Le armi anestetiche o il coltello stordente non hanno alcun effetto su di essi. Se hai un fucile di precisione, puoi utilizzare il mirino per inquadrare da lontano i bidoni e distruggerli appena un bersaglio ci passa accanto. Ricordati che il punto in cui è esploso un bidone rimane in fiamme per un po'. Qualora dovessi finirci sopra, prenderai fuoco a tua volta e l'indicatore della tua energia vitale si ridurrà drasticamente. Il modo più semplice per fermare questo calo è effettuare un paio di capriole in avanti.

Questa mappa presenta un vicolo cieco a sud che lo rende un'eccellente postazione difensiva. Da qui non puoi essere attaccato alle spalle, sei protetto dai muri da entrambi i lati e i sacchi di sabbia, e un furgone, offrono una copertura anteriore. Inoltre, se i tuoi avversari dovessero ricacciarti in fondo al vicolo, o se venissi attaccato dal piano superiore dell'edificio vicino, potresti comunque ripararti dietro il mucchio di gomme per rispondere al fuoco.



COME GIOCARE

GUIDA

INVENTARIO

METAL GEAR ONLINE

EXTRA

PER COMINCIARE

BASI

SUGGERIMENTI

MODALITÀ DI GIOCO

MAPPE

COME GIOCARE

GUIDA

INVENTARIO

METAL GEAR ONLINE

▶ EXTRA

▶ SEQUENZE INTERATTIVE

▶ EMBLEMI

EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

SEGRETI

RIASSUNTO

INTERPRETAZIONE

BIOGRAFIE



Emblemi

Ogni volta che termini *MGS4*, riceverai uno o più “emblemi”, a seconda della tua prestazione. Quello di maggior “valore” sarà anche il tuo titolo post-partita (Fig. 1). Più è importante, meglio ti sei comportato.

Nelle pagine seguenti ti sveleremo nel dettaglio tutti i 40 emblemi. Alcuni sono bizzarri, altri incredibilmente difficili da ottenere, altri ancora potrebbero lasciarti un po' deluso. Non scoraggiarti se la tua valutazione iniziale è tutt'altro che stellare - *MGS4* è un gioco che richiede tempo per svelarne tutti i segreti e la prima partita ti servirà fondamentalmente come allenamento per le successive.

Nota: la pistola da competizione, la giacca e i gilet tattici sono le ricompense standard sbloccate la prima volta che termini il gioco, dunque non ne parleremo nelle sezioni “Bonus di completamento speciale”.

Final Results	THE BOSS EXTREME	
Total Play Time	05:50:11	
Continues	0	
Alert Phases	0	
Kills	0	
Recovery Items Used	0	
Weapon Types Procured	47	
Flashbacks Watched	38	
Special Items Used	Not Used	

Total Bonus	780,210	
Current Double Points	2,008,538	
Confer the title...	“FOX”	

ELENCO EMBLEMI



1.

BIG BOSS

TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	10/10

REQUISITI

Numero di fasi d'allerta	0
Numero di uccisioni	0
Continua utilizzati	0
Tempo di gioco	< 5:00
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0
Non usare la mimetica ottica o la bandana.	
Livello Big Boss Estremo.	

Nota: questo è il riconoscimento più ambito e verrà assegnato solo ai giocatori più esperti. Giocare una partita “perfetta” al livello segreto Big Boss Estremo è estremamente difficile, soprattutto per lo stretto limite di tempo imposto. Consulta pagina 170 di questo capitolo per trovare una serie di consigli e informazioni utili su come superare questa sfida.

Bonus di completamento speciali: Patriot, mimetizzazione facciale di Big Boss, brano Big Boss per l'iPod®.



2.

FOX HOUND

TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	9/10

REQUISITI

Numero di fasi d'allerta	< 3
Numero di uccisioni	0
Continua utilizzati	0
Tempo di gioco	< 5:30
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0
Non usare la mimetica ottica o la bandana.	
Difficile Big Boss o superiore.	

Nota: un obiettivo ambizioso anche per i giocatori più esperti. Ottenere l'emblema Fox Hound rappresenta l'addestramento perfetto per coloro che vogliono puntare a quello Big Boss. Il limite di tempo leggermente superiore è una vera manna, ma è fondamentale conoscere il modo migliore per battere le Bestie senza particolari affanni.

Bonus di completamento speciale: Thor .45-70



3.

FOX

TIPO	Elite
DIFFICOLTÀ	8/10

REQUISITI

Numero di fasi d'allerta	< 5
Numero di uccisioni	0
Continua utilizzati	0
Tempo di gioco	< 6:00
Razioni, Regain®, tagliolini utilizzati	0
Non usare la mimetica ottica o la bandana.	
Normale Solid o superiore.	

Nota: se sei intenzionato a sbloccare ogni emblema e bonus, questo è un buon punto di partenza per una seconda partita. Anche se è concesso innescare qualche fase d'allerta, sarebbe meglio evitarle del tutto. Anche seguendo il percorso più semplice attraverso la Periferia nell'Atto 3, i requisiti di tempo da rispettare rimangono comunque stretti, ma alla tua portata se conosci la strada.

Bonus di completamento speciale: Desert Eagle (a canna lunga)

Ti consigliamo di *non* leggere questo paragrafo, se non dopo aver completato *Metal Gear Solid 4*. Esso infatti contiene numerose rivelazioni sulla trama che rischierebbero di rovinarti l'effetto sorpresa e l'intreccio narrativo creato dagli autori.

RIASSUNTO

La storia di *Metal Gear* si svolge nell'arco di oltre un secolo, dalle origini dei *Filosofi* alla conclusione di *Metal Gear Solid 4*. Ciascun capitolo della serie è, generalmente, un episodio a se stante, nonostante vi sia sempre un unico filo conduttore. Ciò significa che non aver giocato alcuni degli episodi potrebbe privare certi incontri, o determinate rivelazioni, del loro pathos. In questa sinossi (e nell'interpretazione che ne seguirà) di tutta la storia di *Metal Gear*, rivedremo i momenti e le vicende chiave, per permettere ai lettori, siano essi appassionati di vecchia data o neofiti, di godersi appieno una delle storie più avvincenti del panorama videoludico.



COLONNELLO VOLGIN



NAKED SNAKE



MAJOR ZERO

I - I GIORNI DEGLI IDEALI

La genesi della saga di *Metal Gear*, la fondazione dei *Filosofi*, risale agli inizi del 1900. Questa particolare organizzazione ultra segreta fu fondata da un gruppo scelto di personaggi illustri provenienti dai tre paesi destinati a dominare il secolo venturo: gli Stati Uniti, la Russia e la Cina. Insieme, questi individui raccolsero un'ingente quantità di fondi, nota come l'Eredità dei Filosofi, che ritenevano sarebbe bastata per vincere qualsiasi conflitto mondiale, presente e futuro. Coloro che possiedono le risorse per fare la guerra hanno anche i mezzi per evitarla, e i Filosofi cercarono di raggiungere questo nobile scopo utilizzando le incredibili risorse a loro disposizione e la loro notevole influenza per indirizzare il mondo lontano da inutili conflitti sanguinosi. Tuttavia, col passare del tempo e con la morte dei suoi fondatori, l'utilità di questo comitato segreto andò via via spegnendosi: gli ideali dei Filosofi non erano stati fatti propri dai successori. Nella confusione e nel caos che seguirono la Seconda Guerra Mondiale, l'Unione Sovietica, o più precisamente un solo individuo, il Colonnello Volgin, si impossessò dell'Eredità dei Filosofi.

Gran parte della storia dietro *Metal Gear Solid 3* (il primo episodio della serie in ordine cronologico) ruota attorno al conflitto fra le tre potenze che crearono l'Eredità dei Filosofi e del loro tentativo di impossessarsene per perseguire i propri scopi. Durante la Guerra Fredda, il crescente arsenale nucleare a disposizione di Stati Uniti e Unione Sovietica

portò entrambi i paesi ad abbracciare una dottrina di *mutua distruzione assicurata* – in pratica, un eventuale attacco da parte di una delle due potenze avrebbe portato l'altra a intervenire con un'intensità uguale o maggiore. Scartata l'ipotesi di una guerra terrestre su scala globale (che, tra l'altro, avrebbe certamente dato il là a un'escalation di morti) e qualunque potenziale attacco nucleare in grado di innescare sistemi di "launch on warning" ("attacco preventivo") o "fail deadly" ("risposta immediata"), entrambe le fazioni si affrontarono in conflitti sostitutivi sia sui campi di battaglia sia sui terreni ideologici. Gli eventi narrati in *Metal Gear Solid 3* si svolgono dopo la crisi missilistica cubana del 1964, che portò a una rottura nei rapporti diplomatici fra le due superpotenze e a un passo dalla guerra, più di quanto lo fossero mai state prima.

Un agente americano (Naked Snake) viene inviato in territorio sovietico dai servizi segreti statunitensi per aiutare la fuga di uno scienziato (Nikolai Sokolov), sul punto di creare un'arma in grado di distruggere il delicato equilibrio che impedisce la guerra nucleare fra le due superpotenze. Per compiere la sua missione, Naked Snake può contare sul supporto di un team a distanza di cui fanno parte il suo comandante (Major Zero), un consulente medico (Para-Medic), un esperto in tecnologia e servizi segreti (Sigint), e il suo mentore, la leggendaria guerriera nota semplicemente col rispettoso appellativo di The Boss.



PARA-MEDIC



SIGINT



THE BOSS

Maestro nelle arti dell'infiltrazione e nelle tecniche di sopravvivenza, Naked Snake riesce a mettersi in contatto con Sokolov. Tuttavia, durante il loro tentativo di fuga, vengono affrontati da The Boss, la quale, colpo di scena, sceglie di schierarsi dalla parte del Colonnello Volgin, fornendogli come segno della propria fedeltà due mini testate nucleari. Contando sull'Eredità dei Filosofi e sull'aiuto di The Boss e Ocelot (un giovane prodigio dell'esercito russo), Volgin ha intenzione di far cadere il governo del premier sovietico Nikita Krushev e di usare l'arma Shagohod creata da Sokolov per permettere all'Unione Sovietica di vincere la Guerra Fredda. Durante uno scontro chiaramente impari, The Boss riduce Naked Snake in fin di vita. A seguire, Volgin e i suoi alleati rapiscono Sokolov per costringerlo a completare la sua invenzione. Gravemente ferito, Naked Snake assiste all'esplosione del centro di ricerche dove era stato sviluppato lo Shagohod, provocata da Volgin che ha attivato la detonazione di una delle testate nucleari.

Mentre Naked Snake è convalescente in ospedale la settimana dopo essere stato salvato e riportato a casa, il Presidente degli Stati Uniti riceve una chiamata da parte del premier sovietico Krushev. Informato che la distruzione del centro di ricerche era stata causata da una bomba americana, Krushev chiede come risarcimento l'eliminazione di Volgin, ritenuto un avversario pericoloso in quanto alleato politico del suo rivale, Leonid Breznev. Major Zero e Naked Snake hanno la possibilità di porre rimedio al loro precedente insuccesso aiutando a scongiurare una crisi mondiale. L'obiettivo della loro missione (chiamata in codice "Operation Snake Eater") è recuperare Sokolov, distruggere lo Shagohod e uccidere Volgin e The Boss.



SOKOLOV



SHAGOHOD



OCELOT

- COME GIOCARE
- GUIDA
- INVENTARIO
- METAL GEAR ONLINE
- ▶ EXTRA
- SEQUENZE INTERATTIVE
- EMBLEMI
- EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE
- SEGRETI
- ▶ RIASSUNTO
- INTERPRETAZIONE
- BIOGRAFIE