

GAMERS

ESPECIAL

ANO III - Nº 30 - R\$ 3,50



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

SOLID



**ESTRATÉGIA
COMPLETÍSSIMA
COM MAIS DE 500
IMAGENS E 32 MAPAS
DETALHADOS**

**TODAS AS ARMAS,
ACESSÓRIOS, DICAS,
TRUQUES, MANHAS
E SEGREDOS**

**CÓDIGOS DE GAME
SHARK PARA AS
VERSÕES
JAPONESA E
AMERICANA**



ISSN 1413-3652



30

9 771413 365000

ESCALA GAMES

GAMERS

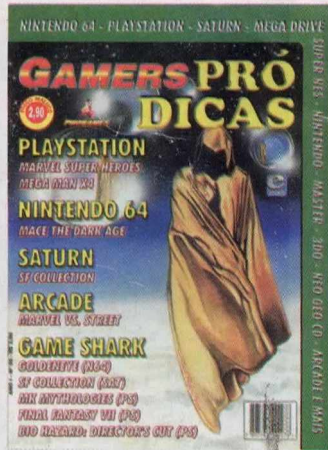
Dicas quentíssimas dos games mais radicais do mundo!!!



Cód. FEV-18 R\$ 2,90 - CADA



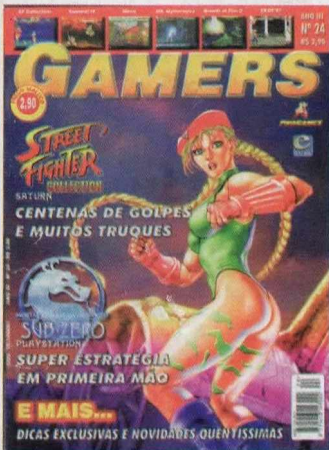
Cód. FEV-19 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-20 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-21 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-22 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-23 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-24 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-25 R\$ 2,90 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

- Cód. FEV.18 () Cód. FEV.22 ()
 Cód. FEV.19 () Cód. FEV.23 ()
 Cód. FEV.20 () Cód. FEV.24 ()
 Cód. FEV.21 () Cód. FEV.25 ()

Nome _____
 Endereço _____
 Cidade2 _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
 Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

METAL GEAR

Profundezas do sul da África, 200 km ao norte de Garzburg. Outer Heaven (Céu Exterior), uma nação-fortaleza armada e estabelecida pelo lendário mercenário que foi temido por seus amigos e inimigos. As nações do oeste descobriram uma arma de destruição em massa que poderia reescrever a história da guerra, desenvolvida em Outer Heaven. Assim foi chamada a Altamente Tecnológica Unidade das Forças Especiais FOX-HOUND para lidar com a situação. Big Boss, comandante a cargo do grupo, mandou Gray Fox, o único homem na história da equipe que conseguiu o codinome FOX (Raposa), dado somente ao melhor dos melhores. Dias depois, uma última mensagem foi enviada, "Metal Gear". Gray Fox foi dado como desaparecido em ação. A Fox-Hound foi novamente contactada, desta vez o escolhido foi o novato Solid Snake. Sendo bem sucedido na infiltração, Snake faz contato com os membros da Resistência local: Schneider (o líder), Diane e Jennifer. Com a cooperação deles, Snake consegue resgatar Gray Fox, que revela os terríveis fatos sobre Metal Gear. Este era o nome de uma ogiva nuclear equipada em um tanque bipede, capaz de locomover-se pelos terrenos mais impróprios. MG poderia conduzir a guerra sozinho com seu arsenal único de canhões Vulcan e mísseis anti-tanque. Com o artefato bélico, Outer Heaven estava tentando estabelecer supremacia militar sobre o resto do mundo. Para destruir o Metal Gear, Snake salva o engenheiro-chefe do projeto, Dr. Petrovich, e sua filha, Elen, que fora capturada como refém para que seu pai continuasse com suas pesquisas. À medida que Snake se aproxima do objetivo, armadilhas são armadas, como se alguém adivinhasse seus movimentos... Em meio à batalha, Schneider cai nas mãos do inimigo, enquanto o próprio Snake se fere gravemente na luta contra os melhores mercenários do local. Mas seu espírito indomável o leva ao centésimo andar abaixo da terra da base secreta. Snake finalmente consegue derrubar o Metal Gear, tentando, em seguida, escapar de Outer Heaven. Durante a fuga, ele se confrontaria com mais alguém: Big Boss, que fala a verdade sobre a missão. Enquanto servia como comandante da Fox-Hound, Big Boss controlava uma companhia de mercenários, utilizando suas conexões e capital proveniente de seus anos de atividade. Construindo Outer Heaven, ele queria tornar este grupo uma potência mundial. Big Boss cometeu um erro, nunca imaginou que Snake chegaria tão longe... Big Boss ativa o sistema de auto destruição da base. No centésimo andar subterrâneo, a batalha entre os dois homens se inicia. A impenetrável fortaleza, feita da melhor tecnologia militar e ocupada pelos mais perigosos mercenários, queimou em chamas. As labaredas tocaram as nuvens quando o "Céu Exterior" caiu.

Um regime democrático-militar surgiu na Ásia Central em 1997. Em 1999, na terra de Zanzibar, quando sua insurreição se iniciou, as tropas da CEI (Comunidade dos Estados Independentes) mandaram imediatamente uma unidade de repressão. Zanzibar resistiu atraindo mercenários de várias nações ao redor do mundo. As tropas da CEI foram repetidamente derrotadas, dando oportunidade para que esta terra declarasse sua independência. Devido ao papel definitivo dos mercenários, esta ficou conhecida como a Guerra dos Mercenários, enquanto Zanzibar passou a ser considerada uma nação-fortaleza armada. O mundo estava caminhando para uma crise de energia. O suprimento de petróleo se esgotaria mais rápido que o esperado. O desenvolvimento de uma fonte de energia alternativa não seria desenvolvida a tempo. O

preço do petróleo subiu às alturas e a economia mundial estava uma confusão. A invenção de um gênio tcheco e biólogo, Dr. Kio Marv, mudou toda a situação.

O OILIX, um microorganismo que refina petróleo para produzir uma forma pura de petróleo, com capacidade de combustão de imensa duração. Em seguida, ele é abduzido por alguém e desaparece. Nações começam as investigações imediatamente, e o nome logo aparece... "Terra de Zanzibar". De acordo com as últimas informações, Zanzibar estava supostamente armada com armas nucleares. Obtendo o OILIX em conjunto com estas armas, Zanzibar tentava estabelecer supremacia econômica e militar sobre o resto do mundo. Os EUA, então, ordenam a Roy Campbell, comandante a cargo da Altamente Tecnológica Unidade das Forças Especiais FOX-HOUND e ex-membro deste grupo, que resgatasse o Dr. Marv. Mais uma vez Solid Snake foi chamado, contando com a ajuda da agente da CIA, Horry e outros, Snake penetra a fortaleza e encontra novamente Dr. Petrovich, de Outer Heaven. Ele também foi raptado e forçado a desenvolver outro Metal Gear. Big Boss, o homem que fora derrotado em Outer Heaven, tornou-se o general comandante de Zanzibar. Petrovich é resgatado com a ajuda de Natasha, segurança do Dr. Marv e ex-Agente tcheca da Polícia Secreta Internacional. Quando Petrovich e Natasha cruzam a ponte sobre o Vale Profundo, um míssil acaba destruindo o caminho, mandando Natasha pelos ares com a explosão. Era Gray Fox no controle do Metal Gear (que aparentemente tornou-se seguidor de Big Boss). Perdendo Natasha diante de seus olhos e deixando Petrovich ser levado, Snake grita que nunca desistirá. Finalmente chega ao confinamento de Dr. Marv, mas já é tarde. Ele vê o cadáver de Marv junto a Petrovich, que diz a Snake que Marv não pôde suportar as constantes torturas devido a seus problemas cardíacos. Snake recebe um chamado de emergência de Horry, informando-lhe que Petrovich ofereceu-se voluntariamente para o desenvolvimento do Metal Gear. O seqüestro de Marv foi conduzido pelo próprio doutor. Snake dá um fim a Petrovich e obtém a fórmula estrutural do OILIX. Durante a fuga, Snake é confrontado por Gray Fox, que não aceita a derrota de seu Metal Gear e o desafia para uma última batalha. Em meio ao campo minado, Snake e Fox lutam sem armas. Durante aquele estranho momento de pureza, os dois estavam atados por forças que transcendiam palavras e emoções. Snake vence a difícil, mas justa, batalha contra Gray Fox. Havia ainda uma pessoa com quem batalhar, Big Boss. Como há quatro anos atrás, ele estava esperando-o. "Aquele que provou da tensão da batalha nunca conseguirá deixar o campo de batalha. Eu sou aquele que deu a você uma razão para viver. E isso é a guerra", disse ele. Snake se enfurece com a arrogância do general. "Só há uma batalha que eu tenho de lutar. Para me libertar de você, para acabar com o pesadelo... Big Boss, Eu vou matar você!" Com a fórmula estrutural do OILIX, Snake e Horry escaparam de Zanzibar em um helicóptero de resgate, salvando mais uma vez o mundo. Mas não havia nenhum sorriso em seu rosto. As últimas palavras de Big Boss ainda soavam em sua mente. "Independente de quem ganhe, nossa batalha não terminará. O perdedor estará livre do campo de batalha, mas o vencedor precisa continuar ali. E o sobrevivente precisa viver sua vida como um guerreiro até que ele morra." Snake, então, desaparece nas terras brancas do Alasca, sozinho...

ÍNDICE

EXPLICAÇÃO GERAL	04
ESTRATÉGIA	11
DICAS	61
GAME SHARK	62



EDITORA ESCALA



PROGAMES

Impressão e Acabamento:

CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

GAMERS ESPECIAL é uma publicação da EDITORA ESCALA LTDA - Rua Zanzibar, 711 Casa Verde - CEP 02512-010 - São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 - Fax: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 - DIRETOR PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi - GERENTE ADMINISTRATIVO: Nilson Luiz Festa - GERENTE DE SERVIÇOS: Jamil de Almeida - ASSISTENTES DE DIRETORIA: Vera Lúcia P. de Moraes, Antônio Corrêa, Luiz Eduardo S. Marcelino - ATENDIMENTO AO LEITOR: Camila Freitas, Alessandra de Campos Jorge - GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO: Alvaro Angelo Tomiati - CONSELHO EDITORIAL: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischman, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aluisio. Em parceria com a rede PROGAMES - CONSULTORES: Ivan Battesini, Francisco Motta, Tarcísio Motta - DIRETOR EXECUTIVO: Ivan Battesini - PRODUÇÃO: Gilsomar P. Livramento - REDATORES: Gilsomar P. Livramento, Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - COLABORADORES: Tarcísio Motta, Walquiria Panicacci - ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Opera Graphica - BUREAU: N.D.R. - DISTRIBUIÇÃO: DINAP - ISSN 1413-3652 - Filiação à ANER

EXPLICAÇÃO GERAL

Lista de Comandos

□	Agarrar / derrubar / matar / usar armas & bombas
X	Abaixar / deitar
▲	Visão em primeira pessoa
○	Ação / soco
R1	Acionar arma no menu do lado direito da tela
R2	Abrir menu do lado direito da tela
L1	Acionar item no menu do lado esquerdo da tela
L2	Abrir menu do lado esquerdo da tela
Select	Abrir linha de comunicação
Start	Pausar o game

««««««Especificações»»»»»»

□ É utilizado para imobilizar (matar) ou derrubar os inimigos. Com este botão, você pode prender o inimigo numa chave de braço, dando ao infeliz dois destinos, é a defesa, enquanto o segundo é a morte. Caso não queira ter muito o que fazer para escapar dos inimigos (ou mesmo não querer matá-los), é possível apenas derrubá-los.

X Usado para fazer seu personagem abaixar-se. Caso mexa seu personagem enquanto estiver abaixado ele vai deitar, podendo se mover do jeito que se encontra. É usado geralmente para poder passar por lugares de difícil acesso, como estruturas ou aberturas baixas. Em certas ocasiões é também usado para passar despercebido por inimigos e até mesmo esconder-se debaixo das coisas ou veículos.

▲ Usado para visualizar o local em primeira pessoa, podendo olhar tanto para cima quanto para baixo. Você começa com um óculos especial (Scope) que permite uma visualização melhor do local. Caso aperte L1 ou R1 enquanto estiver usando a visão em primeira pessoa, seu personagem vai deslocar-se para o lado dos respectivos botões mencionados, ótimo para dar uma espiadinha em algum inimigo que esteja muito perto, sem que ele o perceba.

○ O famoso botão de porrada. Como o nome já diz, é com este botão que você quebra o maior pau com os caras. Não dá para matar ninguém na base da porrada, mas é possível tontear-lo depois de algumas seqüências. Outra boa função que este botão permite é jogar os adversários fora de plataformas ou lugares altos (este lugares são um pouco raros de se encontrar durante o game, isso ocorre mais do meio game em diante).

R1 Passando a primeira parte do game (coisa rápida), você poderá pegar armas e bombas. Este botão vai ativar a arma / bomba para seu personagem usar, mas apenas se a tal for selecionada antes. Apertando uma vez (sem nada na mão), a arma vai aparecer. Caso aperte novamente, o item vai ser desativado.

R2 Mantendo-o pressionado, o menu vai ficar a sua disposição para selecionar a arma ou bomba colocando para um dos lados no direcional.

L1 Tem a mesma função do R1, mas aqui você usa itens com outras funções que não servem para atacar (do tipo, recarregadores de life e tal...).

L2 Também tem a mesma função do R2, mantendo o botão pressionado para selecionar o item desejado.

Select Este botão terá uma importante função durante o game. É com ele que você poderá conversar com outros personagens. Apertando este botão, o Codec (um transmissor audio-visual) vai ser ativado. Haverá certas ocasiões em que a ajuda será necessária para poder avançar no game ou ser alertado de um grande perigo.

Instruções e Táticas de Combate

Para não ser pego com as calças na mão, antes de

dar-mos início à estratégia, veja algumas manhas e dicas que vão ser de grande ajuda para seu desempenho no game. Vamos começar com o mais simples e mostrar a função de seus equipamentos.

Orientando-se pelo Radar

Radar: é a telinha no canto superior do lado direito da tela (tá, chame de mapa). O radar será seu guia durante todo o game, tendo a importante função de mostrar a localização a direção para qual se dirige o inimigo. O fecho de luz indica o alcance visual que o inimigo tem (além de representar o próprio inimigo), ou seja, você pode passar de certa forma, na frente do inimigo, mas a uma certa distância (mostrada no radar). Quando algum inimigo ou câmera de vigia o avistar, o radar mostrando o mapa some e aparece mais duas mensagens.



Alert (alerta): vai sempre aparecer caso você seja visto, denunciando-o aos guardas. Enquanto a tela de alerta permanecer vermelha, quer dizer que você ainda está sendo visto por um guarda (ou câmera de vigia). Sempre que isso acontecer, trate de sair do campo visual, escondendo-se ou saindo de vez da localidade. Quando a contagem chegar a ZERO, uma nova mensagem.



Evasion (evasão): aparece sempre depois da tela de alerta. Esta tela vai aparecer indicando que os inimigos estão perdendo seu rastro. Quando a contagem chegar a ZERO, todos os inimigos que estavam à sua procura vão voltar normalmente aos seus postos (que idiotas!), como se ninguém tivesse visto você.



Jamming: quando esta mensagem aparecer, a telinha do radar ficará completamente verde, passando um monte de pequenas mensagens (que não dá para ler e não tem a menor importância também...). O radar não ativará o mapa enquanto não sair da área que impede a leitura e a localização dos inimigos, ou seja, a frequência do radar ficará baixa e confusa. Quando estiver em tal situação, apele sempre para a visão em primeira pessoa, para olhar o local antes de prosseguir.



Esconder-se e obter novos ângulos de visão

Não é difícil esconder-se se souber usar caixas, cantos, vãos, fendas... e um monte de coisas mais. Como o ângulo de visão normal do jogo não ajuda muito a visibilidade de possíveis inimigos no seu caminho, você será obrigado a usar o radar. Mas caso queira ver como o inimigo ou câmera está posicionado, basta encostar em alguma parede do lado oposto ao mesmo (de forma que você fique de costas para os tais citados a cima). O ângulo de visão vai

mudar, mostrando o quê está no caminho que você pretende seguir. É importante saber usar este recurso, pois os comandos no direcional ou no analógico (caso esteja usando o Dual Shock) fica meio confuso, prejudicando-o um pouco em certos momentos. Caso seja visto, é possível esconder-se dos inimigos, bastando sair um pouco da visão do mesmo e se escondendo atrás de paredes ou caixas. Para isso, derrube o inimigo e corra para um lugar um pouco distante dele, encostando-se nas paredes ou atrás de caixas como dito a pouco.



Se o inimigo segui-lo na mesma direção da qual você está escondido, não entre em pânico. Ele pode passar direto ou parar bem mais à frente de onde você está, possibilitando um agarrão que pode resultar numa morte silenciosa. Para garantir que o inimigo não chegue a alertar os demais guardas que podem aparecer, chegue por trás dele e dê dois socos seguido de um agarrão. O cara vai ficar sem ação ou pode desmaiar (caso você tenha derrubado ele antes). Tente sempre dar uma olhada nos inimigos, alguns deles podem estar dormindo ou de costas, permitindo que você possa se esgueirar sem ser notado.



Como as câmeras de vigilância não podem sair atrás de você, algumas delas podem ter um longo alcance visual. Elas sempre ficam nas partes altas das paredes, para passar por elas sem ser percebido, basta passar por baixo delas (mas encostado pela parede) quando a mesma estiver voltada para outra direção que não seja do mesmo lado que você está vindo. Caso a câmera seja fixa em apenas uma direção, o jeito é usar as Chaff Grenades para deixá-las fora de orientação por alguns segundos.

Técnicas de combate corpo a corpo

Algo que você deve aprender desde já é saber usar suas armas básicas, as mãos! Elas são as únicas armas com as quais você começa e continua até o fim do game. A única desvantagem em usá-la e cometer pequenos "errinhos" na hora de agarrar seus inimigos. Mas vamos a algumas aulas básicas.

1º Imobilizando a vítima: parece fácil, aliás fácilimo, mas não é bem assim. Agarrar a vítima é bem simples, mas o objetivo é imobilizá-la sem que a mesma dê o alerta para os outros. A primeira coisa que você deve fazer antes de partir para cima da sua vítima, é observá-la. Use as paredes para ter um bom ângulo de visão, assim podendo estudar o trajeto de vigília que o cara fará. Sabendo de todos os seus passos (coisa que você deduz assim que olha), seu objetivo agora é agarrá-lo. Para isso, vá acompanhando ele por trás, aproximando-se aos poucos, chegando bem perto (não grudando no cara), pare e imediatamente aperte o botão e mantenha-o pressionado para manter a vítima presa.



2º O domínio: com a vítima presa numa chave de braço, ele vai ficar se debatendo (depois de mais ou menos dois segundos), pretendendo se libertar. Para deixá-lo quieto, aperte uma única vez o botão e mantenha-o pressionado para permanecer com a vítima em seus braços (essa coisa de agarrar homens e mantê-los em seus braços tá soando estranho...). Toda vez que a vítima começar a se debater, aperte e mantenha pressionado (se você tiver um controle Dual Shock, fica bem mais fácil de saber quando a vítima está tentando se soltar).

3º Usando como defesa: em momentos de sufoco, quando você é visto (e dois caras estão na sua cola), é possível defender-se usando um deles. Os caras vão ficar atirando e correndo atrás de você, neste momento tente pegar um e imobilizá-lo (para facilitar a coisa, dê dois socos, chegue um pouco mais perto e aperte ; o cara pode estar de frente, o importante é você ficar parado e apertar o botão...). Com um dos dois caras em seu poder, saia arrastando a vítima (sempre acalmando o cara quando ele se debater). Alguns inimigos não vão atirar enquanto você dominar um deles, mas caso vá na direção de um deles, ou haja muitos inimigos num mesmo local, eles abrirão fogo. Quando os caras atirarem, tente ficar de frente para quem atira, feito isso, a vítima vai levar os tiros no seu lugar. Quando o mesmo cair, trate de fugir e esconder-se até as coisas se acalmarem.

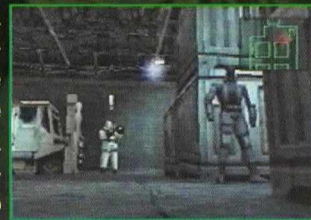


4º Derrubar sem ser notado: vai no mesmo esquema de imobilizar a vítima. A única diferença é que, um pouco antes de chegar perto da vítima, aperte e solte o botão . Fazendo tudo certo, Snake derrubará a vítima sem nem se quer ser notado (ou não alarmará os demais guardas). Caso esteja em lugares altos, como plataformas, é bem divertido jogar os caras, matando-os instantaneamente.

5º Quebrando pescoço: após dominar completamente o inimigo, arraste ele para fora da visão de outros que possam aparecer. Caso queira finalizar diretamente, fique apertando repetidamente o botão , até ouvir o barulho dos ossos se quebrarem.

Chamando a Atenção

Haverá momentos em que chamar a atenção será a melhor saída. Quando estiver grudado em paredes, caixas etc., aperte o botão para Snake fazer barulho. Se o inimigo estiver perto do local, ele perceberá e virá averiguar o que ocasionou o barulho. Saia fora do lugar e esconda-se em outro, ou o inimigo o pegará no flagra. Oriente-se pelo mapa, quando o inimigo escutar o barulho, o fecho de luz que o representa vai ficar vermelho. É bem divertido ficar fazendo o cara de trouxa, mas não fique fazendo barulho em todos os lugares para o qual você corra, o cara sai correndo bem rápido na sua direção. Outra coisa que pode chamar a atenção do inimigo são os pisões em poças d'água. Mas isso só ocorre se a opção Caption estiver ligada (ON) na tela de opções.



letais. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: a máscara não impede que seu personagem morra, apenas prolonga o tempo de vida.

Cardboard Box: quando equipado, seu personagem fica disfarçado de caixa. Um ótimo recurso para enganar inimigos e principalmente câmeras de vigilância. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: você pega três tipos de caixas, elas estão definidas como A, B e C. Quando estiver usando uma destas caixas, não se mexa. O inimigo vai suspeitar e ir embora, isso funciona apenas uma vez para cada inimigo. Contra as câmeras de vigilância funciona quando e quantas vezes quiser, apenas não se mexa quando a supracitada estiver focalizando o local onde se encontra.

Body Armor: quando equipado, seu personagem leva menos dano que o normal causado por tiros. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: o dano causado vai ser reduzido, mas há exceções em alguns chefes.

Socom Supressor: este item serve apenas para deixar a arma (Socom) silenciosa, permitindo eliminar inimigos sem despertar a curiosidade de outros.

Nota: não possui forma de uso, basta pegá-lo e seu personagem o equipará com a arma.

Medicine: serve para curar seu personagem de resfriado. Este item pode ou não ser usado, dependendo de sua escolha durante uma parte do game que mostraremos na estratégia. Forma de uso: **COMBINADO**.

Diazepam: usado para tranqüilizar seu personagem em ocasiões extremas. Será útil durante o uso da arma PSG1. Forma de uso: **COMBINADO**. **Nota:** os efeitos duram poucos segundos.

Ketchup: usado para simular morte, dando a impressão de que o personagem foi morto brutalmente. Forma de uso: **COMBINADO**.

Nota: este item poderá ou não ser usado, mais informações durante a estratégia.

Camera: este item é secreto, com ele você poderá tirar fotos de inimigos ou lugares apenas por pura diversão. Vai ser bem útil também na caçada aos fantasmas. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: quando equipado, aperte o botão para bater fotos. Par aumentar o alcance visual, aperte o botão ; e para diminuir aperte X.

Disc: contém informações e dados da missão. Também revela dados sobre o novo projeto Metal Gear (codenome: REX). Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: não será usado em computadores ou qualquer tipo de máquina.

Pan Keycard: cartão de acesso que permite a passagem por porta eletrônicas. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: o cartão começa no nível 1 e algumas portas variam o nível de acesso de 1 a 7. Mais informações durante estratégia.

Pal Key: uma espécie de cartão térmico que varia seu código de função conforme a temperatura do local ou a qual foi exposto. Forma de uso: **SIMPLES**.

Handkerchief: usando este item, será possível passar pela alcatéia sem correr o risco de ser atacado. Forma de uso: **SIMPLES**.

Rope: a corda será usada em apenas uma parte do game. Forma de uso: **SIMPLES**.

Timer Bomb: bomba que pode ocasionar a explosão de qualquer um dos itens mencionados (apenas no menu do lado esquerdo). Ela pode ser implantada durante a aventura, se não tirar a tempo, pode ocasionar na morte instantânea do personagem. Forma de uso (Remoção): **COMBINADO**.

Nota: maiores informações durante a estratégia.

ARMAS

As especificações das armas a seguir são **SIMPLES**, mudando apenas sua forma de uso e troca de botões.

Socom: arma com mira laser que permite mirar certeira-mente no inimigo antes que o mesmo perceba sua presença. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: caso mantenha o botão pressionado, seu personagem irá mirar no inimigo que estiver a um curto alcance.

Fa-Mas: metralhadora automática que faz um grande estrago e barulho (algo que pode comprometer a vida do seu personagem). Forma de uso: **SIMPLES**.

PSG1: arma que permite uma grande precisão de acerto, sendo quase impossível o erro em inimigos a 600 metros de distância. É com ela que a emoção começa a chegar, obrigando-o a se tornar um verdadeiro franco-atirador (animal). Forma de uso: **Simples**.

Nota: quando equipado, seu personagem vai deitar-se e caberá a você selecionar o alvo, bastando apenas um tiro para acabar com certos inimigos (não todos). Seu personagem as vezes vai ficar tremendo (nervoso), nesta hora use o Diazepam para ficar calmo.

Nikita: lança mísseis que permite um auto-controle sobre seus projéteis. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: depois de atirar, você poderá controlar a bala, podendo até usar o sistema de visão da mesma (basta manter o botão pressionado), permitindo uma visão mais precisa do alvo. Veja mais especificações durante a estratégia.

Stinger: bazooka com grande poder de destruição e longo alcance. Seu uso consiste em travar o alvo mostrado no visor e disparar. Forma de uso: **Simples**.

Nota: quando estiver com o alvo na mira, dispare imediatamente para que os projéteis sigam o alvo. Caso atire um pouco antes do alvo se mexer, haverá poucas chances de acerto ou dano causado.

Stun Grenade: granada que derruba os inimigos por pouco tempo, fazendo com que desmaiem. Ótima para ser usada quando houver muitos inimigos perseguindo você. Forma de uso: **SIMPLES**.

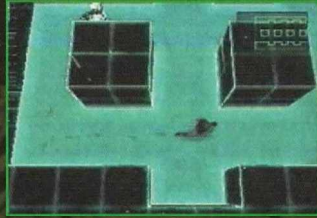
Nota: o alcance de efeito desta bomba é grande, mas pode haver a possibilidade de alguns inimigos não serem atingidos. Não serve contra câmeras de vigilância. Caso aperte e mantenha o botão pressionado, a bomba permanecerá armada na mão do personagem (cerca de 2 segundos), caso não a jogue, a explosão pode causar grande dano ou morte imediata.

Chaff Grenade: granadas que servem para deixar as câmeras de vigilância desorientadas, soltando vários pontos de calor, enganando o sistema de segurança. Forma de uso: **SIMPLES**.

Nota: serve apenas contra câmeras e inimigos que usam

complicando aos poucos, onde novas opções de game, dentro do VR Training, vão aparecendo. Para que tais opções apareçam, você deve ir terminando uma a uma. Confira as opções e manhas de cada modo que vai sendo disponibilizado conforme for terminando.

Training Mode: seu primeiro desafio não é grande coisa, servindo apenas para se familiarizar com os comandos e pegar as primeiras manhas do game. Vamos a algumas manhas e dicas que podem vir bem a acalhar. O esquema é chegar até a saída que no geral vai estar depois de alguns guardas. De começo, o esquema é correr para cima dos caras, quando eles não estiverem olhando na sua direção, e apertar o botão , para derrubar o infeliz e poder seguir caminho. Se o guarda conseguir vê-lo antes de ser derrubado, é o fim (mas não se preocupe, você só está treinando e sempre pode continuar). São dez estágios no total, e chegando ao final do Training, o Time Attack Mode estará disponível.



Time Attack Mode: o objetivo continua o mesmo, só que agora a dificuldade estará um pouco mais elevada, apresentando mais inimigos e além de tudo, um tempo limite para que você chegue até a saída. Caso você não chegue antes do tempo limite se extinguir você poderá continuar do estágio em que se deu mal. A grande sacada ainda é correr e derrubar os guardinhas sem ser percebido por eles (sempre indo pelas costas ou até mesmo pelo lado). A partir do Time Attack Mode, será possível estabelecer records (que logo de cara parecem ser impossíveis de serem quebrados por você, mas o esquema já falamos, derrubar os guardas). Terminando o Time Attack Mode, o Gun Shooting Mode ficará disponível.



Gun Shooting Mode: a dificuldade agora estará um pouco mais elevada, exigindo muita técnica e criatividade de sua parte. Além do tempo limite para completar o estágio, você será obrigado a matar os guardas para poder seguir em frente, pois as saídas não estarão disponíveis logo de cara, só aparecendo depois que todos os guardas forem mortos. Além de ter que fazer tudo isso, ainda há records a serem batidos (isso fica por sua conta, não sendo obrigatório...). O chato também vai ser a quantidade

de balas que sua arma possui para poder matar os guardas. Use apenas três para capotar cada um. Caso consiga matar todos os guardas sem gastar todas as balas, as que sobram vão ser usadas para baixar seu tempo em alguns segundos, ajudando a quebrar alguns records. Finalizando o Gun Shooting Mode, o Survival Mission Mode vai aparecer direto.



Survival Mission Mode: este será o último modo do VR Training, por isso é bom você ter ganho experiência nos demais modos finalizados. Nele, estarão todos os modos anteriores misturados, criando uma situação na qual sua atenção, criatividade, velocidade e precisão terão de estar em sincronia com o tempo limite que é de SETE minutos. O objetivo ainda é o mesmo dos modos anteriores, chegar até

a saída. O tempo, apesar de mostrar sete minutos, não quer dizer que este será o tempo que você tem para concluir cada estágio, e sim para chegar ao final dos dez estágios. "Então é mó bico", você deve pensar, mas é aí que você se engana. Além de ter que matar os caras para a saída aparecer (nossa!); fazer isso o mais rápido possível para evitar o desperdício de tempo (que vai ser fundamental, pois se você morrer por exemplo, com 1 minuto e tantos segundos e continuar, o tempo não vai voltar ao exato momento em que você entrou no estágio, e sim ir acumulando conforme for morrendo); ter que usar três balas para apagar cada guarda (pois as balas agora são limitadas, e isso quer dizer que se você gastar quatro balas para detonar um carinha, você vai para o estágio seguinte com o número de balas que sobraram) e esperar um deles dar munição depois de mortos; bater os records (isso fica a seu gosto, não sendo obrigado) e passar sem ser percebido, ainda terá de localizar qual dos inimigos dão munição (por causa da situação já mencionada). Caso consiga chegar até a quarta ou quinta missão e não se importar de pegar a munição deixada por um dos guardas, você ficará sem elas nos estágios seguintes. Assim não poderá matar os caras sem ser percebido (e terá de recomeçar o Survival Mission, ou tentar pegar os guardas na chave de braço...). Conseguindo acabar este modo antes do tempo limite se esgotar, o computador vai demonstrar meios de bater records.



MANHAS

Use tudo que você aprendeu, como chamar a atenção e matar o cara, saber usar suas pegadas como atrativo, esgueirar-se por fendas, saber usar bem os cantos e paredes, enfim, de tudo um pouco. OVR Training consiste em prepará-lo para tudo que está por vir durante o game. Toda vez que acabar um modo, salve seu progresso. É por isso que você deve ser criativo.

MANHAS

New Game

Na versão japonesa, o game inicia-se diretamente. Na versão americana, há a escolha do nível de dificuldade, que varia do Easy ao Extreme. A estratégia que você confere aqui, foi jogada no nível Normal. Após acabar o game uma única vez (mesmo sendo no Easy), a dificuldade Extreme ficará disponível, tornando o game em algo realmente fora do comum, aumentando bastante a velocidade dos chefes e inimigos, sem contar que os mesmos ainda vão ficar bem mais resistentes e outras coisas mais.



Loading Game

Nada de especial, servindo somente para continuar do último save feito por você (grande!).

ORIENTANDO-SE PELOS MAPAS

Para facilitar mais ainda seu desempenho, usaremos os mapas, indicando os pontos de onde há itens, câmeras de vigilância, possibilidade de aparição de inimigos e claro, os pontos de onde seu personagem começa e o local onde a área será completada. Além dos mapas que vão auxiliar bastante, faremos uma pequena explicação do trajeto, dando alguns toques e manhas. As pequenas estratégias não precisam ser seguidas à risca, sendo possível seguir outros caminhos ou trajetos.

Apesar de não ser necessário, sempre vai ser recomendado que você mate o inimigo que estiver na área na qual você se encontra.

LEGENDA DE LOCALIZAÇÃO DE ITENS, ARMADILHAS...

Cada ponto que possa chegar a aparecer nos mapas, vão ter as seguintes descrições:

- 1** - Itens ou acessórios
- C** - Câmeras de vigilância
- AS** - Áreas Secretas
- B** - Pontos estratégicos
- [a]** - Armadilhas
- [b]** - Bombas



LEMBRE-SE...

É muito importante que você não se confunda com os símbolos a serem usados nos mapas a seguir. É imprescindível que você tenha a descrição de cada símbolo durante a estratégia, para um melhor desempenho.

ESPECIFICAÇÕES

Para não restar dúvidas sobre as figuras que vão representar itens e acessórios, câmeras de vigilância áreas secretas, pontos estratégicos, armadilhas e bombas, confira uma pequena ficha técnica sobre os mencionados acima, afim de deixar você bem informado sobre cada detalhe ou descrição.

1 Como mostrado na legenda acima, vai representar a localização de itens e acessórios. A numeração dentro da figura não indica a quantidade de itens que se localizam na determinada área, mas sim para indicar a ordem em que o item aparece durante a estratégia.

C No desenrolar do game, as câmeras de vigilância não vão servir apenas como meio de deleção, algumas delas vão aparecer equipadas com metralhadoras, ou seja, foi visto, leva bala! A figura vai servir para indicar as câmeras, sendo elas equipadas ou não com metralhadoras. Portanto, muita atenção.

AS Indicar onde há entradas secretas, ocultas atrás

de paredes que podem ser destruídas.

B Pontos que podem ser usados para mover seu personagem de um lugar a outro, evitando encontros desnecessários com câmeras ou inimigos que possam vê-lo. Os pontos vão ser bem variados, A, B, C..., ou quantos forem necessários.

[a] Apenas vão indicar pontos onde se encontram armadilhas.

[b] Servirá para indicar onde há bombas (no caso, as Claymore), evitando que você chegue a se dar mal sendo apressado.

ATENÇÃO: a estratégia a seguir foi feita a partir da versão americana, no level **NORMAL** de dificuldade, podendo ocasionar a não aparição de certos itens, ou a aparição de itens em lugares diferentes (caso você jogue em outros níveis de dificuldade).

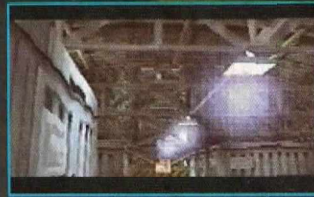
co. Se por acaso o guarda avistá-lo, fique tranqüilo. Preocupe-se em fugir ou silenciar o cara.



Caso queira fugir, a água é seu maior recurso. Se o guarda avistá-lo, aproxime-se da borda para Snake mergulhar, então siga para o ponto de partida. De fato, é uma coisa sem importância, mas vale deixar o leitor bem informado. Continuando...



Acabando com o segundo guarda, siga para o elevador (ponto **C**). Mas antes, vá para a parte de trás da empilhadeira (foto). Há mais uma Ration, mas se já estiver com dois, esqueça-o. **Nota:** caso um dos guardas o tenha visto e feito algum dano, use uma Ration para poder pegar este. Lembre-se sempre de olhar seu life quando estiver com a quantidade de Rations no limite.



Espere o elevador descer, e prepare-se para pegar mais um guarda. **Nota:** depois de mais ou menos um minuto e meio, o elevador vai descer.



Fique encostado na parede do lado direito, como mostra

a foto. Espere o guarda sair (isto é, se você chegou antes do elevador descer), então siga-o e quebre-lhe o pescoço. **Obs.:** tente não pisar na poça de água para não chamar a atenção.

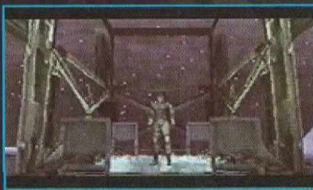


Entre no elevador, para subir (espere até o sinal de alerta cessar, caso o guarda o tenha visto). Snake vai se livrar do traje de mergulho, para poder seguir sua missão, pois agora a coisa vai começar a complicar.

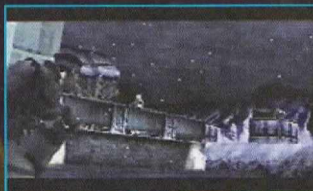


HELIPORT

ESTRATÉGIA



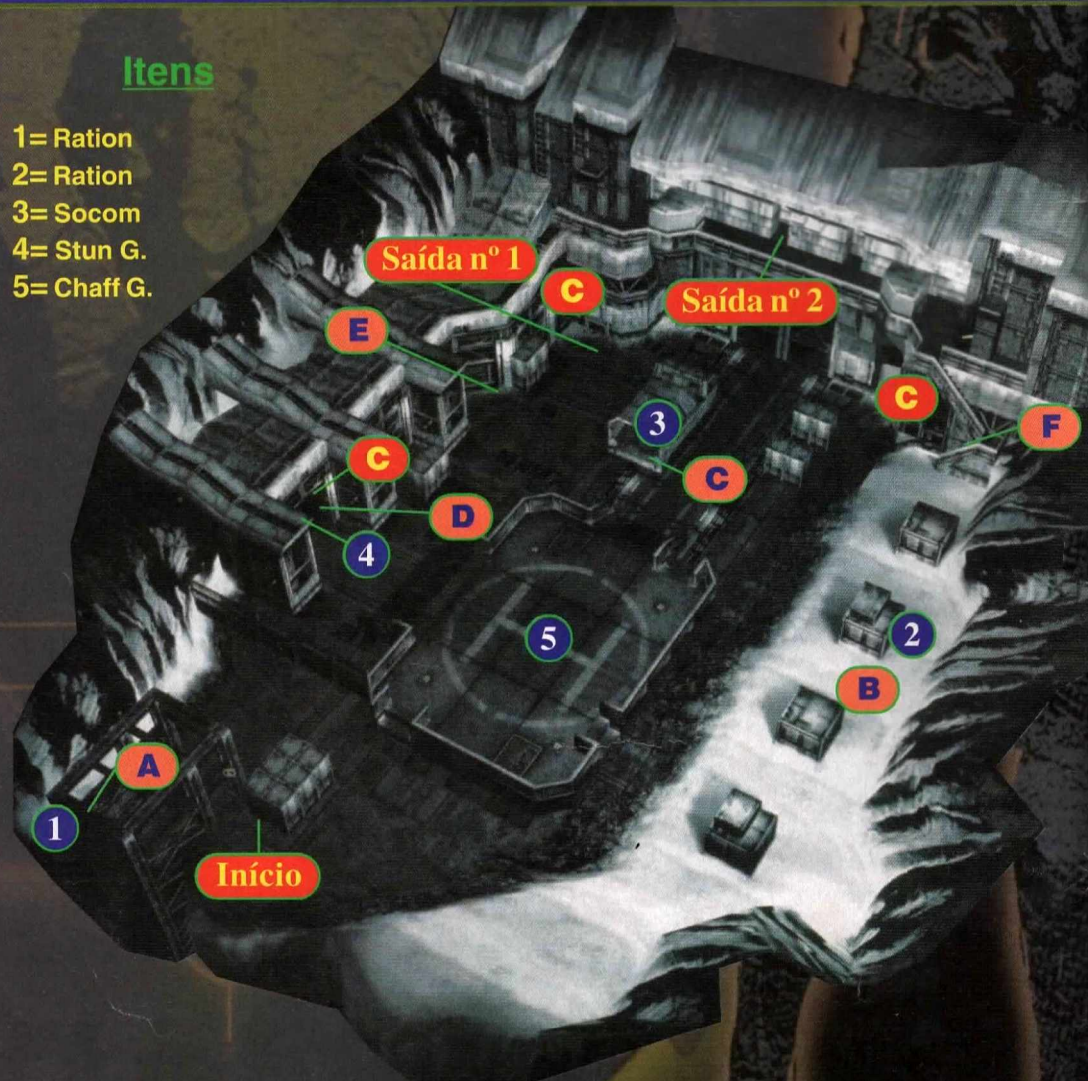
Saindo do elevador, Snake averigua o local, entrando em contato mais uma vez com Roy. Noticiando sua chegada bem sucedida a Roy, Naomi entra na conversa (ela não vai muito com a cara de Snake).



Pouco depois da conversação, Snake olha para o heliporto, perguntando a Roy o que um helicóptero de combate russo está fazendo num local como este. Roy não faz idéia. O homem de cabelo comprido entra no helicóptero e vai embora.

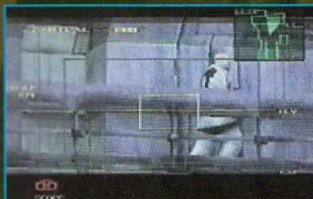
Itens

- 1= Ration
- 2= Ration
- 3= Socom
- 4= Stun G.
- 5= Chaff G.





Roy fala que restam apenas dezoito horas para a missão ser completada e apresenta Mei Ling a Snake. Ela vai mostrar como usar o Codec, dizendo que você é o ponto verde enquanto os inimigos são os pontos vermelhos (quando os tais estão em áreas mais baixas). Por um momento ela tenta puxar conversa com Snake, mas ele não fica muito animado.



Voltando ao assunto do radar, ela fala dos inimigos e tal (você já leu a respeito...), falando ainda que o radar vai ajudá-lo a encontrar o chefe Darpa. Ele vai se apresentar como um grande ponto verde no radar. Snake ainda dá uma boa olhada pela região, tentando achar alguma entrada, localizando a entrada de ventilação.



Seguindo para o lado esquerdo do elevador (ponto A), você encontra uma Ration.



Siga para a parte com neve (rumo ao ponto B, como mostra o mapa), passando pelas caixas. Na terceira, há

mais uma Ration. Mais adiante, após a quarta caixa, há uma escada e uma câmera de vigilância.



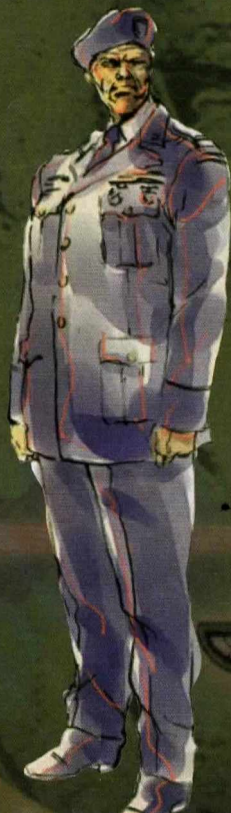
Um guarda vai aparecer, use suas pegadas ao redor da caixa para atraí-lo, fazendo com que ele ande em círculos, para dar-lhe um fim.



Siga para o caminhão (ponto C) parado atrás do heliporto e entre nele (chegue na parte traseira do mesmo).



No fundo, atrás da caixa, es-



tará a Socom (sua primeira arma). Não há necessidade de usá-la, pois ela é muito barulhenta e pode prejudicá-lo. Apenas equipe-a e a deixe desativada do menu.



Siga para o lado esquerdo, um pouco mais abaixo da tela (ponto D, do mapa). Você vai chegar até um galpão, onde há mais uma câmera de vigilância.



Esperre ela virar completamente para o lado esquerdo, para então poder encostar-se à caixa abaixo da câmera (foto) e passar sem ser notado pela mesma.



Do outro lado, espere a câmera virar, aproveite a oportunidade e pegue uma caixa de Stun Grenade, voltando e encostando-se o mais rápido possível na caixa para não ser visto. Depois de voltar encostado na caixa, espere a câmera virar para o lado esquerdo, para então você sair fora.



Seguindo em linha reta, você

vai chegar até o heliporto. No meio dele, há uma caixa de Chaff Grenade dando sopa. É meio arriscado, mas não impossível de pegar a citada caixa de Chaff G. Olhe e decore o quanto as luzes se distanciam uma da outra, quando elas estiverem para se distanciar o máximo possível, corra, pegue o item e volta rápido para não se meter em problemas.



Volte até o caminhão e siga para o lado esquerdo, escondendo-se atrás de uma caixa (ponto E no mapa). De lá, há um cara dormindo, isto é, se você não foi avistado nenhuma vez depois que chegou a esta área. Certifique-se de que o radar não registre movimento de mais inimigos (olhe também o andar logo acima do guarda).



Saque a arma e mire para ele, o mais distante possível (oriente-se pela mira laser no carinha). Dê três tiros para garantir a morte do dorminhoco. Fazendo tudo certo, ninguém será alertado. Se você quiser concluir esta área, use uma Chaff G., para desorientar a câmera e entrar pelo tubo (Saída nº 1).



Caso queira entrar pelo tubo

de ventilação no andar de cima (que é recomendado), siga para a direita (ponto **E** no mapa), tomando cuidado com a câmera de vigilância no pé da escada. Espere ela virar para a direita, encoste-se na parede, abaixo da câmera, e passe até a escada; mas só suba quando a câmera virar para a esquerda.

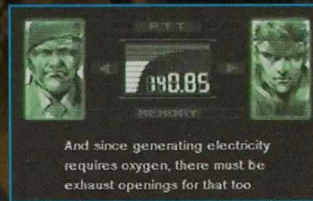


Suba cautelosamente pela escada, tomando cuidado com o guarda que pode estar logo acima de você. Espere o guarda entrar no corredor (pois ele fica dando al-

gumas paradinhas e olhando para a escada).



Espere ele se distanciar um pouco, siga-o e entre no segundo espaço na parede (Saída nº 2).



And since generating electricity requires oxygen, there must be exhaust openings for that too.

Nota: Roy entrará em contato quando você estiver entrando pela duto de ar, tanto no andar de baixo como pelo de cima, para dar mais informações.



VENT CHAFTS

ATENÇÃO!

Pelo fato de haver entradas alternativas, você confere os dois caminhos, sendo apenas um necessário. Isto quer dizer que, se você usou a saída nº 1, siga o mapa nº1. Se você usou a saída nº 2, siga o mapa nº2.

ESTRATÉGIA (MAPA 1)



Entrando pelo duto do andar de baixo, você vai chegar numa divisa de caminhos (ponto **A**).



Siga para o lado esquerdo, quase no final do duto haverá uma Ration. Se quiser averiguar o local, olhe pelos engradados (como exemplo, tome o ponto **B**), usando a Scope. Terá dois guardas circulando pelo local. Volte até

MAPA 1

a divisa de caminhos (ponto **A**).



Seguindo adiante (depois do ponto **A**), Macdonell Miller vai entrar em contato, suas intenções são de ajudar Snake. No caminho, você encontrará alguns ratos, siga-os! Passe direto; sem parar para nada, quando chegar na parte com água (ponto **C**). O resto do caminho vai dar na saída.



Antes de sair, veja se não



Itens

1 = Ration

há guardas pela área, ou a coisa vai ficar feia. **Nota:** a partir de agora, sempre vão aparecer mais e mais guardas, toda vez que você matar um. Eles simplesmente vão aparecer do nada (em certas ocasiões, você pode até chegar a ver um dos guardas saindo das paredes ou coisa do gênero). Após sair, siga para a escada do outro lado (Roy vai ligar, dizendo que você terá de seguir para o elevador, ignore!).

ESTRATÉGIA



Chegando ao **B1**, Mei Ling vai entrar em contato. Ela fala para olhar seu radar, que vai estar com um ponto verde grande, indicando que o chefe Darpa está perto.



Encoste na parede do lado direito da tela, ao lado do elevador (foto). A câmera vai dar uma deslocada para o lado, mostrando uma pessoa sentada na cama. Do lado esquerdo da tela há uma porta eletrônica (ponto **A**, do mapa 1). Por enquanto ignore-a. Um pouco mais adiante, haverá mais uma porta que estará trancada também.



Siga para o final do corredor, onde há uma escada (ponto **B**, do mapa 1) na parede do lado esquerdo de Snake. Na parede que finaliza o corredor, há uma abertura. Entre por ela para pegar uma Ration (se precisar). Roy vai entrar em contato, dizendo que para subir a escada, basta apertar **O** (simplesmente ignore a ligação...).



Depois de subir a escada, acompanhe o caminho do duto de ar (veja o mapa 2). Depois de fazer a curva, siga pela primeira entrada do lado esquerdo. Fique em cima do engradado (ponto **C**, do mapa 2), aperte o botão **▲** e olhe para baixo. Vai ter um carinho no vaso sanitário reclamando da vida.



No final deste mesmo duto, após um segundo engradado, há uma caixa de munição para a Socom. Pegue-a e depois volte. Vire à esquerda e siga para o final do duto de ar (ponto **D**, do mapa 2).



Entrando à esquerda novamente, rumo ao final do duto, haverá mais dois buracos que dão para dentro das celas. No primeiro (ponto **D**, do mapa 2), aperte novamente o botão **▲** e olhe para baixo. Haverá uma mulher se exercitando (Epa!).



Dica: depois de ver a mulher, volte e desça a escada, em seguida suba e olhe novamente para ela. Ela vai es-

MAPA 2



tar fazendo flexões com um braço só! Se quiser ve-la fazendo alongamento, volte até a escada, desça, suba novamente e volte a olhar para ela.



No engradado mais adiante, Roy vai ligar (ignore). Fique em cima do engradado e aperte o **▲** (ou mesmo o **O**). Snake encontra Darpa (ou Donald Anderson, que é seu verdadeiro nome). Após as apresentações, Darpa pede para que o retire da prisão, mas Snake, primeiro, pede algumas informações. Durante a conversação, Darpa fala que uma nova máquina fora desenvolvida (a conversa desperta a curiosidade da moça encarcerada ao lado...), e tal máquina é capaz de lançar ataques nucleares sobre a face da Terra; esta máquina chama-se Metal Gear. Snake parece que se lembra de algo assim, relacionado...



... ao seu passado. Darpa se assusta, pois trata-se de um

projeto secreto. Rex teria uma produção em massa, e seria usado pelo exército (Rex é o codinome, feito a partir do primeiro protótipo do Metal Gear), mas caiu nas mãos dos terroristas. Um guarda começa a escutar vozes e aproxima-se sorrateiramente, quando Snake vê seu reflexo (do guarda) no vidro, esconde-se.



Depois que o guarda vai embora, Darpa continua sua explicação. Ele fala que há um jeito de deter o uso do Metal Gear Rex (e das armas nucleares) e, para que isso se concretize, é necessário usar um cartão especial de acesso. Só com ele será possível inserir o código para que Rex não seja ativado; mas são necessários dois códigos. Para sorte de Snake, Darpa sabe de um deles, enquanto o outro está em poder de Baker (presidente da Arms Tech). Psycho Mantis, um dos membros da Fox-Hound, que tem poderes mentais, conseguiu fazer Darpa falar seu código de acesso (para descontentamento de Solid Snake). Mas ainda há uma solução, existem três car-

tões (desenvolvidos para caso de erros no projeto), que podem impedir a máquina de funcionar. Snake fica sabendo que Baker se encontra no andar abaixo, ganhando ainda o cartão de identidade, que permite o acesso às portas eletrônicas. Pouco mais, Darpa começa a passar mal, sofrendo uma dor no peito que o faz gritar (a moça presa ao lado, entra em pânico e começa a esmurrar a porta, chamando o guarda), morrendo logo em seguida. Snake entra em contato com Naomi, que não sabe explicar o que ouve com Darpa, ela apenas diz que... foi um ataque cardíaco. Roy escuta a conversa, e pede para Snake agir rápido, pois o tempo é curto.



Depois de comunicar-se, você ouvirá gritos e gemidos, como se alguém estivesse sendo surrado. Pegue a Ration embaixo da cama (se estiver precisando) e siga para a porta; o guarda vai passar e abrir a mesma (?).



Quando a mesma se abrir, saia (se quiser, chegue bem perto da porta e olhe para a direita...). Snake vai ver o que se passa, quando vê o guarda desmaiado à esquerda. Antes que possa virar-se para a sua direita, ele é rendido.



A prisioneira ao lado se veste com as roupas do guarda, acusando Snake de ter matado Darpa. Ela ainda o confunde com Liquid (Liquid Snake). Snake começa a fazer movimentos bruscos, quando recebe ordens de não se mexer e então ele nota que a mulher está tremendo. Snake começa a perceber que ela é uma novata e a fica chamando assim, deixando-a nervosa. Ela fala que não é novata, mas seus olhos não enganam. Com reflexos rápidos, Snake consegue sacar sua arma, e ambos ficam com as armas apontadas. A mulher pede o cartão para abrir a porta, quando os guardas invadem, obrigando

os dois a entrar num acordo.



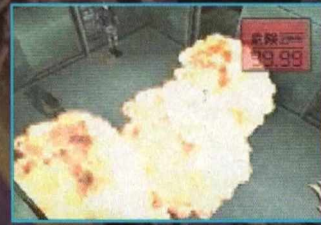
Você vai começar com a arma na mão, assim que os guardas entrarem, dê uma bala sem piedade (pegue as duas caixas de munição, se estiver precisando).



Acabando com os três primeiros guardas, Snake fala apenas para ela atirar. Ela insiste em falar que não é uma novata. O desespero dela é tanto, que fuzila os três guardas seguintes sem pensar ou mesmo olhar para o que está fazendo.



Mais uma vez, três guardas entrarão. O esquema agora é ficar na parte superior do canto direito (ponto E, do mapa 1), armando assim uma ótima emboscada. Toda vez que os guardas entrarem, não pense, apenas atire! Deixe a Ration equipada, evitando sua morte quando sua barra de life chegar a zero. Apenas atire quando os guardas entrarem (esqueça a mulher, ela não vai atirar toda hora, só às vezes...). Eles podem deixar Rations ou munição para sua arma, sempre pegue durante os intervalos, ou use as Rations para encher seu life (caso tenha perdido).



Acabando com os três trios de guardas, fique encostado na parede perto da saída. Eles vão jogar três granadas na sala; posicione-se novamente e prepare-se para atirar.



Com a porta aberta (e sem mais guardas), a mina agradece e sai correndo rumo ao elevador. Snake pede para ela esperar, perguntando quem ela é.



Durante seu rebolado (a Kōnami sabe fazer as coisas bem feitas quando quer...), um clarão aparece, revelando um acontecimento envolvendo três homens e mais um amarrado. Um destes três homens é Liquid Snake, que está meio furioso com a morte do homem que está amarrado. O mascarado fala que não conseguiu o domínio da mente do infeliz morto. Para compensar a morte do interrogado, ele fala que tem uma boa idéia...



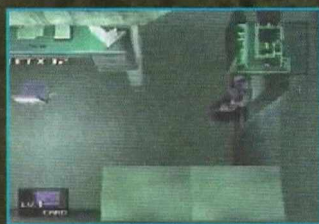
A cena volta novamente a focar a corrida da mulher em direção ao elevador, Snake tenta ir atrás dela, mas a mulher tenta alvejá-lo, descarregando toda munição. O elevador desce e Snake não



pode fazer mais nada. Uma nova visão aparecer em frente à porta do elevador. Snake entra em contato com Naomi, dizendo que está vendo alucinações. Naomi fala que não é bem isso, o que ele viu foi apenas a interferência do poder psíquico de Psycho Mantis.



Guarde sua arma, abra o menu do lado esquerdo e, equipe o cartão que Darpa lhe deu antes de morrer. Este cartão é de level um, servindo apenas para abrir portas de mesmo level. Abra a porta da prisão e entre novamente; desça para a parte de baixo, onde você pega uma caixa de munição para a Socom.



Do lado direito, entre no banheiro (onde você viu o cara reclamando da vida), para pegar mais munição. Siga para cela de onde a mulher saiu, lá você verá uma cena diferente (se estiver jogando a versão americana).



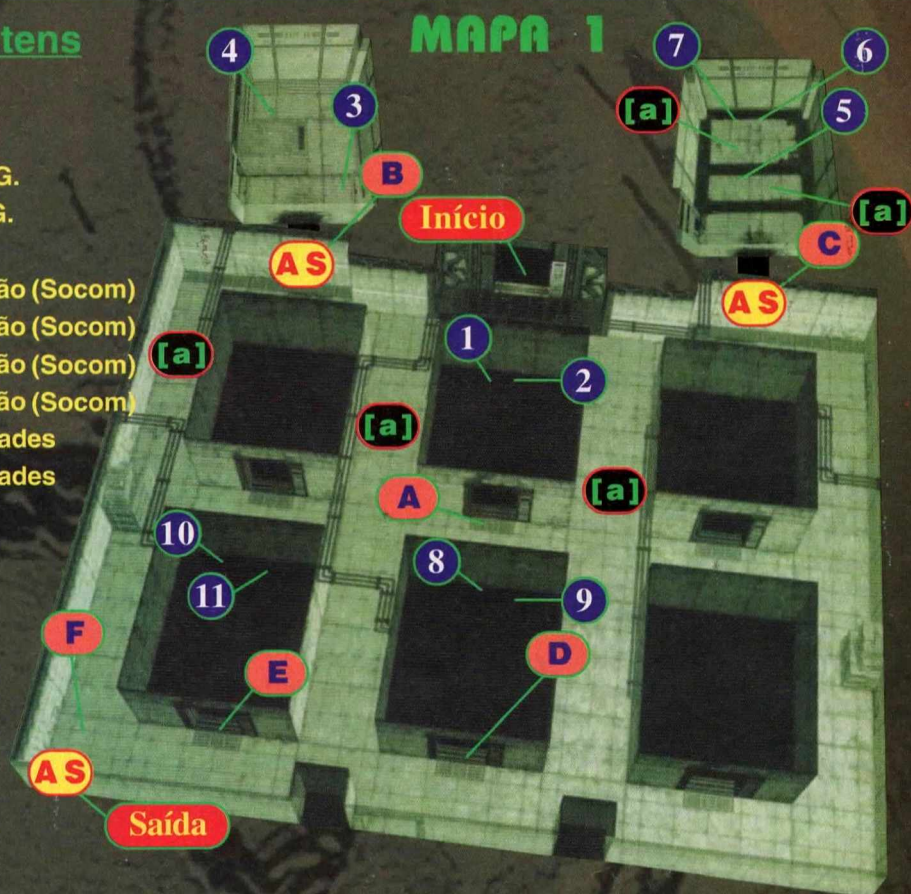
O guardinha vai estar sem roupa alguma (apenas com uma censura...). Na versão japonesa, o cara está com uma cueca samba canção. Espere por outras surpresas! Volte até o elevador, e desça até o B2.



←←←←←B2: ARMORY→→→→→

Itens

- 1= C-4
- 2= C-4
- 3= Chaff G.
- 4= Stun G.
- 5= C-4
- 6= Munição (Socom)
- 7= Munição (Socom)
- 8= Munição (Socom)
- 9= Munição (Socom)
- 10= Grenades
- 11= Grenades



ESTRATÉGIA



Saindo do elevador, você estará numa área completamente vazia. Nesta área, há seis salas trancadas, onde estão armazenadas armas, bombas etc., em algumas delas você vai poder entrar. Da porta do elevador, siga por um dos dois caminhos logo à sua frente. Antes de seguir (para o ponto A, do mapa 1) pelo corredor, equipe o Thermal Goggles. Ele revelará armadilhas (veja o mapa), você pode passar direto ou passar pelo lado, quase junto à parede. **Nota:**

caso caia na armadilha, é Game Over na hora!



Passando da armadilha, equipe o cartão e entre pela porta da sala do meio (ponto A, do mapa 1). Dentro, você vai pegar duas caixas de bombas C-4. Saia da sala e siga para o lado esquerdo da porta do elevador (ponto B, do mapa 1).



Saia encostado na parede

do lado esquerdo, seguindo na direção citada, batendo na parede. Em uma parte, o som da batida vai ser meio oco (para facilitar, use a visão em primeira pessoa e olhe para a parede; a parte que tiver uma mancha cinza clara pode ser destruída; o ponto exato está no mapa). Instale a C-4 e saia de perto, aperte **O** para acioná-la e abrir a nova passagem.

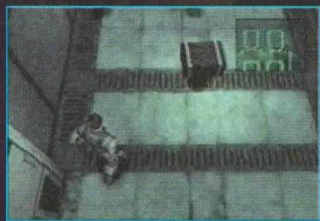


Dentro da sala secreta, haverá uma caixa de Stun e Chaff Grenades. Saindo daqui, siga para o lado direito do elevador (ponto C, do mapa 1). Faça a mesma coi-

sa (use o mesmo esquema para achar o local, bata na parede até escutar um som meio oco; ou olhe para a parede, para localizar a parte escura; ou veja no mapa, que é bem mais fácil e rápido).



Repita o mesmo processo, instale a bomba (tanto no chão quanto na parede, o importante é que a bomba esteja perto da parte falsa), saia de perto e a acione.



Dentro desta sala, não seja apressado, pois está fácil demais! Fique parado um pouco depois da entrada (foto)...



... e equipe o Thermal Goggles para ver duas armadilhas, ao lado da caixa de C-4. Passe na direção do C-4 (para recarregar suas bombas). Atrás da segunda armadilha, você pega uma caixa de munição para a Fa-Mas e Socom. Passe rapidamente por cima da armadilha. **Nota:** é importante você abrir estas entradas antes de concluir esta parte da missão, pois quando você voltar (coisa que vai ser obrigatória), haverá guardas pelo local que serão alertados com o barulho das ex-

plosões.



Siga para a segunda sala, na fileira de baixo (ponto **D**, do mapa). Lá a porta estará aberta, e dentro você pega duas caixas de munição para a Socom. Depois, siga para a porta da sala do lado esquerdo (ponto **E**, do mapa). Equipe o cartão e aproxime-se da porta para abri-la.

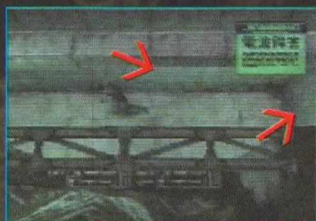


Dentro você paga duas caixas de granadas. Saia da sala e siga para a parte de baixo, no canto inferior esquerdo, localize a parte falsa da parede (usando um dos três métodos já citados),

instale a C-4 e saia de perto (foto).



A entrada vai dar num corredor que não tem saída, o jeito é fazer uma. Quando chegar na parte em que o chão é de engradado, fique de frente para a parede do lado direito (ponto **A**, do mapa 2). Instale a C-4 e saia de perto; explodindo a parede, haverá um novo corredor.



Quase no final do corredor (ponto **B**, do mapa 2), instale uma C-4 na parede de cima e uma no final do corredor (foto). Saia de perto e detone as duas. **Obs.:** é im-

portante que você esteja com todas as quatro bombas C-4, caso tenha usado uma em lugar errado, volte até o local onde você as recolheu que haverá mais.



Primeiro, siga para a nova entrada no final do corredor. Quando estiver saindo dela, siga para a diagonal superior direita (ponto **C**, do mapa 2), ou a câmera de vigilância vai prejudicar sua vida (lembre-se que o radar está fora de ação, há muita interferência para que ele possa mostrar o perigo). As câmeras estão equipadas com metralhadoras (nem precisa falar o que vai acontecer se uma delas o avistar...). Você vai notar que há duas portas neste novo corredor, mas elas não podem ser abertas ainda.



MAPA 2



Na parte de cima, espere a câmera virar para a esquerda, para então encostar na parede. Quando ela olha para baixo, pegue a caixa de C-4 e volte para a parede embaixo da câmera. **Nota:** se não estiver com paciência, use logo uma Chaff Grenade.



Lá embaixo, há uma caixa de Ration, só vá pegá-la se estiver precisando. Volte para o corredor anterior, saque a arma e deixe a Ration equipada no menu.

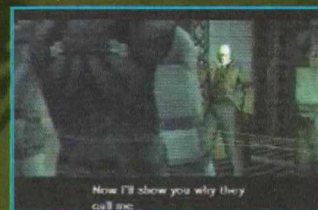


A nova área tem cinco pilares. Snake vê um senhor amarrado no pilar central, ao qual pergunta se ele é Kenneth Baker, presidente da Arms Tech. Ao tentar ajudar, o homem fala para não se aproximar. Snake percebe que há bombas C-4 e alguém atira de trás do pilar. Sorte dele ter bons reflexos.



Uma figura surge, dizendo que o pilar onde Baker está amarrado, está armado com bombas C-4 (quem não percebeu...), ligadas a fios que circulam os demais pilares.

Se tocar neles, Baker e você já eram... Game Over no geral! A figura se apresenta como membro da Special Group Fox-Hound: Revolver Ocelot. Ele também já ouviu falar do lendário Solid Snake. Para Ocelot, sua Colt Single Action Army (o revolver que carrega consigo) é tudo, a melhor arma já fabricada (uma verdadeira relíquia do ano de 1860).

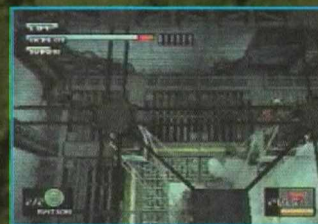


Ocelot diz que seis balas é o suficiente para matar qualquer coisa que se mova, e ele está disposto a mostrar por que o chama de Revolver. Depois da fala, Ocelot diz "saque", e tem início à batalha.

Revolver Ocelot

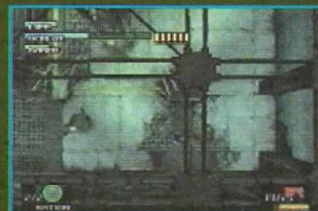
IMPORTANTE

- Não tocar nos fios que circulam o pilar central, ou já era!
- Não usar as bombas C-4 e nem as granadas, isso pode afetar as bombas no pilar central, fazendo com que ocorra a explosão.



Deixe a Ration acionada no menu (para evitar sua morte quando o life zerar). Puxe sua arma e fique circulando, em busca de Ocelot. Tome cuidado com os fios no centro da sala, ande apenas pelas laterais. O esquema é esperar ele atirar e sair da reta do projétil, pois a bala ricocheteia e pode atingir você (o cara sabe realmente como usar uma arma). Fique

sempre desviando dele e indo para cima, quando suas seis balas se gastarem (veja o marcador de balas dele, ao lado de seu life), é a hora de pegá-lo.



Ele vai ficar encostado em algum pilar para recarregar a arma. Chegue perto dele e desça a bala (não é tão difícil). Saia acompanhando-o e atire, basta ficar assim que ele não dura muito tempo. Se sua munição se esgotar, pegue uma das três caixas na parte de cima (veja o mapa dois), muita atenção caso vá pegar a que está perto dos fios.



Derrotando Ocelot, ele ainda pretende dar um tiro certeiro em você. Durante o ataque, algo passa rapidamente por ele e lhe corta a mão. O vulto corta os fios que prendiam Baker, antes das explosões de C-4. A explosão manda Ocelot contra a parede. Snake apenas olha.



O vulto mostra sua identidade visual, uma espécie de máquina ninja. Ocelot pega sua mão (não pelo fato de ser parte do seu corpo, mas sim porque a mão está segurando sua arma...), e vai embora, prometendo se encontrar novamente. Snake aponta a arma, mas



... o ninja (só um nome provisório) apenas olha para ele dizendo que gostou de você, e que não tem nome... Baker recobra os sentidos. O ninja fica fora de controle e usa sua camuflagem, saindo em disparada.



Snake ajuda Baker, falando que veio a pedido de Darpa, mas as intenções são de obter o código que pode impedir o Metal Gear. Baker pergunta quem é você (Snake), mas não obtém respostas. Snake apenas quer o código e Baker revela que falou o código aos terroristas, para aumentar a raiva de Snake. Agora os terroristas podem usar as bombas nucleares. Baker fala que não gosta de luta, e que conseguiu resistir ao poder de controle da mente de Psycho Mantis, pois foram feitos implantes cirúrgicos em seu cérebro, assim como no de Darpa. Com tal implante, não era possível Mantis conseguir dominar a mente dos dois (algo contrário do que Darpa disse, estranho, não?)



Snake pergunta o que ouviu com seu braço, Baker responde que está quebrado. Baker pergunta se o chefe Darpa está bem, Snake simplesmente responde "morto!"

Baker fica revoltado e desce a pancada em Snake, que diz não ter nada a ver com a morte de Darpa. Ele fala que foi um ataque do coração... Snake pede o cartão Pal, mas Baker fala que não está com ele, está com uma mulher soldado que tentou ajudá-lo. Snake começa a suspeitar de que a ela seja a sobrinha de Roy. Baker fala que a conheceu através do Codec (quando estava em fuga). Snake lhe pergunta a frequência da mulher, mas Baker diz que esqueceu. Sem muita alternativa, Snake não sabe mais o quê fazer, então Baker pede para ele procurar por Hal Emmerich, um de seus empregados, que teve participação no desenvolvimento do projeto Metal Gear Rex. Ele talvez possa ser capaz de impedir o lançamento dos mísseis nucleares do Metal Gear. Snake pergunta onde se encontra este Hal Emmerich, Baker fala que ele deve estar em um laboratório de desenvolvimento, dentro desta mesma base, ao norte.

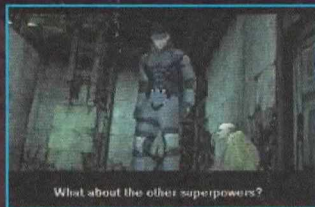


Snake fala que não entende por que o Metal Gear foi criado; Baker explica tudo. O desenvolvimento de combustível nuclear tornou-se um grande problema, não tendo jeito de se desfazer dele e do plutônio, mesmo nos dias de hoje. Snake ainda pergunta se Baker já viu um armazém cheio deste material. Baker fala que não, que tambores e tambores de desperdício nuclear são empilhados, porque não há lugares adequados para guardar o material, sendo que as pessoas que traba-

ham com este material nem sequer fazem um trabalho bem feito.



Eles simplesmente fecham as tampas dos tambores e guardam em qualquer lugar. Muitos dos tambores são corroidos com o desperdício dos vazamentos. Isso prova que há um grande mercado negro de materiais nucleares.



Baker também fala que com o fim da Guerra Fria, muitos engenheiros russos ficaram desempregados e que há muitos cientistas que precisam de materiais nucleares para fazerem bombas. Rússia e China mantém uma presença significativa, e o completo desarmamento nuclear é uma impossibi-

lidade. Para manter a política de empreendimentos, foi preciso desenvolver uma arma de grande poder e é aí que entra o Metal Gear.



Pouco depois, Baker entrega um disquete a Snake, neste disquete estão todas as informações necessárias para deter o armamento da super máquina. O disquete é uma cópia única, e mesmo as pessoas que torturaram Baker, não sabem da existência deste disquete. Ele pede para entregar para Jim, o chefe de Snake e ainda lhe entrega mais um cartão de acesso (level 2). Snake pergunta se Baker pode andar, ele responde que não. Mais uma pergunta é feita a Baker, sobre quem era o ninja que apareceu e o soltou. Ele fala que é um projeto feito pela Fox-Hound, e que Snake deveria perguntar a Naomi. Quando Baker fala a Snake que sua companhia deve

parar, o inesperado acontece. Um ataque parecido com o qual matou Darpa se manifesta, matando Baker pouco depois.



Snake furiosamente entra em contato com Roy, noticiando que Baker morreu (mas Roy fala que não tem idéia). Snake pede para contar o que sabe, sem mentir para ele; Naomi entra na frequência, dizendo que foi um ataque do coração (de novo?), talvez causado por envenenamento. Roy fala que Snake e Meryl devem trabalhar juntos, Mei Ling entra na conversa e fala que o radar não vai funcionar enquanto ele estiver em áreas muito fechadas, ela fala para ele sair desta área.



Mas antes, Snake pergunta a Naomi sobre o ninja. Ela não responde, deixando

Itens

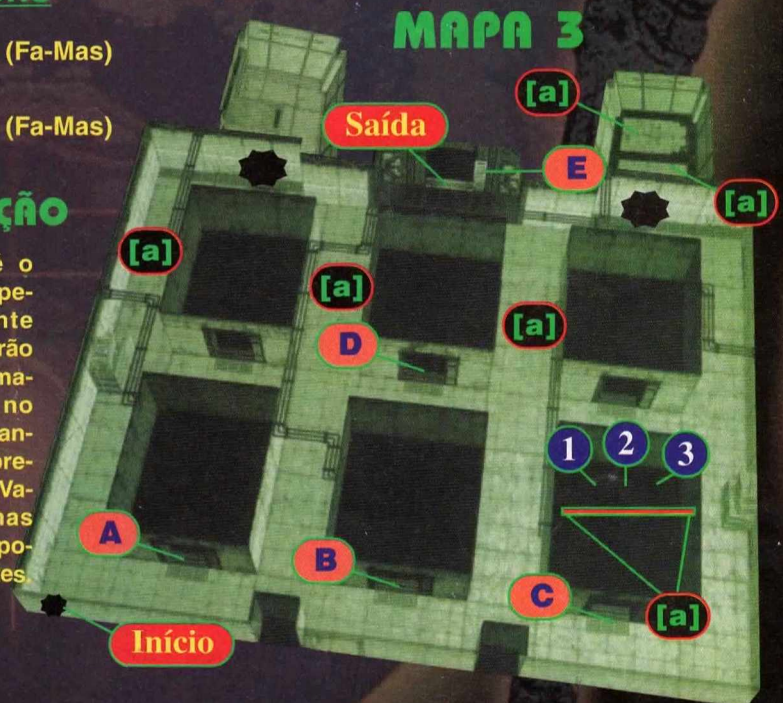
1= Munição (Fa-Mas)

2= Fa-Mas

3= Munição (Fa-Mas)

OBSERVAÇÃO

O mapa ainda é o mesmo, os itens pegos anteriormente (noutro mapa) estarão disponíveis. As armadilhas vão estar no mesmo lugar, contando apenas com a presença de guardas. Vamos indicar apenas os itens que não podiam ser pegos antes.



MAPA 3

Snake com suspeitas de que ela trabalha para a Fox-Hound.



Agora você tem dois objetivos, procurar Meryl e Hal Emmerich. Pegue as munições (caso não tenha pego) e volta para a área do elevador (veja o mapa 3). **Nota:** toda vez que enfrentar um inimigo poderoso (no caso os chefes de algumas áreas), o inventário do seu personagem vai ficando com maior capacidade de comportar mais itens e seu life aumentará um pouco mais.



Ao chegar na área do elevador, tome muito cuidado, pois o radar vai acusar movimento pelo local. Há três guardas, caso seja visto por um os outros vão atrás; não importa se você matar todos e o último vê-lo, outros guardas vão aparecer (de lugar nenhum, mas vão...). Siga para a primeira sala (ponto A, do mapa 3). Pegue as granadas (se quiser) e siga para a próxima sala (ponto B, do mapa 3).



Dentro dela você pega três caixas de munição (se estiver precisando). Siga para a sala ao lado (ponto C, do mapa 3). Equipe o cartão e

MAPA 4

Itens

- 1= Supressor (Socom)
- 2= Cardboard Box / A
- 3= Chaff G.
- 4= Mine Detector

entre, note que um pouco antes das três caixas de itens há duas linhas vermelhas no chão. Use o Thermal Goggles para ver duas faixas vermelhas (se quiser, use o cigarro... mas ele faz mal). Passe deitado até o outro lado. A caixa do meio é a metralhadora Fa-Mas, as caixas nas laterais são munições para a mesma; volte abaixado. **Nota:** caso toque nos raios, o alerta vai atrair os guardas até você.



Se quiser, vá pegar mais algumas C-4 na sala do meio, da primeira fileira (ponto D, do mapa 3). Siga para o elevador (ponto E, do mapa 3), mas fique atento ao radar para saber onde estão os inimigos. Não é difícil, mas também não vai ser fácil.



Chegando lá, chame o elevador (aperte o O duas vezes no painel para ele vir mais rápido), caso alguém esteja chegando, esconda-se atrás de alguma parede pela qual o elemento não passe perto. Então, depois que a barra estiver limpa,

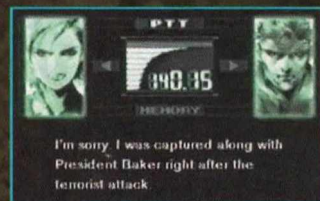


siga para o elevador e suba para o primeiro andar (1). **Nota:** se alguém o vir, uma das alternativa mais fáceis para escapar é voltar até a entrada da área anterior e voltar para cá novamente. Mas caso esteja com preguiça (é, tem desculpa pra tudo...), use uma Stun Grenade e esconda-se dentro de alguma das salas até as coisas esfriarem. Só mais um toque, não tente matar os guardas (pelo menos não agora), ou você terá de arcar com os riscos.



Chegando ao primeiro andar, use o Codec e coloque a frequência 140.15. A mulher que fugiu da prisão vai atender (lembre-se de que ela está vestida de guarda...). Meryl só vai lembrar de Snake quando ele mencionando seu rebolado. Os dois começam a se conhecer melhor, é então que Snake fala que veio ajudá-la a pedido de Roy, seu tio. Desconfiada, Meryl pergunta quem é Snake, ele apenas fala que seu nome não

importa, mas a mina se dá conta de que ele é o lendário Solid Snake (grande coisa...).



Após se conhecerem (e Snake elogiar os olhos dela), trocar informações e tal, Meryl vai ajudar. A primeira coisa que ele pergunta a ela é onde está Hal Emmerich. Ela fala que ele se encontra no segundo andar da base ao norte. Meryl vai abrir a porta do primeiro andar (Tank Hangar, para refrescar a memória). Mais um blá, blá, blá sobre um pouco da vida de Meryl, depois Snake pede para que ela não se meta em encrencas. Ela concorda (em termos), e fala que entrará em contato com você mais tarde.



Saindo do elevador, note que está faltando um dos

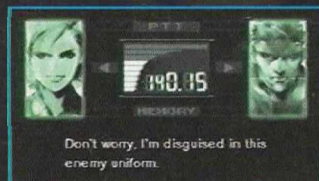
dois tanques. Siga para o lado direito até chegar numa grande porta (ponto A, do mapa 4).



Equipe o cartão para poder entrar. Lá dentro você pode encontrar um cara dormindo em serviço, ou talvez andando de um lado para o outro. Não se preocupe, ele não vai olhar para trás.



Se o cara estiver dormindo, simplesmente siga rumo à caixa ao fundo. Caso o infeliz não esteja dormindo, pegue-o por trás e quebre-lhe o pescoço; se quiser, use a Socom. Nesta caixa estará a Socom Supressor (um silenciador).



Depois de um tempo, seu Codec vai tocar. Ao atendê-lo, Meryl fala que conseguiu abrir o portão. Snake fala para ela não ficar andando muito por aí, alguém pode pegá-la. Meryl fala que está com o uniforme, garantindo-lhe segurança (será?). Antes de Meryl encerrar a ligação, ela fala para ter cuidado ao cruzar o portão, pois a pequena área está equipada com raios infra-vermelho, que ao serem tocados, baixam automaticamente o portão e liberam um gás venenoso. Meryl agora vai explorar outras localidades

para ver se consegue descobrir mais informações (ela tinha prometido a Snake que não ficaria correndo riscos).



Siga para a escadaria do lado esquerdo (rumo ao ponto A, do mapa 4). Tome cuidado com o guarda circulando ao redor do tanque; não seja apressado, isso pode lhe prejudicar. Da escada, espere a câmera virar para o outro lado, então passe (ou use uma Chaff).



Use o cartão e entre pela primeira porta (foto). Lá dentro você pegará a Cardboard Box A e uma caixa de Chaff Grenade. Pegando os dois itens, saia e siga para a direita (rumo ao ponto C, do mapa 4), mas use a visão em primeira pessoa para ver se o guarda que ronda no andar de cima não se encontra lá.



Chegue a esta porta (que estava aberta quando você passou por aqui da primeira vez). Encoste-se (foto) e espere o guarda se aproximar. Se quiser, use a Socom (lembre-se que agora ela está equipada com um silenciador) e dê dois tiros no guarda;...



... ou vá no agarrão, quando ele virar de costas. **Nota:** se você ficar encostado (foto anterior), o guarda não o avistará, a não ser quando ele virar para o outro lado.



Siga para a porta perto de onde está a câmera de vigilância (foto). Equipe o cartão e espere a câme... (ha, você já sabe o que fazer...).



Dentro desta sala, você encontrará o Mine Detector (muito importante). Faça o caminho de volta até a grande porta que Meryl abriu para você.



Se quiser fazer um teste, equipe a Cardboard Box e espere a câmera virar, então fique onde ela possa vê-lo. Quando ela virar para onde você está, nada vai acontecer (o cara que a monitora deve ser burro que dói). Mas você não pode se mexer enquanto estiver no raio de visão dela.



Contra os inimigos também funciona, mas apenas uma vez. Se você não tiver alternativa de fuga, camufle-se de caixa e fique parado. O guarda vai observá-lo por um instante, indo embora em seguida. Se ele voltar novamente e você estiver parado do mesmo jeito, ele vai virar a caixa e ferrar você... no tiro! Quando estiver com as outras caixas (que você confere as localizações delas mais adiante em nossa estratégia), fique alternando-as para não ser descoberto, ou seja, use uma e espere o guarda ver e ir embora; use outra e o guarda vai ficar na dúvida, indo embora. Não funciona sempre, mas é uma alternativa em certas ocasiões.



Cruzando o portão aberto por Meryl, o Codec vai tocar (atenda se quiser). Ela vai falar que se você tocar em algum raio, a porta vai se abaixar, trancando você, liberando um gás venenoso. O local parece normal, mas as aparências enganam. Use o cigarro e aproxime-se das linhas de divisão do chão (como mostra a seta). Chegando perto com o cigarro aceso (equipado), a projeção dos raios vai ser revelada. Os raios ficam subindo e descendo (maravilha!). Usando o cigarro, você pode ver cada raio, conforme for avançando.



Para não se dar mal, use o Thermal Goggles, ele vai revelar todos os raios que há na tela, mas vai complicar quando você for passar por eles. Usando o cigarro fica mais fácil passar pelos raios. O esquema é chegar

perto das linhas que dividem o chão, espere o raio subir e passe, parando na divisa entre a linha à frente e a que você passou. Repita a operação até chegar ao outro lado. Caso queira usar o Thermal Goggles, seja atencioso ao passar em cada raio, pois a tela fica toda vermelha, complicando a visibilidade. A única desvantagem do cigarro é que seu life vai se esgotando aos poucos. **Nota:** preste atenção

nos raios, cada um deles se movimenta em velocidades variadas; caso toque em qualquer um deles, é Game Over!



Chegando ao outro lado, equipe o cartão para abrir o grande portão (rimou!!).



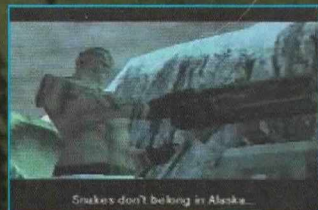
CANYON

ESTRATÉGIA



Do lado de fora, ao se movimentar, o Codec vai tocar. Atendendo-o, ninguém vai aparecer no visor, mas uma voz vai lhe comunicar que a área a sua frente está minada com Claymore. Snake pergunta quem é o estranho, que não se revela. A voz misteriosa pede apenas para ser chamado de Deepthroat, mencionando ainda que um dos tanques vai atacá-lo. No final, Snake pergunta por que ele o está ajudando; Deepthroat responde que é um fã.

mais um novo item para o seu arsenal). Para localizar as bombas com mais facilidade, equipe o Thermal Goggles. Lembre-se, perto destas bombas, ande deitado ou... BOOM! Colete todas as bombas no campo aberto (mapa). Siga para a esquerda (ponto A, do mapa) e pegue uma Ration. Pegue a bomba que está entre as pedras (mapa).



Indo mais a frente, o tanque que havia sumido vai aparecer. Uma voz diz que você não é bem-vindo ao território de Raven. Vulcan Raven mostra sua face...



... e manda um aviso para Snake, que quase não fica vivo para captar a mensagem.



Após falar com Raven, o tanque vai permanecer parado. Dê a volta na pedra (seguido pelo ponto A, do mapa). O canhão do tanque vai ficar mirando para você

Gunner

IMPORTANTE

- Não ficar muito distante do tanque (ou vai levar tiro de canhão).

Itens

- 1 = Ration
- 2 = Chaff G.
- 3 = Grenades
- 4 = Ration
- 5 = Grenades
- 6 = Grenades
- 7 = Chaff G.
- 8 = Ration



Use o Mine Detector, para as bombas serem mostradas no radar. Para desarmá-las, arraste-se até elas e passe por cima, desta forma Snake vai pegá-la (dando



não importa onde esteja. O mesmo só vai entrar em ação quando tentar se aproximar.



Ficando do lado esquerdo (passando pelo ponto **A**), siga deitado perto do morro (foto). Raven vai dar um tiro de canhã em sua direção, mas se você seguir abaixado pelo lado esquerdo, o tiro vai se chocar contra a inclinação mais a frente.



Siga até a ponta da inclinação (foto), quando Raven der mais um tiro, espere o mesmo se chocar contra a

inclinação. Então saia correndo para trás da estrutura a frente (ponto **C**, do mapa).



Um guardinha vai sair e metralhar você, fique completamente do lado esquerdo (junto à muralha), para não ser acertado. Deixe equipado as Rations e as granadas. Assim que o tanque começar a se mover, saia correndo na direção dele e jogue uma granada (em cima de onde se encontra o guarda na metralhadora, para ser mais exato).

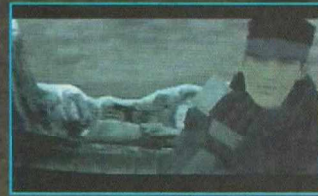


Jogado apenas uma grana-

da certa, em cima de onde se encontra o guarda, arrancará metade da energia do chefe (tá, vamos falar blindagem do tanque...).



Fique atento quando chegar perto do tanque, Raven pode tentar passar por cima de você, arrancando-lhe uma boa porcentagem do life. Depois que o primeiro guarda voar, fique acompanhando o tanque. Acerte mais uma(s) granada(s) no segundo guarda e já era!



Snake consegue o cartão de acesso level 3. No tanque, Raven ainda está vivo, noti-

ciando ao seu chefe que Snake pegou o cartão (foi tudo armado) e que ele está seguindo para a base norte.



Raven planeja um segundo encontro. Devido às suas tatuagens, Raven pode controlar os corvos (será que realmente podem existir corvos no Alaska?).

Nota: depois da batalha, equipe o cartão e volte para pegar os itens (veja localização no mapa). O item número dois, indicado no mapa, encontra-se dentro de uma pequena abertura na muralha, entre deitado para pegá-lo.



NUKE BUILDING

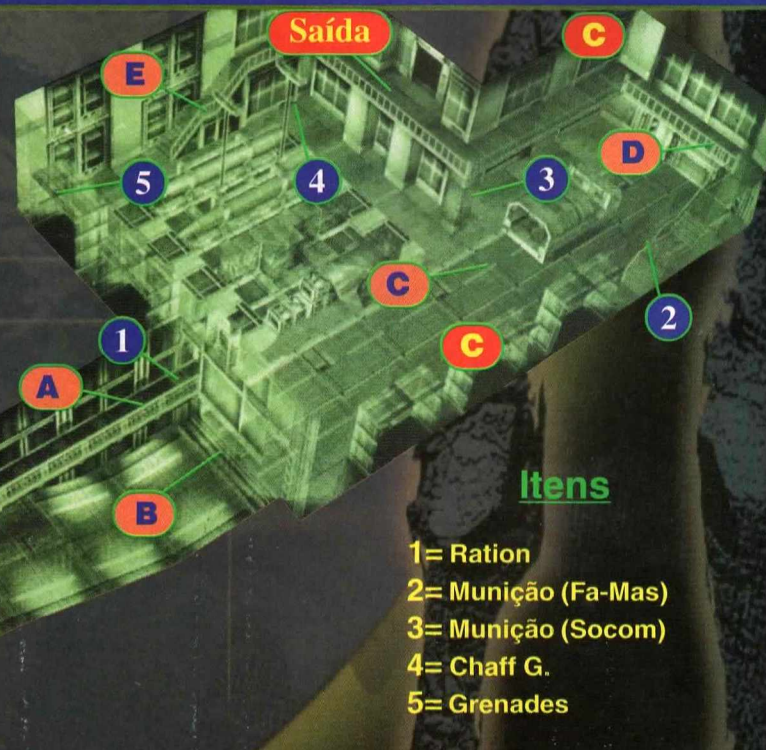
ESTRATÉGIA



Nesta nova área, siga pelo caminho do lado esquerdo, indo pela plataforma (rumo ao ponto **A**, do mapa); no final dela há uma Ration.



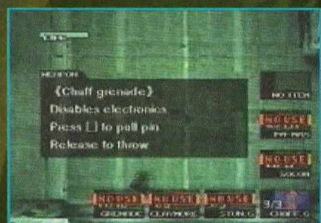
Volte e tome o caminho de



Itens

- 1= Ration
- 2= Munição (Fa-Mas)
- 3= Munição (Socom)
- 4= Chaff G.
- 5= Grenades

baixo (indo para o ponto **B**, do mapa), deite-se e rasteje por baixo da porta, tomando cuidado com algum guarda que possa aparecer. Do outro lado, Roy vai entrar em contato, dizendo para não usar armas. Naomi vai explicar que o local há ogivas nucleares. Para maiores informações, Roy dá a frequência de alguém que pode lhe explicar melhor, Natasha Romanenko. Sua frequência é 141.52, mas isso fica por sua conta.



Antes de prosseguir, dê uma visualizada no local. Há apenas três guardas no e algumas câmeras. Abrindo o menu do lado direito, você notará que todas as suas armas não poderão ser usadas, com exceção da Chaff Grenade. É preferível que você não tente matar nem um guardinha, pois caso seja visto, todas as saídas vão ser fechadas e um gás venenoso vai ser liberado. O único jeito de escapar com vida é despistar os guardas e esconder-se, até eles perderem completamente seu rastro. Mas enquanto isso acontece, seu life e a barra de oxigênio vão se esgotando.

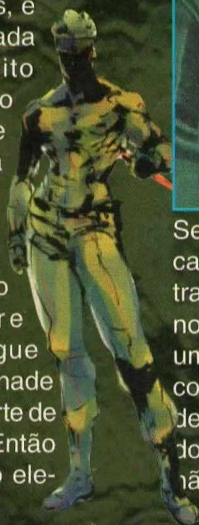


Use uma Chaff para desorientar a câmera do lado direito e siga em linha reta até chegar ao caminhão (em direção ao ponto **C**, do mapa). Espere os dois guardas tomarem suas direções, abrindo

de uma brecha para você. Suba no caminhão e abaixe-se atrás da caixa ao fundo.



Esperem os guardas passarem. Desça e siga para a parte de baixo da escada do lado direito (foto). Lá você vai pegar munição para sua metralhadora Fa-Mas. Do lado esquerdo (embaixo da plataforma), você pega munição para a Socom. Uma das alternativas, é subir pela escada do lado direito (ponto **D**, do mapa). Tome cuidado com a câmera de vigilância na parede do outro lado. Espere o guarda aparecer e ir embora, jogue uma Chaff Grenade e siga para a parte de trás da caixa. Então é só chegar ao elevador.

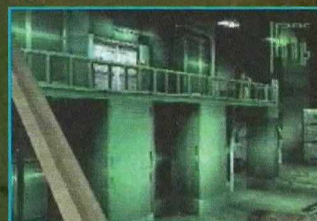


Outra alternativa que pode ser seguida, é você ir para o lado esquerdo, em direção a escada que se encontra lá (ponto **E**, do mapa). Tome cuidado com o guarda que faz o mesmo trajeto. Não pise na parte engradada, perto das pontas das ogivas, isso pode atrair o guarda. No final do caminho (perto da escada), há uma caixa de Grenade.

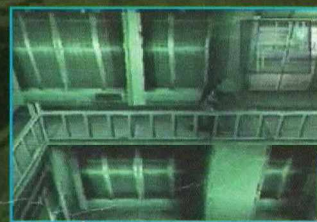


Seguindo para frente da escada, você pode pegar outra caixa de Chaff Grenade, no espaço entre a parede e um pilar, só tome cuidado com os guardas (o do andar de cima pode estar passando pelo local); lembre-se de não pisar na parte engradada.

do.



Suba a escada e dê uma olhada para ver onde o guarda se encontra no momento. Se ele estiver parado lá na ponta (foto), espere ele entrar no corredor, na direção da câmera de vigilância no mesmo andar. Suba imediatamente e chame o elevador.



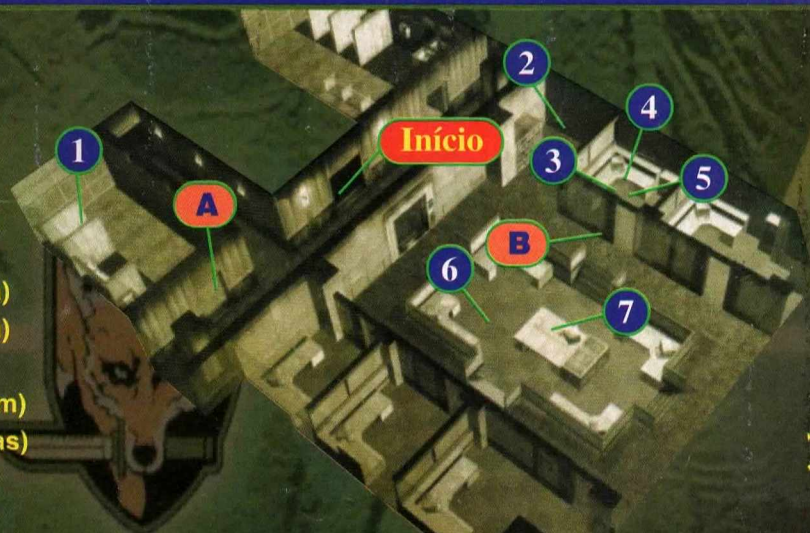
Caso o guarda esteja vindo, fique parado na parte plana da escada, junto à parede. Permaneça deitado para que o guarda do andar de baixo não o veja. Espere os dois se deslocarem para o outro lado, para então poder subir em segurança. Dentro do elevador, desça para o bloco 1 (**B1**).



NUKE BUILDING B1

Itens

- 1 = Ration
- 2 = Stun G.
- 3 = Munição (Nikita)
- 4 = Munição (Nikita)
- 5 = Nikita
- 6 = Munição (Socom)
- 7 = Munição (Fa-Mas)



ESTRATÉGIA



Saindo do elevador, vá para o final do corredor do lado esquerdo. Entre pela porta do banheiro (foto).



Dentro, você verá um guardinha tirando água do Joelho. Chegue por trás dele e quebre-lhe o pescoço, ou use a Socom. **Obs.:** diferente da versão japonesa, você vai notar que na parte baixa do inimigo, dentro do banheiro, há uma censura.



Vá para o fundo, para pegar uma Ration (foto). Se esperar cerca de um minuto, outro guarda vai entrar no banheiro.



Dê um fim no cara, então você poderá vagar pela tela tranquilamente sem se preocupar.



Saia do banheiro e siga para a porta rente ao elevador (equipe o cartão).



Ao entrar na sala, vire para a direita, onde você encontrará uma caixa de Stun Grenade. Volte e entre na

primeira sala do lado direito (um pouco mais abaixo de onde você está).



Lá você pega a Nikita Launcher e duas caixas de munições para a mesma.



No centro do salão, você

pode pegar munição para a Socom neste ponto (foto).



Se precisar de munição para a metralhadora Fa-Mas, entre debaixo da mesa (foto). Pegando todos os itens, saia da sala e volte novamente para o elevador, seguindo para o bloco 2 (B2).



<<<NUKE BUILDING B2>>>



- Itens**
- 1 = Ration
 - 2 = Gas Mask
 - 3 = C-4
 - 4 = Grenade
 - 5 = Grenade
 - 6 = Munição (Nikita)
 - 7 = Munição (Nikita)
 - 8 = Chaff G.
 - 9 = Ration



ESTRATÉGIA



Fora do elevador, siga em linha reta e esteja com o cartão equipado, para poder entrar por uma porta (ponto

A, do mapa). Mas antes, encoste-se na parede do lado direito, para ver alguém.



Após cruzar a segunda porta, um gás amarelo vai tomar o local.



Mais adiante da segunda porta, Snake vai parar. O corredor está eletrificado! Deepthroat vai entrar em contato dizendo que o local está cheio de gás e o chão eletrificado (lógico). Ele fala a Snake para destruir primeiro o gerador, antes de prosseguir. Snake fala que não sabe como fazer tal coisa, Deepthroat fala para usar os mísseis teleguiados (da Nikita).



Equipe a Nikita e dê um tiro, aperte e mantenha pressionado o botão ▲, para ter uma visão do míssil. **Obs.:** não ande pelo corredor antes de destruir o gerador, ou 70% de seu life vai embora quando tomar choque.



Vire para o lado esquerdo (ou para o lado direito, se

estiver usando a visão do míssil; mais fácil ainda, o ponto B, do mapa).



Depois dobre novamente para a direita, seguindo grudado à parede, para evitar as câmeras de vigilância com metralhadora. Já no final, dobre à esquerda e entre pela porta aberta, dobrado à direita novamente. Então guie o míssil de encontro ao gerador.



Se você acertou antes da sua barra de oxigênio chegar até a metade, entre pela primeira porta para pegar uma Ration (se precisar). Saia e desça o corredor até a terceira porta, usando uma Chaff Grenade no caminho. Entre na sala quando a Chaff estourar, para poder pegar a Gas Mask sem se preocupar com a câmera.



Saia da sala e equipe a máscara de gás. Suba o corredor e equipe o cartão, saindo fora da área de gás para recarregar a barra de oxigênio. Use o cartão e desça o corredor novamente, virando à direita do personagem (ponto B, do mapa). **Obs.:** fique alternando o uso da máscara com o cartão, ou seja toda vez que for abrir

uma porta, equipe o cartão, depois que a mesma abrir, coloque a máscara novamente.



Antes de dobrar à direita novamente (ponto B, do mapa), use a Nikita para destruir a primeira câmera do lado direito no corredor seguinte. Dê um tiro e faça com que o míssil se choque com a parede abaixo da câmera (se quiser, permaneça no esquema de usar Chaff Grenades). A primeira porta não pode ser aberta ainda, siga para a porta seguinte. A porta seguinte dá acesso a uma caixa de C-4 e duas de Grenades.



Saia e entre na sala seguinte, passando encostado à parede (ou usando uma Chaff) para não ser avistado pela câmera seguinte (ponto C, do mapa).



Dentro da nova sala, você pega duas caixas de munição para a Nikita. Saia da sala e destrua a câmera seguinte. Passe direto pela porta (ela não pode ser aberta agora...), vá para onde o gerador foi destruído (ponto D, do mapa).



Lá, você pegará uma Ration e uma caixa de Chaff Grenade. Agora faça o caminho de volta até a entrada do primeiro corredor (com as três primeiras portas), mas ao invés de entrar, siga direto (ponto E, do mapa); no caminho, lembre-se de usar uma Chaff para tirar a câmera, no final do corredor, de ação...





... e lembre-se de trocar a máscara com o cartão para poder entrar! Ao seguir para a porta seguinte, dentro da nova sala, você vai escutar gritos e barulhos (Snake é a cara do Gas-O, quando está com a máscara).



Entrando pela porta, você vai sair numa outra sala. Entre pela porta seguinte para sair num corredor, no qual Snake vai ver uma verdadeira carnificina. Avançando pelo corredor, um cara vai aparecer, dizendo

"isto... isto é um fantasma"... e cai morto.



Para ter alguns ângulos de visão diferente, chegue perto dos cadáveres e abaixe-se. Ao lado do terceiro cadáver, pegue a caixa de

munição para a Fa-Mas.



Mais a frente, Snake vai avistar um cara erguido por alguma coisa. O homem é lançado ao chão com extrema brutalidade, e fica agonizando até à morte... O ninja tira sua camuflagem e entra porta adentro; siga-o!



LABORATORY

ESTRATÉGIA



Dentro do laboratório, o ninja avança para cima de um cientista, deixando o cara "molhado" de medo. Muito assustado, o cientista pergunta quem é o ninja. O ninja pergunta onde está seu amigo... O cientista pergunta do quê ele está falando, quando fala do outro (Snake) que acabou de chegar.



Snake pergunta quem é o ninja (não saber perguntar outra coisa...). Ele responde que não é inimigo nem amigo, dizendo que veio de um mundo onde palavras não tem sentidos. Ele removeu todos os obstáculos, você (Snake) e ele vão travar uma batalha até a morte. Snake pergunta o que ele quer,



Itens

- 1= Chaff G.
- 2= Ration
- 3= Munição (Fa-Mas)
- 4= Munição (Fa-Mas)



mas o ninja só responde que esperou muito por este dia, e que quer desfrutar deste momento. O cientista ainda sem entender nada, diz que está parecendo um de seus animes japoneses. O ninja fala que veio de outro mundo para batalhar com você. Snake pergunta se isso trata-se de vingança. E a resposta é que não é nada tão trivial como vingança. Ele o matará ou Snake o matará; não faz diferença. O cientista entra no armário, para alegria do ninja. Snake fala

que precisa deste homem.

Cyborg Ninja

IMPORTANTE

- Não usar armas e bombas (se o ninja ver você com armas, ele usará a espada, que causa grande dano).



Antes de começar a correr

e atacar, encha seu life (se o estiver abaixo da metade), deixando a Ration equipada. Na primeira parte da batalha, distancie-se um pouco do ninja, depois siga em sua direção e dê uma sequência de três pancadas (botão O). Se quiser testar a velocidade do ninja, pegue a Fa-Mas e atire contra ele. O cara é o melhor, defendendo todos os seus tiros numa velocidade incrível (o cara é fod... fora do comum!). Toda vez que você usar armas de

fogo, o ninja vai tentar fugir, dizendo que você nunca usaria armas para uma batalha corporal e coisas assim...



Tente atacar primeiro, fuja sempre que ele vir correndo em sua direção, ele vai aplicar uma seqüência de voadoras e chutes giratórios. Conseguindo acertar o ninja com duas ou três seqüências, ele vai mudar sua tática de ataque, saindo na mão com você! Fique correndo pelo centro da sala (mantenha-se atento que o ninja vai pular em certos pontos). Fique parado na frente dele e volte imediatamente, ele vai aplicar uma seqüência, dando uma recuada após o último golpe; nesta recuada que ele dá, é o momento exato de atacá-lo! Dê uma seqüência e fuja. Se você entrar no corredor de vidro (ponto **A**, do mapa), saque uma arma e estoure os vidros para poder fugir. Pegue a Ration (se estiver precisando).



Para poder pegar o ninja facilmente, use uma Chaff e localize-o antes dela estourar. O ninja vai ficar sem saber onde você está (a visão dele é igual a do acessório Thermal Goggles, captando calor, e como a Chaff libera partículas de calor, o cara fica confuso sem saber onde você está...), quando ele ficar paado, acerte-o antes que se ajoelhe.



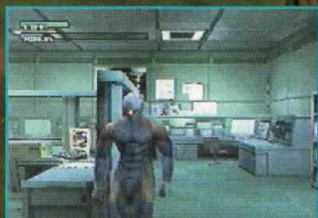
Um erro que pode ser fatal é você correr com uma bomba ou arma na mão, na frente do ninja. Se ele partir para cima de você, ele usará a espada para lhe acertar, e caso acerte, pode dizer adeus para metade da sua barra de life (lembre-se de ficar com a Ration equipada para não morrer quando o life chegar a zero).



Após uma boa seqüência de acertos (e tirar uma boa quantia de energia), o ninja vai usar sua camuflagem.

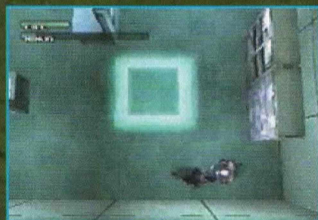


Antes de ir atrás dele, encha seu life (se ele estiver abaixo da metade), equipe o Thermal Goggles e vá procurá-lo. Caso demore muito para achá-lo (e espancá-lo), ele virá atrás de você. Fique atento pelo cenário, para localizá-lo. Se você usar Chaff Grenades, vai ajudar um pouco, se a mesma acabar, pegue uma caixa logo na porta de entrada do laboratório.



Conseguindo mais algumas pancadas, o ninja vai mudar

sua tática mais uma vez. Agora ele vai para cima de você, na maior moral! Ele não é tão difícil agora, basta você correr em sua direção, ele vai sumir e aparecer perto de você (isso é, se você ficar parado depois que passar correndo por ele).



Quando aparecer, ele vai dar um soco de direita. O mais estranho é que ele vai ficar falando para espancá-lo mais e mais (não, não é um ato de masoquismo...). Depois de apanhar bastante, o ninja fala que começa a lembrar-se dos socos (?), perguntando a Snake se ele lembra de algo. Continue a espancar o ninja, quando sua barra de life zerar, saia de perto.

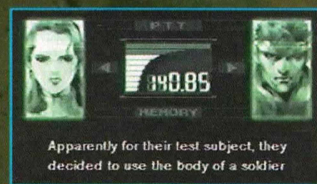


Ele vai ficar fora de controle, emanando energia ao seu redor, destruindo os computadores e o que estiver por perto; falando sem parar para espancá-lo mais. Quando ele ficar assim, saque sua Socom e atire nele (se quiser, use granadas). Acerte-o três vezes para finalizar. **Obs.:** não use Chaff G., quando o ninja estiver assim, não vai funcionar!



Acabando a batalha, o ninja pergunta a Snake se lembra dele agora. Snake apenas

fala que não acredita, dizendo que ele (o ninja), foi morto na Zanzibar. Mais uma vez o ninja entra numa de suas agonias, batendo sua cabeça contra o chão. Após o cientista dizer "já acabou?", o ninja grita de dor, e foge novamente.



Snake entra em contato com Roy, dizendo que o ninja é Gray Fox. Roy fala que é ridículo, ele foi morto em Zanzibar. Naomi entra na frequência e fala que Gray Fox não morreu. Na época, a Fox-Hound estava testando genes, com o propósito de criar soldados perfeitos, e o corpo de Gray Fox foi usado. Roy desconhecia tal acontecimento. Naomi explica que seu predecessor, Dr. Clark, havia começado o projeto de terapia com genes. Snake pergunta onde ele se encontra agora. Naomi fala que ele morreu numa explosão de laboratório dois anos atrás. O corpo de Gray Fox foi revivado, seu corpo agora contém uma nova estrutura chamada exoesqueleto. Durante os teste, foram usados vários tipos de drogas para que tudo desse certo. Roy fica intrigado, sendo que Gray Fox havia morrido numa explosão.

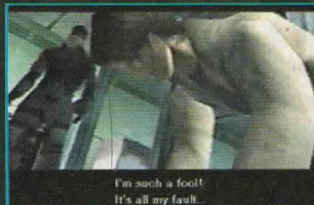


Depois da comunicação, Snake vai até o armário de metal, pedindo para o cientista sair, perguntando-lhe se ele é Hal Emmerich e para que exatamente o Metal Gear foi desenvolvido.



You telling me you didn't know?

Hal fala que o Metal Gear foi desenvolvido para defesa. Snake fica nervoso e o chama de mentiroso, dizendo que o Metal Gear é uma máquina de matar, e os terroristas planejam usá-lo para lançar mísseis nucleares. Hal desconhecia tal propósito, dizendo que da parte de armamentos não é ele que cuida. Hal não acredita que o Metal Gear foi realmente desenvolvido com fins de ser usado para começar uma nova guerra, podendo levar mísseis nucleares.



I'm such a fool!
It's all my fault!

Hal mostra os super computadores que auxiliariam no funcionamento do Metal Gear (teoricamente). Ele se culpa por ter desenvolvido o projeto, sendo que o mesmo vai ser usado para outro propósito. Snake pergunta onde está o Metal Gear, Hal responde que ele se encontra ao norte das torres de comunicações (no subterrâneo). Snake fala que para parar o Metal Gear, é necessário usar um código, Hal fala que o Metal Gear deve ser destruído e passa a ajudar Snake. Não sabendo técnicas de combate, a proteção de Hal, contra os inimigos, é usando a mesma camuflagem do ninja.



There she is! Over there!

Snake entra em contato

com Meryl, para informá-la de que o engenheiro (Hal Emmerich) está bem. Quando Snake pergunta onde Meryl se encontra, os guardas a avistam, obrigando-a a fugir. Snake pergunta o que está acontecendo, mas ela não responde. Antes de ir embora, Hal lembra Snake de que Meryl está vestida com o mesmo tipo de roupa dos soldados, mas para a alegria de todos (he, he...), Snake começa a lembrar-se do jeito de Meryl andar (lembra-se da fuga da cadeia?). Hal fala que ela era muito bonita por trás (!?!?).



Here... use this security card.

Antes de Snake ir encontrar Meryl, Hal entrega o cartão level 4. Por um momento Snake fica estranho, perguntando se Hal está bem, depois ele volta ao normal. Hal Emmerich pede para ser chamado de Otacon, ele também explica o porquê deste nome. Tal nome é relacionado aos animes japo-

neses (quem assiste sabe que alguns deles são ótimos).



And Japanese cartoons played some part in that?

Antes de ir embora, Otacon fala que sua frequência é 141.12, para entrar em contato quando precisar de alguma informação do Metal Gear.



Otacon também adora um video game, dê uma olhada sobre a mesa de computadores (centro da sala). Pegue os itens (se ainda não os pegou) e saia fora, voltando para o corredor de gás.



Use uma Chaff para tirar a câmera, ao lado da porta, fora de funcionamento. Saia e siga para a última porta do segundo corredor (ponto A, do mapa). Tome cuidado com as câmeras, fique usando Chaffs até chegar lá. Lembre-se de usar a máscara alterando-a com o cartão. Chegando até a porta, use o cartão para entrar. Dentro você pega o NVG; saia e volte para o elevador.



Não esqueça de entrar na sala do meio (ponto B, do mapa), no corredor rumo ao elevador. Nesta sala, você vai pegar duas caixas de Stun G. Depois siga para o elevador. **Nota:** ainda ficou faltando mais uma porta. Lembre-se bem da localização deste local para depois vir pegar o item, que é de grande importância.



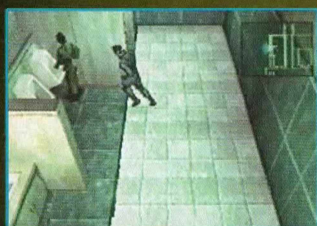
Observação

O mapa ainda é o mesmo, mudando apenas que agora você poderá abrir mais duas portas que não podiam ser abertas anteriormente.

Os itens anteriores ainda se encontram nos mesmos lugares, portanto, vamos mostrar apenas a localização dos itens que pode ser pegos agora.

Itens

- 1= Night Vision Goggles
- 2= Stun G.
- 3= Stun G.



No elevador, suba para o bloco 1 (B1), seguindo para o banheiro dos homens. Detone o guardinha e se quiser, espere o outro. Siga para o salão (porta rente à do elevador). Dentro do salão, entre pela primeira porta do lado esquerdo da tela, lá você vai pegar a Cardboard Box B.



Equipe a Scope e tente observar o andar dos guardas (se você não esperou o segundo guarda ir para o banheiro). Aquele que andar rebolando vai ser a Meryl. Se você esperou o guarda sair, ou esperou e apagou ele no banheiro, vai ficar apenas um deles no salão, e este será a Meryl (que dedução!), chegue perto dela.

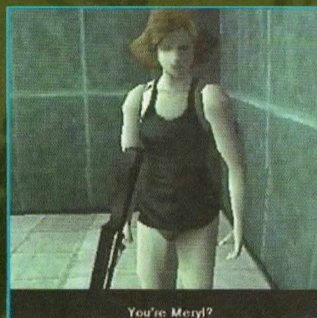


Ela vai sair em disparada, tente acompanhá-la até o banheiro das mulheres, do lado direito da tela. **Nota:** caso você tenha ido ao salão, e um dos guardas o avistar, mate apenas aquele que atirar em você.



Se você conseguiu acompa-

nhar ela, entrando no banheiro, siga para o fundo. Chegando lá, haverá apenas algumas roupas...



... jogadas em cima do vaso sanitário. Meryl aparece e rende Snake mais uma vez (nada mal para uma novata). Se você foi rápido o suficiente, a mina vai estar apenas de calcinha e camisa regata (fiu...fiu...).



Depois de se conhecerem um pouco mais, Meryl fala um pouco de sua vida. Quando Meryl começa a falar que Snake é considerado um herói, ele mesmo diz não ser. Ele se julga apenas como um mercenário, matando outras pessoas, e blá, blá... Snake pergunta por que ela não entrou em contato com ele. Ela diz que seu Codec se quebrou durante a fuga.

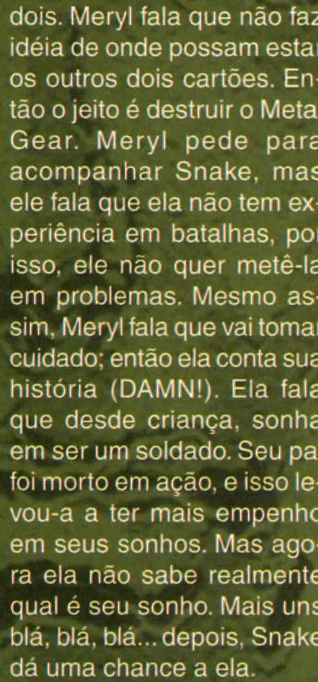


Meryl pergunta se Snake gosta dela (assim, como quem está querendo provocar confusão), Snake fala que ela tem um... traseiro e tanto (ó o cara, ai!). Ela fala que primeiro Snake elogiou seus olhos, agora seu traseiro (he... he...), qual será a

próxima coisa que ele vai gostar?



Snake fala que não teve muito progresso, tendo duas alternativas para parar o lançamento dos mísseis nucleares. Uma é destruir o Metal Gear, ou ter o cartão com os códigos de acesso para impedir o lançamento. Snake pergunta se ela está com o cartão que Baker. Ela procura e pergunta se é este, mostrando-o a ele. Snake fala que é um dos três cartões, agora só faltam dois. Meryl fala que não faz idéia de onde possam estar os outros dois cartões. Então o jeito é destruir o Metal Gear. Meryl pede para acompanhar Snake, mas ele fala que ela não tem experiência em batalhas, por isso, ele não quer metê-la em problemas. Mesmo assim, Meryl fala que vai tomar cuidado; então ela conta sua história (DAMN!). Ela fala que desde criança, sonha em ser um soldado. Seu pai foi morto em ação, e isso levou-a a ter mais empenho em seus sonhos. Mas agora ela não sabe realmente qual é seu sonho. Mais uns blá, blá, blá... depois, Snake dá uma chance a ela.



Ele pergunta se a metralhadora que ela trouxe, está funcionando. Ela fala que está sem balas, mas mostra uma calibre 50, Action Express, que achou quando tinha 8 anos. Snake oferece sua Socom 45, mas ela recusa, dizendo que se sente

mais à vontade com sua calibre 50, do que de calcinha (pode uma coisa dessas!). Ela fala que a porta da sala do comandante é de level 5, ela entrega um cartão do mesmo level para Snake, e ainda pede para que ele a siga.



Antes de segui-la, vá para o local onde ela deixou as roupas jogadas. No vaso sanitário anterior há uma Ration. Do lado de fora do banheiro, Meryl fala que está estranho, não há guardas no local. Snake também pergunta o que aconteceu com a música.



Quando Meryl se movimentar, siga-a. **Dica:** para ver Meryl encabulada, chegue perto dele e fique olhando para ela. Ela vai ficar perguntando o que você está olhando, o que foi (quê que há velhinho?).



Siga para o corredor, ao lado do elevador. Antes de entrar porta adentro, Meryl vai aparecer cabisbaixa. Olhando para ela, você vai notar que seu rosto ficou vermelho (com um sorriso em sua face). Siga pelo corredor mencionado a pouco, no final dele, equipe o cartão para poder entrar.

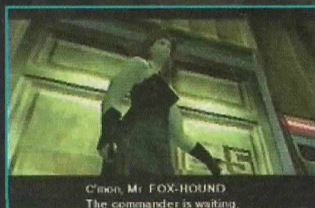


COMMANDER ROMM

ESTRATÉGIA



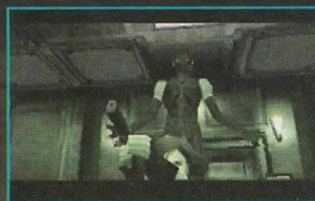
A porta vai dar noutro curto corredor, siga até a porta no final (ponto **A**, do mapa). Meryl vai tomar a frente. Chegando perto dela, sua cabeça começa a doer, ela começa a passar mal.



Ela fala para Snake não se aproximar, e começa a ter visões de estátuas e uma sala. Snake pergunta se ela está legal, pouco depois, ela levanta e fala que está bem, mas suas voz mostra que não. Snake a estranha, principalmente quando ela fala "Vamos lá senhor Fox-Hound, o comandante o espera".

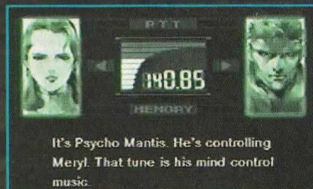


Aperte o **▲**, para ver pelos olhos de Meryl. Siga porta adentro, indo para o fundo da sala. Desde já equipe a Stun G. e a Ration.

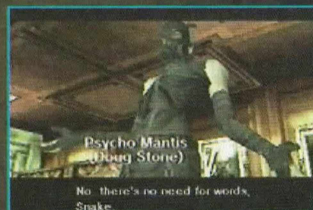


Indo até a frente da mesa (ponto **B**, do mapa), Meryl volta até a porta. Algo de estranho acontece com ela, fazendo-a puxar sua arma contra Snake. Ela fica perguntando se Snake gosta dela, pedindo para ele a agarre e a ame. O cara fica confuso, vendo a figura de

Psycho Mantis por trás da mina. A voz dela se altera de vez, revelando o truque de Mantis.

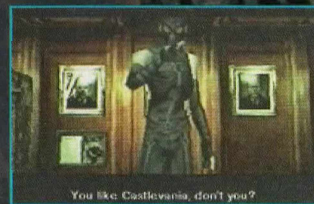


Antes da batalha, atenda ao Codec. Roy entra em contato desesperado, dizendo que Meryl não está em si. Ele pede para não usar armas contra ela. Naomi explica que Mantis está controlando Meryl com seu poder psíquico. Roy fala para controlar Meryl. Saia de perto dele e use uma Stun Grenade para capturar Meryl.



Snake não se deixa enganar mais pela camuflagem invisível, e diz que tudo não passa de um truque. Mantis

se sente ofendido, dizendo que Snake está duvidando da sua masculinidade... (palavra errada, he, eh...) de seu poder. Mantis faz uma demonstração, para provar que não é truque, entrando na mente de Snake. Ele tenta mostrar um pouco do passado de seu passado.



Dica: quando Mantis for tentar ler a mente de Snake, tenha em seu Memory Card outros saves de outros títulos da Konami (Suikoden, ISS Soccer, Silent Hill, etc.). Quando Mantis ler a mente de Snake, ele vai perguntar se você gosta do jogo. Legal né! Apesar de toda sua demonstração não parecer impressionar Snake, Mantis deixa tudo de lado e parte para a batalha.

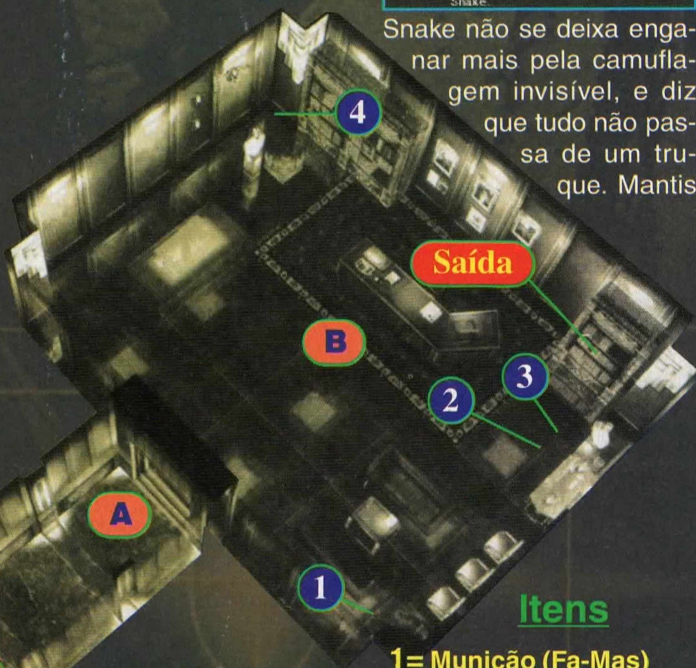
Psycho Mantis

IMPORTANTE

- Você não pode permitir que Meryl morra, e nem usar bombas.



Logo ao iniciar a batalha, Mantis começa a falar algumas palavras e a tela fica escura, com a mensagem "Hideo" escrita no canto superior da tela (não se preocupe, Mantis não insultou você quando estava falando). Troque de controle (co-



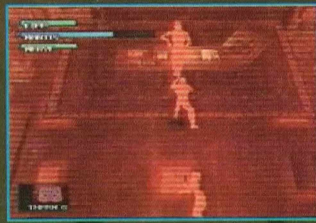
Itens

- 1= Munição (Fa-Mas)
- 2= Munição (Socom)
- 3= Ration
- 4= Munição (Fa-Mas)

loque o primeiro controle na entrada do segundo). Quando o jogo voltar (ele foi para onde?... ha, ha, ha, ha... que coisa sem graça), você controlará Snake normalmente, mas com uma diferença, os poderes de Mantis não terão efeito sobre Snake. **Obs.:** caso não troque o controle, Mantis vai tirar uma barbaridade de life e não poderá ser acertado facilmente. Ele também poderá estourar bombas (caso esteja com uma em mãos), para complicar a sua vida.



Preste atenção para onde ele vai, siga-o e dê socos nele. Toda vez que o acertar, ele vai gritar "por quê", ou "eu não acredito", tudo por que ele não conseguiu ler a sua mente. Não conseguindo saber o que você pretende (se estivesse no controle um, Mantis poderia prever todos os seus movimentos, ou comandos... captou a mensagem? Mas como você mudou o primeiro controle para o segundo, ele não conseguirá ler a sua mente, ou comandos... ha coitado!). Use e abuse de porradas, se quiser, use a Socom para pegá-lo a longa distância, quando ele começar a usar os objetos da sala. Mas se você é paciente, abaixe-se quando Mantis jogar os objetos em você.



Quando levar uma boa quantidade de porradas, ele vai começar a usar sua velocidade junto com a camuflagem. Use o Thermal Goggles para saber onde ele está. Caso queira brincar de esconde-esconde, aperte o botão ▲, para enxergar pelos olhos de Mantis. Caso você use a Fa-Mas (que causa um pouquinho mais de dano), não deixe de pegar munição no canto superior do lado esquerdo, atrás da estátua, ou no canto inferior do lado direito; na parte de cima deste mesmo lado, há uma Ration e munição para a Socom. **Obs.:** lembre-se de ficar de olho na sua barra de energia (deixe a Ration equipado quando não estiver usando o Thermal Goggles).



Ao apanhar bastante, Mantis vai tentar entrar na sua mente novamente (a tela fica escura e a mensagem "Hideo" vai aparecer), não troque o controle ainda, deixe do jeito que está até a luta acabar. De preferência, recarregue seu life quando ele estiver abaixo da metade.



Arrancando a metade (ou um pouco mais) da energia de Mantis, ele vai ficar sem

entender por que não consegue ler sua mente. Para não ficar na pior, ele vai usar Meryl contra você; use uma Stun Grenade ou fique derubando a mina até ela ver estrelas. Mantis vai dominar a mente de Meryl novamente, fazendo com que estoure seus próprios miolos. Neste momento, não demore muito, se ela morrer, Game Over! Use uma Stun Grenade para a mina dormir. **Obs.:** durante o uso da Stun Grenade, Mantis pode jogar bolas de energia contra você.



Sem Meryl para intervir nos ataques de Snake, Mantis volta ao seu ataque, ainda não compreendendo por que seus poderes não estão funcionando contra Snake. Continue atacando com socos ou tiros de Socom (ou Fa-Mas).



Quando estiver com muito pouco life, Mantis vai usar todos os objetos da sala, mais seus projéteis de energia para acertá-lo. Ele ficará parado de costas para a mesa no fundo da sala.

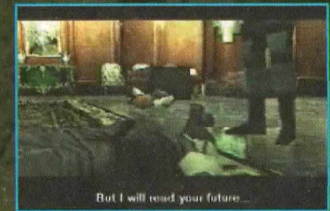


Dando o último soco, ou tiro, Mantis vai ser jogado por cima da mesa, capotando por cima da cadeira (às ve-

zes ele voa ao lado ou por cima da cadeira).

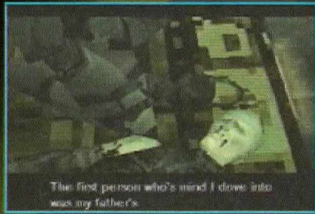


Roy vai entrar em contato e Snake fala que Meryl está bem. Naomi pergunta a Snake porque salvou Meryl; porque ela é sobrinha de Roy Campbell, ou porque Snake está gostando dela. Snake apenas fala que não queria ver uma mulher ser morta na sua frente. Naomi leva em conta que Snake já matou muita gente. Roy intervém na ligação, dizendo que apesar de Snake ter matado muitas pessoas, não quer dizer que ele não tem um coração. Snake fala que tudo bem, Naomi está certa.



Psycho Mantis à beira da morte, começa a falar com Snake. Ele diz que não pôde ler o futuro de Snake. Por sua vez, Snake fala que um homem forte não precisa ler o futuro, ele faz o próprio. Mantis passa a ler o futuro de Snake e Meryl. Ele descobre que você tem de chegar onde o Metal Gear está, e fala que Snake deve seguir pela porta escondida atrás da estante de livros. Fala que o local a seguir é bloqueado por geleiras e manda você ir além das torres de comunicação usando o caminho das torres. Snake pergunta por que Mantis está contando isso. Ele fala que durante seu tempo de vida leu a mente de milhares de pessoas, o passado, o presente e o futuro. Ele fala que em cada

mente que entrou, havia o mesmo objetivo de obsessão; tanto egoísmo deixava Mantis doente.



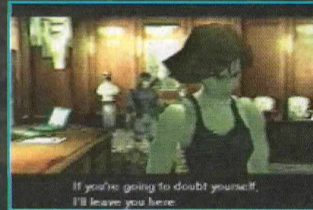
Mantis viu que entre ele e Snake há uma coisa em comum, os dois não tem passado e nem futuro, apenas vivem o momento, e este é o único propósito. Os humanos não foram feitos para trazer felicidade uns aos outros. Do momento em que são lançados neste mundo, estão predestinados a trazer dor e miséria, um ao outro. Mantis ainda fala que a primeira pessoa na qual entrou na mente foi a de seu pai, onde viu apenas ódio e desgosto voltados para ele. A mãe de Mantis morreu durante o seu nascimento, o pai dele o desprezou por isso; querendo matá-lo. Foi então que passou a não ter futuro e perdeu seu passado quando viu a aldeia, onde morava, em chamas. Snake continua olhando e escutan-

do atentamente. Mantis diz que Snake passou pelo mesmo trauma.



Mantis nunca concordou com a revolução do seu chefe, usando-a apenas como um meio de ter desculpas para matar quantas pessoas puder. Meryl o chama de monstro, mas Snake pede para ela deixá-lo falar. Mantis diz que a pouco viu o verdadeiro mal em Snake, pior do que viu em seu chefe (de Mantis); Mantis ainda fala que comparado a Snake, não é tão ruim. Ele também leu o pensamento de Meryl, dizendo ter visto Snake lá; num grande lugar em em seu coração. Antes de tais revelações (que deixam Meryl um pouco sem jeito), Mantis faz seu último pedido; ele pede para a máscara ser recolocada. Enquanto Snake recoloca a máscara, Mantis continua seu desabafo, dizendo que o pensamento de outras

pessoas, surtem uma grande influência em seu jeito de ser. Ele quer ser sozinho, para permanecer em seu próprio mundo; ele abrirá a porta secreta para Snake. Um pouco antes de morrer, ele fala que nunca usou seu poder para ajudar uma pessoa, sentindo uma estranha sensação agradável.



Mantis finalmente morre; Snake apenas chama Meryl para seguirem adiante. Meryl começa a se culpar, por ter deixado Mantis controlar sua mente. Snake diz que se ela tem dúvidas, e vai deixá-la aqui, para ganhar confiança no que faz ou pensa. Meryl fala que ele tem razão, e aprende uma lição. Antes de continuarem, ela faz algumas perguntas a Snake, querendo saber seu verdadeiro nome, sua idade e se já teve família. Ele apenas diz que nomes não significa nada nas batalhas, que está velho o bastante

para saber que a morte o observa. Família ele diz nunca ter tido, mas ouve pessoas que o ajudaram. Meryl também pergunta se ouve alguém em sua vida. Snake fala que não, nunca se interessou por outras pessoas, pois poderiam complicá-lo. Meryl então percebe que Mantis tinha razão, Snake é um solitário.

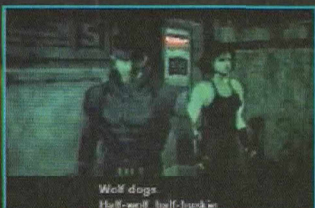


Depois da conversação, tente mexer seu personagem. Quando a mensagem aparecer, pedindo para mudar o controle de lugar (encaixar na entrada do primeiro), troque. Ao lado da escada, você pode pegar uma Ration, munição para a Socom e para a Fa-Mas. **Obs.:** você deve tentar mexer o personagem, para a mensagem aparecer. Se você mudar sem a mensagem aparecer, o controle sobre o personagem não funcionará.



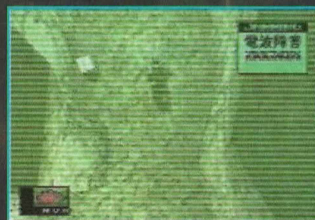
CAVE

ESTRATÉGIA



Equipe o cartão para ter acesso à porta. Do outro lado, Snake e Meryl vão ouvir uivos. Snake fala que são cães-lobos, meio lobos, meio huskies. Meryl pergunta como ele sabe. A res-

postas é que ele monta trenós de cães. Meryl pede para que ele a siga, ignore-a. Siga em linha reta para a direita (ponto A, do mapa).



No final, você pode pegar uma caixa de munição para a Socom na parte de baixo, e na parte de cima há uma

Ration. Equipe o NV Goggles para ter uma visibilidade melhor. **Nota:** dê uma olhada pela fresta na parede, você vai ver Meryl do outro lado.



Volte até o início e entre no caminho (ponto B, mapa). Passe deitado, mas veja se

o lobo não está passando pelo local, se ele o ver, vai investir contra você (ele não arranca muita energia, mas enche o saco!). Do outro lado, siga para o fundo e entre à esquerda. Lá você pode pegar munição de Fa-Mas (se precisar). Siga para a direita, descendo com todo cuidado possível. Pode haver dois lobos, um adulto e um lobinho. Dê uma olhada contra a parede à sua frente. Há duas entradas, a do lado direito (ponto C, do

mapa), que leva para um espaço vago; e a da direita (ponto **D**, do mapa), que vai dar na saída.



Entre pela da direita (ponto **C**), lá você vai pegar munição para a Fa-Mas, uma Ration e o Diazepam. Saia e entre pela outra entrada (ponto **D**).

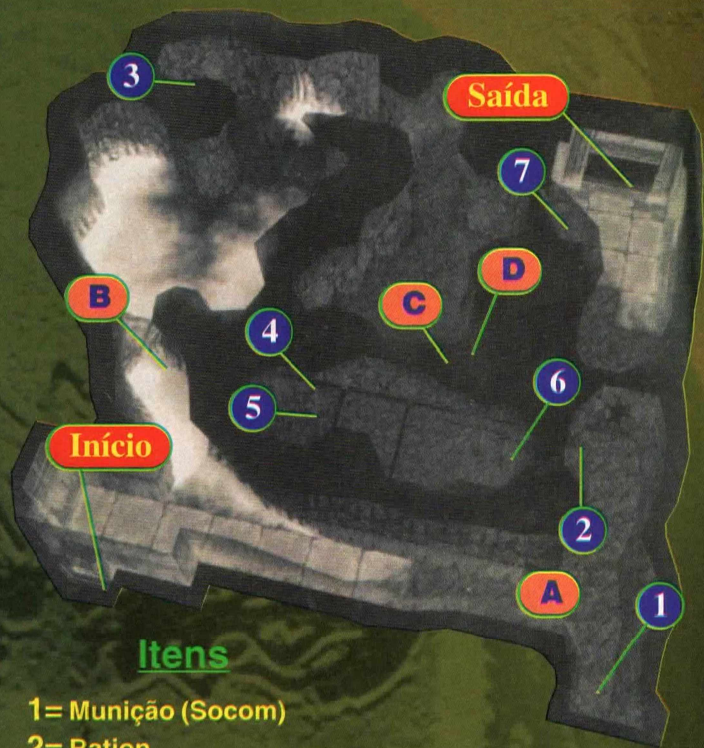


Ao chegar até Meryl, parece que os lobos gostaram dela. **Dica:** equipe uma das duas caixas (Cardboard Box A ou B). Chegue perto de

Meryl e dê um soco, usando a caixa em seguida. Ela vai mandar o lobinho atacar, mas ele só vai marcar sua área (tirando a água do joelho). Desta forma, os lobos não o atacam quando passar por eles, isto é, se estiver com a caixa que foi marcada equipada.



Aproveite para fazer uma pequena chacina com os lobos. Saque uma de suas armas e desça a bala nos bichos. Infelizmente não dá para matar o lobinho (DAMN!), mas os lobos adultos sim. Matando os lobos você vai cometer um EXTERMÍNIO! Pegue a Ration (se precisar) e siga para a porta (com o cartão equipado).

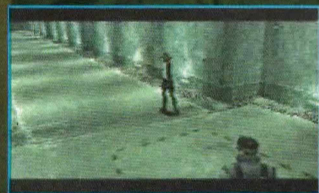


Itens

- 1= Munição (Socom)
- 2= Ration
- 3= Munição (Fa-Mas)
- 4= Ration
- 5= Munição (Fa-Mas)
- 6= Diazepam
- 7= Ration

UNDERGROUND PASSAGE

ESTRATÉGIA

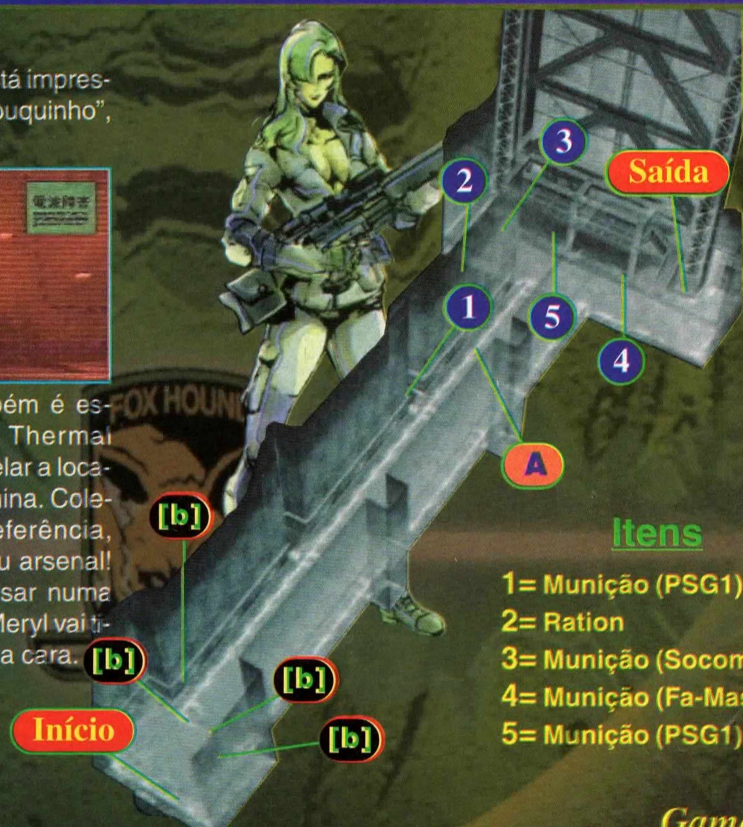


Do outro lado, Meryl fala que a área está minada. Para a alegria de todo mundo, o radar de Snake não está funcionando, desta forma não é possível usar o Mine Detector. Meryl mostra o caminho, fique de olho. Chegando ao outro lado ela se gaba. Snake pergunta como ela sabe onde estão as minas, ela fala que Mantis mostrou a localização na mente dela. Ela aproveita e

pergunta se ele está impressionado. "É, um pouquinho", Snake responde.



Mostre que também é esperto, equipe o Thermal Goggles para revelar a localização de cada mina. Colete todas, de preferência, melhor para o seu arsenal! **Nota:** se você pisar numa destas bombas, Meryl vai tirar uma com a sua cara. [b]

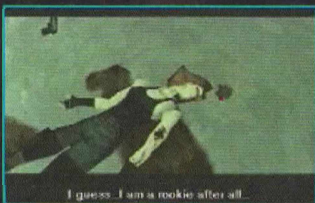


Itens

- 1= Munição (PSG1)
- 2= Ration
- 3= Munição (Socom)
- 4= Munição (Fa-Mas)
- 5= Munição (PSG1)



Quando os dois estiverem do outro lado, a visão vai ser de uma mira. Snake percebe um pequeno ponto vermelho direcionado a Meryl, mas quando ele vai avisá-la, alguém atira nas pernas da mina (extermínio?) e no braço. Snake não pode fazer nada para ajudá-la, mas ela pede para ele deixá-la e correr. Ela finalmente reconheceu que é uma novata.



Snake fala para ela não se preocupar, é a ele que eles querem. Meryl fala que sabe disso, e que eles estão usando-a como isca para pegá-lo. Snake não tem muita alternativa, Meryl pede para ele atirar nela, mas ele não pode. Ela fala que só queria ajudar, não o atrapalhar. Snake pede que fique quieta, para economizar suas forças. Meryl insiste para que Snake fuja, mas ele não pode.



Roy entra em contato com Snake, ele também fala que é uma armadilha. Caso ele ajude Meryl, a atiradora pega os dois. Naomi entra na frequência para falar que quem está atirando é uma mulher, Sniper Wolf, a melhor atiradora da Fox-Hound.



Snake pergunta se ela está agindo sozinha, Naomi não sabe ao certo, mas Sniper Wolf é muito determinada. A mina pode ficar de tocaia durante horas, dias ou mesmo semanas sem mexer um músculo (nossa!). Snake pretende ajudar, de um jeito ou de outro. Roy fala que Sniper está numa boa posição para atacar e que Snake precisa de uma arma igual a dela para poder pegá-la. Snake fala que vai ajudar Meryl, mesmo arriscando-se. Naomi fica assustada com tal atitude, vindo logo de Snake. Mas ele não deve explicação a ninguém. Infelizmente você não pode ajudar a mina no momento, equipe o cartão e saia fora.

Nota: se você der um tiro em Meryl, Roy vai ligar e dar uma bronca em você, juntamente com Naomi; não se preocupe, um tiro não vai matá-la. Não fique parado, esperando, ou Sniper vai acabar com a vida de Meryl.

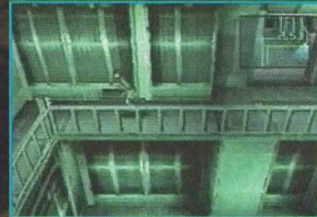


Do lado de fora, siga para o local no qual você enfrentou Psycho Mantis. Para passar pelos lobos, equipe a caixa na qual você fez o lobinho jogar uma "água". Assim os lobos grandes não vão atacá-lo.



Chegando até o local men-

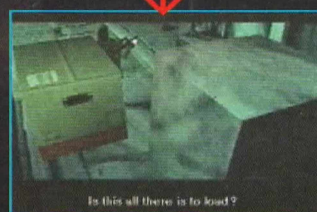
cionado acima, dê uma passada no salão rente ao elevador. Desça até a terceira porta, do lado esquerdo da tela. Use o cartão para entrar, lá você pode pegar alguns itens, como uma caixa de Diazepam (que logo mais será usado) e três caixas de munição de Fa-Mas (não é obrigatório vir aqui, e não vai interferir em nada na missão). Siga para o elevador e suba para o primeiro andar.



Saindo nesta área (foto), onde você não pode usar suas armas, com exceção da Chaff Grenade, desça até o caminhão parado, tomando um extremo cuidado com os guardas. **Obs.:** caso seja visto, use a máscara de gás e esconda-se até as coisas se normalizarem.



Desça a escada do lado esquerdo da tela, use uma Chaff Grenade e entre no caminhão.



Use a Cardboard Box A ou

B e fique parado dentro do caminhão. Um dos guardas vai ver a caixa e pensar que é para levar para o heliporto (começo do game). Chegando lá, saia do caminhão e entre por uma das tubulações.



Mais uma vez dentro da área do tanque, siga para o elevador. Desça no bloco 1 (B1).



Tome cuidado com os guardas, siga para a terceira sala da fileira de cima (ela não podia ser aberta antes), use o cartão para entrar. Dentro dela você encontrará quatro caixas de munição para a Nikita.



Siga para a primeira sala, da fileira de cima (a que está de frente para a entrada da parede, do lado esquerdo da tela. Cuidadosamente chegue até lá e apague o guarda que a vigia), uns três/quatro tiros de Socom resolvem a parada.



Dentro da sala equipe o

Thermal Goggles e passe cuidadosamente pelos raios infra-vermelhos.



Não vai ser fácil, mas também não é para tanto. Basta ter o domínio dos comandos de Snake. Conseguindo passar com êxito, do outro lado você vai pegar a PSG1, junto com mais duas caixas de munição para a mesma. Faça o caminho de volta e siga para o elevador, indo para o primeiro andar. **Obs.:** caso seja visto, use uma Stun Grenade e esconda-se em alguma sala, ficando longe da porta. Quando as coisas se acalmarem, siga para o elevador.



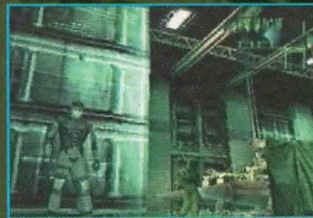
No primeiro andar, siga para este local (foto), do lado direito. Não se preocupe, os raios infra-vermelhos não estão acionados; equipe o cartão para poder passar pela porta.



Do lado de fora, equipe o Mine Detector. Toda a área está minada (ferrou!). Siga pelo canto esquerdo, encostado ao paredão. Passe deitado somente por esta Claymore, que vai estar no caminho. Se quiser, use o Thermal Goggles para facilitar as coisas.



O resto do caminho você pode seguir em pé, tomando cuidado para não passar em cima de mais alguma Claymore (elas só vão estar pelo meio da área). Durante sua corrida até a porta, use uma Chaff Grenade para tirar as câmeras armadas de ação. Equipe o cartão para entrar!



Após a porta, siga diretamente para a outra no final do caminho. Abaixar-se e veja se não há ninguém no pedaço. Siga para a esquerda, se o guarda estiver vindo, esconda-se atrás de um dos pilares no caminho que ele não o verá. Siga até a escada e da mesma, para o elevador, descendo para o bloco 1 (B1). Siga para a sala onde Mantis foi derrotado e (finalmente), siga para onde Meryl foi baleada. **Nota:** não se esqueça de usar a Cardboard Box para passar sem problema pelos lobos.

Sniper Wolf

IMPORTANTE

- Não avançar enquanto Sniper não for derrotada.



Voltando à área, encoste-se na parede, (foto), para ob-

servar os movimentos de Sniper Wolf. Você também notará que Meryl não estará mais estirada no chão.



Espere a mira vermelha de Sniper desaparecer completamente do local (ela vai se esconder). Fique de frente para o local onde ela se encontra e equipe a PSG1, que fará Snake deitar-se automaticamente. Se quiser, você pode usar junto com a mira da PSG1 o NightVision ou o Thermal Goggles. O mais aconselhável é deixar a Ration equipada.



Sniper Wolf geralmente vai se esconder atrás do pilar ou nos cantos atrás das paredes. Localize-a e fique pronto para mandar bala assim que ela se posicionar para atacar. Desça o tiro nela, sem dó nem piedade. Quando Snake ficar com as mãos trêmulas, use um Diazepam para acalmar-se, equipando a Ration logo em seguida. Toda vez que Snake for acertado, guarde a arma e esconda-se atrás de uma das paredes, repetindo o mesmo esquema (espere a mira de Sniper desaparecer e posicione-se).

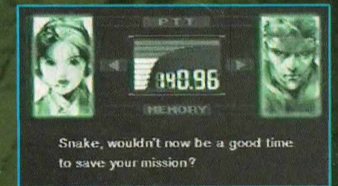


Acabando com a fama de

Sniper (a melhor atiradora da Fox-Hound), siga para o final do corredor. Se quiser, chegue e fique em cima da poça de Meryl, apertando o botão X uma vez, para abaixar e ter uma visão melhor do sangue da mina (o chato é que não vai servir para nada). **Diversão:** depois que derrotar Sniper, posicione-se do mesmo jeito e fique testando sua pontaria nos ratos que passam na parte de cima do local de onde Sniper estava (a propósito, já ouviu falar do cúmulo da pontaria?).



Siga para o primeiro espaço entre as paredes, do lado esquerdo. Lá você pega munição para a PSG1.



Quando estiver quase chegando ao local onde Sniper foi abatida (ponto A, do mapa), Mei Ling vai entrar em contato, perguntando se você não quer salvar seu progresso. Ele fala que está com um mal pressentimento (é uma boa idéia, salve seu progresso antes de avançar...).



Ao fundo, do lado esquerdo, há uma Ration. Embaixo da plataforma, atrás do sustento (foto), tem munição para a Socom. Siga para a direita e entre embaixo da esca-

da (deitado).



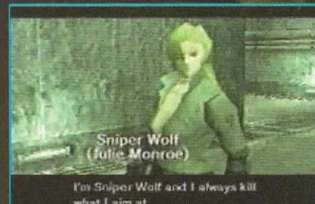
Lá você pode pegar munição para a Fa-Mas. Subindo a escada, você pode pegar mais munição para a PSG1. Se olhar para o chão, notará que corpo de Sniper desapareceu, permanecen-

do apenas rastros de sangue.



Desça a escada e siga para a direita. Quando chegar até a porta, dois guardas vão render Snake. Sniper aparece um pouco depois e ela pede para Snake jogar sua arma, bem devagar. Ela diz

que ele foi um tolo ao vir para este local.



Sniper formalmente pergunta se ele quer morrer agora, ou depois, como a amiga dele. Não tendo muito a falar (com duas armas apontadas para sua cabeça), ele apenas fala que só vai mor-

re depois que matá-la.

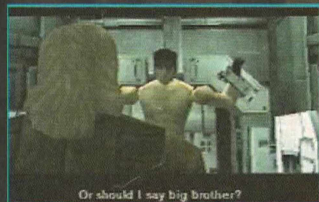


Ela não dá muita bola, chegando perto dele, dizendo que ele é sua presa especial, dando um corte no rosto de Snake, deixando sua marca. Pouco depois, Sniper bota Snake para dormir... Levando-o para algum lugar.



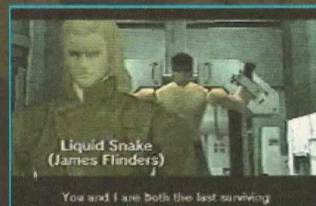
MEDICAL ROOM

ESTRATÉGIA



Durante a recobrança de consciência de Snake, ele começa a escutar vozes, determinando seu destino, dizendo para não matá-lo. Para que não aconteça o mesmo acidente ocorrido com chefe Darpa, quando Snake abriu os olhos, você pode ficar mexendo sua visão. Alguém pergunta se Snake pode ouvi-lo. A mesma pessoa pergunta se Snake o conhece. A pessoa diz que sempre soube que um dia ele iria conhecê-lo. Fala que Snake lhe roubou tudo que tinha de bom. Depois do sacrifício de todos os seus irmãos, finalmente depois de 30 anos, dois deles se encontram. O irmão da luz, e o irmão da escuridão. Sniper está presente na conversa e ela pergunta para a pessoa se quer uma amostra do DNA de Snake. A pessoa responde que sim, para aproveitar enquanto ele está vivo e que precisar para cor-

rigir os Genome Soldiers mutantes. Sniper pergunta então se é possível curá-los. A voz mais uma vez fala que não, pois precisam do DNA de Big Boss. Pouco mais, Revolver Ocelot (que também está presente) fala que Snake está acordando.



A pessoa (dona da voz), finalmente fica visível para Snake. Tal pessoa o chama de irmãozinho. A tal pessoa é nada mais, nada menos que Liquid Snake (desnecessário dizer que é o irmão de Snake...). Ele diz que ambos (Liquid e Solid) são os últimos filhos sobreviventes de "Big Boss". Um telefonema interfere na conversa, Raven teve alguns problemas. Liquid vai resolver estes problemas, dizendo que vai aprontar o lançamento do primeiro míssil nuclear em 10 horas, como planejou. Ele deixa Ocelot encarregado de Snake, advertindo-o para que não aconteça o mesmo acidente que

ouve com chefe Darpa. Ocelot pergunta a Liquid sobre o ninja, pois ele arrancou sua mão. Liquid fala que ele já matou doze homens, deve ser um lunático. Ele diz também haver um espião entre eles, pois Baker está morto, Octopus também, entre outros pequenos probleminhas; Liquid se retira. Ocelot pergunta a Sniper se ela não quer assistir o show, ela fala que não está interessada. É hora de alimentar a família. Ocelot fica meio sem graça, dizendo que ela prefere os lobos do que assistir seu show. Ela vai embora, deixando Snake e Ocelot pronto para algo que você não vai gostar nem um pouco...



Durante a conversa de Ocelot, Snake descobre que Meryl ainda está viva. Agora você vai ser torturado! Ocelot quer saber qual é o truque que há no cartão (a PAL key) e como ele conseguiu o diesquete (o que

Baker deu lhe). Ele lhe dá duas alternativas, que podem mudar o final do game; são elas:

1ª Resistindo a tortura- você deve ficar apertando o botão O, o mais rápido que conseguir, para manter sua barra de energia o mais elevada possível. Se a barra chegar ao fim, Game Over. Não há continúes (ou seja, você não vai continuar deste local, e sim do último save). Se você conseguir resistir à todas as torturas (tá pensando que é só uma é, vai sonhando...), o final do game vai ser com Meryl (o final bom).



2ª Desistir- para desistir na tortura, basta apertar o **Select**. Você vai fazer final com Otacon, e Meryl morre (para tristeza de Roy e Snake; este é o final ruim). Tente fazer primeiro o final bom, pois é mais trabalho. Fique apertando o botão O, desesperadamente, para

agüentar a descarga elétrica. São três descargas que Ocelot vai aplicar em você (quatro se você estiver jogando a versão americana na dificuldade Normal). O objetivo é manter sua barra de life o mais cheia possível, agüentando até a barra abaixo da sua se esvaziar. A cada final de descarga, a barra vai crescer um pouco. Seja forte! **Obs.:** se você pensou em usar um controle turbo esqueça! O número de choques aumenta conforme a dificuldade.



Após a seção de tortura, Snake vai ser levado e encarcerado (ponto **A**, do mapa)! Dentro da cela, Snake vai ver um homem morto, e para sua surpresa, o homem é o chefe Darpa!

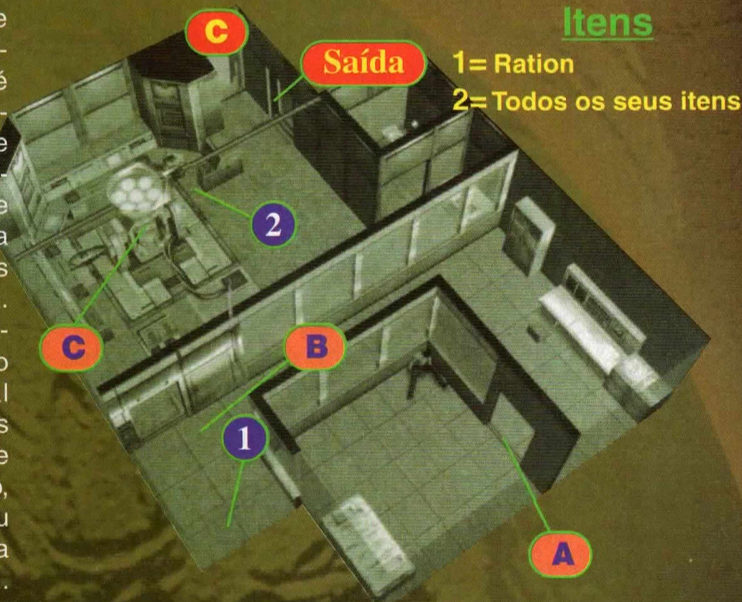


Aguardando um pouco, Roy vai entrar em contato, perguntando se Snake está bem. Snake faz perguntas sobre o conhecimento do Metal Gear Rex, pelo governo americano e a Casa Branca. Roy fica meio em dúvida, sabendo poucas informações, mas falando que a Rússia vai começar um terceiro acordo com os EUA. Os terroristas roubaram o Metal Gear para usá-lo com fins de que todos entrem em guerra. Roy diz que Snake tem que impedir esse acontecimento. Depois de saber de mentiras e verdades, Snake menciona sobre Darpa. Ele diz que o estado do corpo de Darpa está em

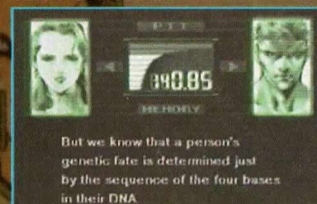
péssimo estado, como se ele já estivesse morto há vários dias, o mais estranho é que o sangue dele foi drenado. Naomi pergunta se ele está em fase de decomposição, Snake responde que não sabe. Naomi lembra que ele morreu a poucas horas e Snake concorda. Roy pergunta se Darpa havia falado como impedir o funcionamento do Metal Gear (e do lançamento dos mísseis). Snake fala que não houve muito sucesso, mas diz que Baker instalou um sistema secreto, para motivos de emergência. Três cartões que podem ligar ou desligar o Metal Gear. Roy pergunta onde estão os tais cartões e Snake fala que está com um, os outros dois, não faz a menor idéia; e o pior é que ele está trancado. Roy fala que Snake tem que encontrar os cartões e parar o Metal Gear, que deve continuar sua missão, seguindo para as torres de comunicação. Roy fica triste, sem saber se deve perguntar. Snake já sabe, é sobre Meryl. Snake fala que vai salvá-la, Roy agradece.



Ao encerrar a comunicação, fique esperando um pouco (é..., não vai ter lugar para você ir mesmo...). Passando-se alguns segundos, o guarda vai falar que Ocelot o espera, isso quer dizer que você vai ser torturado novamente (extermínio por choque!). Se você pretende resistir, continue gastando seu dedo apertando o botão O. No final da tortura você vai ser jogado atrás das grades novamente (para pensar como funciona o cartão e falar para Ocelot).



Voltando à cela, Roy vai entrar em contato novamente com Snake, que não tem nada de novo para contar. Naomi parece que aplica algo em Snake (como, através do Codec? Sim, aparentemente...). Logo em seguida, eles começam a falar de suas vidas. Snake pergunta se ela tem família, ela fala que não é um dos melhores tópicos de sua vida. Snake fala que não tem família, até que ele pensa um pouco e diz que teve um pai, que está morto! Roy fala Big Boss, para surpresa de Naomi. Ele ainda explica que tudo aconteceu a seis anos atrás, na Zanzibar (não na rua Zanzibar, em São Paulo...), explicando alguns acontecimentos. Naomi pergunta se Big Boss é realmente o pai de Snake, ele apenas responde que não sabe ao certo.



Naomi desabafa e fala que

também que não tem família; seu irmão mais velho está morto. Ela pergunta se há alguma mulher na vida de Snake (a resposta está mais que na cara), se ele tem amigos (ele responde Roy Campbell, que se assusta por ser considerado um amigo da parte de Snake). Snake também teve outro amigo, Frank Jaeger. Roy explica que ele foi o único da Fox-Hound a ganhar o codinome "Fox"; Snake completa, Gray Fox. Naomi lembra que Snake havia dito que Gary Fox tinha morrido. Snake fala que ele morreu na Zanzibar (lembre-se, não é uma rua em nenhuma parte de São Paulo ou mesmo em todo o Brasil).

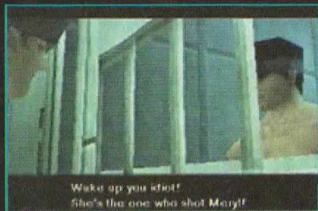


Encerrando a transmissão, você vai ficar mais alguns segundos, o guarda vai ter uma dor de barriga fora do comum (quem mandou ele comer feijoada com cerveja, doce de goiaba e rabadá, isso faz um mal danado; peraí, como é que a gente sabe disso?), e sai corren-

Itens

- 1 = Ration
- 2 = Todos os seus itens

do para o banheiro. Pouco depois, uma figura usando camuflagem, aparece; é Otacon. Snake pede para tirá-lo de trás das grades, e rápido. Otacon olha pela grade da porta, avistando o corpo de Darpa. Snake pede para tirá-lo dali, Otacon fala que não pode, as chaves estão com o guarda; mas ele entrega uma garrafa de catchup, um sanduíche (ou algo assim) e o cartão level 6. Além disso ele entrega um lenço que pertence a Sniper Wolf. Snake pergunta por quê?



Otacon fala que alguns guardas estavam matando lobos, e que Sniper os impediu, ou seja, do ponto de vista de Otacon, ela é uma boa pessoa. Snake o chama de idiota, Sniper atirou em Meryl. Otacon não sabia desta parte. Snake pede para que o tire dali, mas Otacon fala que fez o seu melhor. O guarda está saindo do banheiro, Otacon se despede.



Agora que você tem o catchup, você pode fugir. Há três tipos de fuga diferente. Vamos a elas.

1º método: antes do guarda voltar a fazer sua ronda ao redor da grade, esconda-se embaixo da cama. O guarda vai pensar que você fugiu (que burro!), ele abre a cela e entrar para investigar. Quando ele for olhar do lado direito da cama (lado direito quando você fica de

frente para ela), saia e derube-o. Saia da cela e dê um jeito nele do lado de fora.



2º método: deite-se no chão e use o catchup (equipe o dito item e aperte O), antes do guarda aparecer. Snake vai se fingir de morto (nesta hora, não se mexa, ou o guarda vai saber que é um truque e você dança), fazendo com que o guarda entre na cela para averiguar o corpo. Levante-se, derrube-o e vá para fora, para dar um jeito nele.

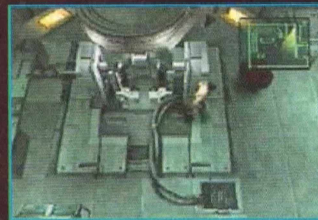


3º método: caso você cometa erros nas duas fugas anteriores, não se preocupe. Você vai ser torturado mais uma vez, resista à tortura novamente (haja dedo...). Novamente dentro da cela, o guarda vai ter outra dor de barriga (quem mandou comer jerimum com carne de sol, ao molho madeira.... é, sabemos que forçamos um pouco...). Momentos depois, alguém vai aparecer na porta da cela, abrindo-a! Snake vai agradecer pensando que é Otacon, quando na verdade é o melhor (o ninja). Snake vai estranhar a caridade.



Ao sair da cela, o guarda vai sair do banheiro, avistando você. Capote o guarda no soco, ou quebre-lhe o pes-

coço (de preferência, dê uns três socos e complete com um agarrão, fazendo alguns combos).



Deixando o guarda desmaiado (ou morto), siga para o final do corredor (ponto B do mapa), perto da porta de entrada para a sala de tortura. Pegando a Ration, siga para a sala. Lá você vai recuperar todos os seus itens ao lado da máquina de tortura (ponto C, do mapa). Tome cuidado para não andar demais e ser focalizado pela câmera de vigilância.



Ao pegar todos os seus itens, deixe equipado a Chaff G. Use uma para tirar a câmera de ação e siga para a porta ao lado da mesma.



Saindo da sala de tortura, não seja apressado. Tenha a Chaff Grenade equipada e use mais uma. Você já deve ter notado que está no local onde Meryl e você se "conheceram". Haverá duas câmeras com metralhadoras (ao lado da porta de onde você sai, e uma ao lado da porta do elevador). Siga diretamente para o elevador, depois de usar a Chaff. Desça para o bloco 1 (B1).



Siga cuidadosamente para a área onde você teve seu primeiro encontro com Revolver Ocelot.



Passa direto, seguindo para a entrada no final do corredor, onde há duas câmeras com metralhadoras (foto). Equipe o cartão e entre pela primeira porta,...



... usando uma Chaff G. Quando a câmera (dentro da sala) ficar fora de ação, siga para a parte de baixo dela, para pegar uma caixa de Stun Grenade.



Na porta mais acima, você pega a câmera fotográfica (beleza!). Lembre-se de usar mais uma Chaff Grenade antes de ir entrando na sala como se fosse a casa da sogra (nada contra elas, apenas força de expressão...). Volte para o elevador, e suba para o primeiro andar. **Obs.:** se quiser, colete todos os itens presentes nesta área ou na do elevador, para deixar seu arsenal o mais completo possível.



Enquanto você estiver indo para o elevador (ou mesmo pegando os itens), seu Codec vai tocar; atenda! Deepthroat vai entrar em contato com você, avisando que em um de seus itens há uma bomba. Seja rápido para tirar a bomba, pode ser morte instantânea se ela explodir. A bomba está em um dos itens do menu esquerdo. Mantenha o **R2** pressionado enquanto passa item por item. O que tiver uma contagem (numeração), é o item que está com a bomba. Mantenha R2 pressionado, aperte **O** (lembre-se de deixar o item com a bomba equipada) para Snake jogar a bomba; lembre-se de sair de perto!



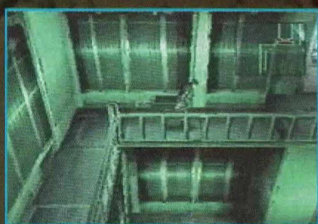
Chegando ao primeiro andar, entre novamente por este local (foto), seguindo para a segunda base. **Obs.:** não se preocupe com os raios infra-vermelhos, eles ainda não estão ligados.



Do lado de fora, repita o mesmo esquema feito anteriormente (equipe o Mine Detector ou o Thermal Goggles e passe o mais distante das bombas). Use uma Chaff G. e passe pelas câmeras mais à frente (não esqueça de equipar o cartão para passar pela porta).



Dentro da segunda base, siga em linha reta (pensando bem, pegue a Ration primeiro, se estiver precisando...), abaixe-se e fique atrás da porta. Banque o franco atirador, equipando a PSG1 para apagar os três guardas que vigiam o local.



Siga para o elevador, no andar superior e desça até o bloco 2 (**B2**). Entre pelo corredor cheio de gás amarelado (lembre-se de usar a máscara).



No final do corredor, vire à esquerda (da tela), destrua as câmeras com a Nikita (faça com que o projétil se choque embaixo da câmara). Lembre-se que ficou faltando uma porta a ser aberta. Ela é a primeira do corredor, de baixo para cima (foto).



Equipe o cartão e entre, dentro desta sala para pegar a Body Armor (colete para diminuir o dano causado pelos tiros dos inimigos). Saia e volte até o elevador,

subindo para o bloco 1 (**B1**).



Saindo do elevador, siga para o banheiro dos homens. Acabe com o guarda (esse cara deve ter bebido muita água, não?) que está trocando a "água". Siga para o salão, porta rente ao elevador.



Detone o outro guarda que está fazendo ronda. Siga para a porta do meio, do lado esquerdo. Com o cartão, você poderá entrar e pegar a Medicine. Este item tem a finalidade de curar resfriados. Caso você tenha escolhido a segunda alternativa (quando estava sendo torturado por Ocelot), Snake fica resfriado, prejudicando-se muito na hora de silenciar os inimigos (ele pode espirrar a qualquer momento, principalmente quando vai eliminar os inimigos).



Use o Medicine se estiver escolhido o segundo final, caso não tenha... use do mesmo jeito. O nosso intuito de pedir que você pegue algo que não tem utilidade (se você escolheu a primeira alternativa na hora da tortura), é mostrar a localização de todos os itens, certo? Então voltemos à estra-

tégia.



Siga para a sala onde você enfrentou Mantis, e de lá, vá para onde Meryl foi baleada.



Para passar pelos lobos mais rápido, equipe o lenço que Otacon lhe deu na prisão (o lenço de Sniper). Com ele equipado, os lobos não o atacarão.



Chegando ao local onde Meryl foi baleada, Snake lembra-se de tudo que aconteceu e de tudo que ela falou. Suas lembranças cessam quando Roy entra em contato, perguntando sobre Meryl. As coisas não estão boas, nem sequer sinal dela. Pouco mais, a cabeça de Snake vira um verdadeiro "Disk: Meu Amigo", mó frequência cruzada. Master Miller entra na frequência, falando do passado de Snake, Roy faz um comentário sobre o de Naomi, despertando a curiosidade de Master.



Ele começa a fazer perguntas sobre o passado dela, perguntando quando (na década de 50), e onde (em

Nova Iorque) o avô dela trabalhava (investigando a Máfia). Ela fica gaguejando enquanto responde, deixando dúvidas.



Num dos espaços entre as paredes, há uma Ration, vi-

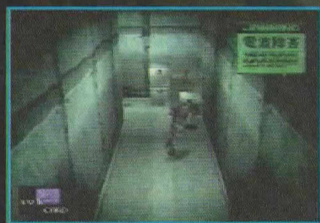
giada por uma câmera armada (com metralhadora). Use uma Chaff e pegue a Ration, se realmente estiver necessitando, pois agora você vai precisar de tudo que possui. Siga para a porta (onde Sniper barrou você da última vez), mas antes colete munições para suas armas (do lado esquerdo da tela, embaixo da escada...). A porta vai dar acesso à torre de comunicação A.



COMMUNICATION TOWERS



ESTRATÉGIA



Após a porta, há um corredor vazio e tranqüilo. Perto das caixas (ponto A, do mapa 1), você pode pegar uma caixa de munição para a Fa-Mas e para a Socom.



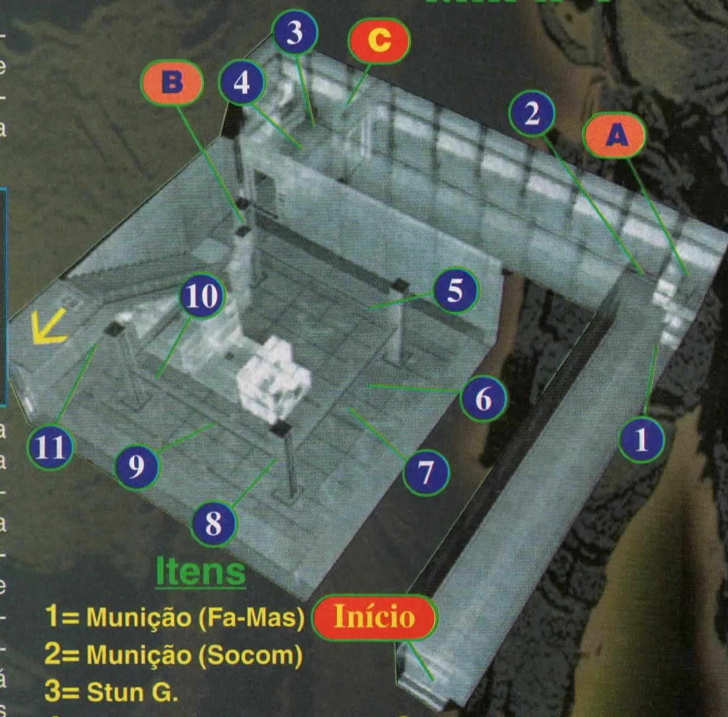
Siga até o final do corredor, chegando na porta (com o cartão equipado). Haverá uma câmera acima da porta (do outro lado), que o denunciará para os guardas. Não tem jeito de escapar da visão desta câmera (mesmo que você use uma ou várias Chaff Grenades). Agora é hora de mostrar serviço de sua parte. Equipe a Stun G. e use uma; você tem apenas três segundos antes dos guardas levantarem novamente. Pegue os dois

itens que estão rente à porta (obrigatoriamente, pegue a corda). Esteja com o cartão equipado e siga para a porta ao lado.



Suba a escada e deixe a Body Armor equipada, para agüentar os tiros, lembrando sempre de usar uma Ration quando seu life estiver baixo (se preferir, deixe a Ration equipada, para encher o life automaticamente). Abaixo da escada, há uma boa quantidade de itens não obrigatórios (confira o mapa e a descrição de cada um), pegue-os se quiser. A subida pela escadaria vai parecer não ter fim (um pé no sac...). Use uma Stun para derrubar os guardas, conte três segundos e jogue outra. Vá repetindo este esquema até acabarem suas Stun Grenades. **Obs.:** não fique matando os guardas, isso só vai complicar mais. Quando suas Stun G. se acabarem, vá derrubando os guardas e avançando.

MAPA 1

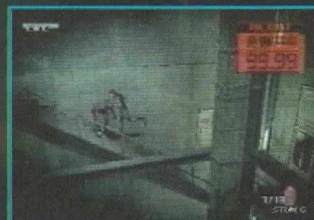


Itens

- 1= Munição (Fa-Mas)
- 2= Munição (Socom)
- 3= Stun G.
- 4= Rope (Corda)
- 5= Munição (Socom)
- 6= Munição (Socom)
- 7= Munição (Socom)

Início

- 8= Munição (Fa-Mas)
- 9= Munição (Fa-Mas)
- 10= Munição (Fa-Mas)
- 11= Ration

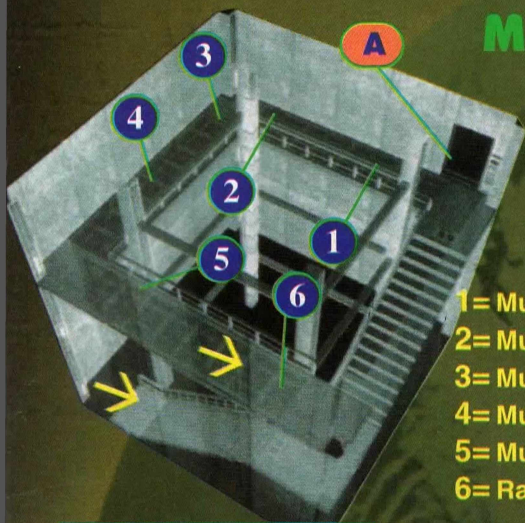


No decorrer da subida você vai passar por uma porta (ponto A, do mapa 2). Ela não pode ser aberta, pois

está congelada pelo lado de fora, ignore-a e continue o caminho. Colete as munições, a Ration e continue subindo; seja paciente... **Obs.:** em alguns andares, pode haver mais munições de Fa-Mas e Socom.

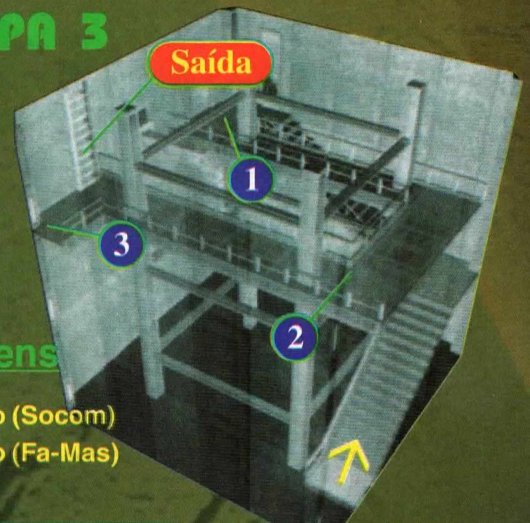
MAPA 2

MAPA 3



Itens

- 1= Munição (Fa-Mas)
- 2= Munição (Fa-Mas)
- 3= Munição (Fa-Mas)
- 4= Munição (Socom)
- 5= Munição (Socom)
- 6= Ration



Itens

- 1= Munição (Socom)
- 2= Munição (Fa-Mas)
- 3= Ration



Chegando no topo da torre (ufa!), haverá uma caixa de munição para a Socom, uma para a Fa-Mas e uma Ration, perto da escada de saída (veja o mapa 3).

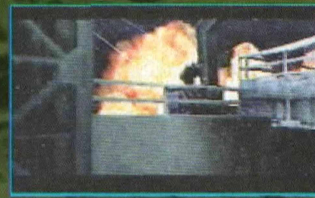


Depois de pegar a Ration, suba imediatamente pela escada (aperte o botão O), para não perder tempo, life e munição à toa. Subindo a escada, você vai chegar na

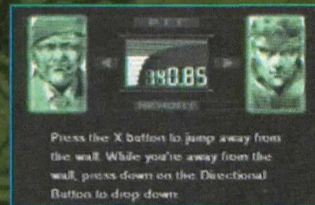
parte de cima da torre, entre pela porta.



Do lado de fora, Snake vai ver uma antena gigantesca. Passando pela mesma, ele terá acesso à torre B, podendo continuar até a localidade onde se contra o Metal Gear. Ande até a porta (do outro lado). No caminho (ponto A, do mapa A), uma chuva de mísseis é lançada sobre a antena, destruindo o caminho. Liquid vai aparecer de helicóptero para piorar as coisas. Sem muita alternativa (Liquid pretende e vai, lançar mais uma chuva de mísseis), Snake corre para um dos lados da torre, para poder descer.



Equipe a corda (Rope) e ande em linha reta até encostar na grade de proteção. Snake vai amarrar a corda e descer, enquanto seu "irmão" lança mais mísseis... A descida não é fácil, mas será emocionante!



Quando estiver para descer (assim que Liquid metralhar a torre, estourando canos de gás...), Roy vai entrar em contato para explicar os comandos, que são os seguintes:

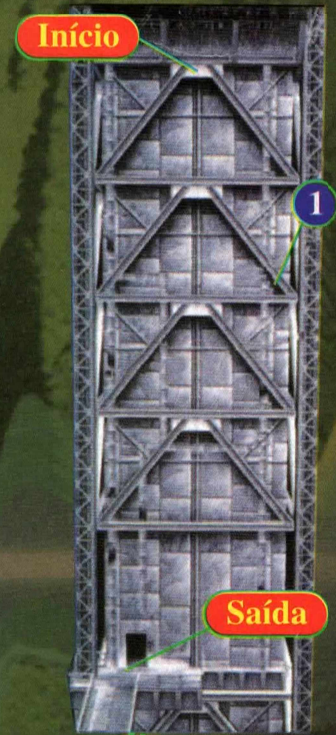
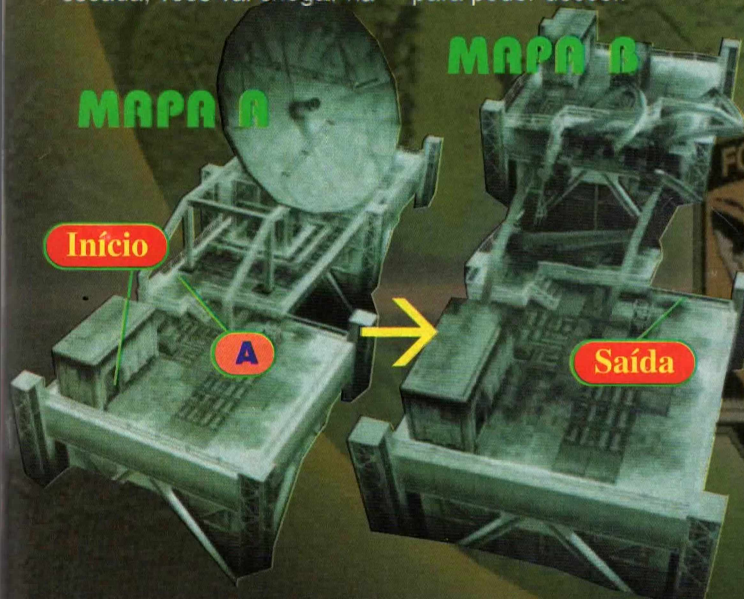
X -----servirá para fazer Snake pular, durante a descida. Apertando e mantendo-o pressionado, Snake vai dar um pulo demorado para encostar na parede novamente. Mantendo o direcional para baixo, enquanto aperta e mantém o botão X pressionado, Snake vai pular mais demoradamente, descendo bem mais.

O -----serve para manter Snake de pé

(contra a parede). Enquanto mantiver o botão pressionado, mova-se para os lados ou para baixo. Colocando para os lados (com o botão pressionado), Snake vai se mexer rápido. Se colocar para baixo, ele desce vagorosamente (dá até raiva). Durante a descida, coloque para diagonal/baixo. Desta forma Snake vai descer rápido pela parede (apesar de ser na diagonal). Caso você pule errado, mantenha pressionado o botão O, fazendo com que Snake volte a se encostar na parede.

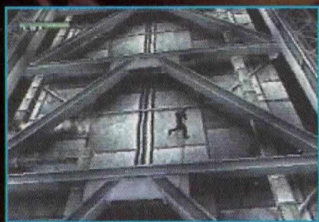
MAPA A

MAPA B



Itens

- 1= Ration



O esquema para se dar bem na descida é sempre correr para os lados. Quando Liquid começar a metralhar a torre (querendo acertar você), dê um pulo (com o direcional para baixo, ou na diagonal/baixo). Snake vai balançar para o outro lado da torre, num grande salto; só fique atento com os gases. Há Ration(s) durante toda a descida, e até ele(s), o acesso não será fácil. **Obs.:** durante a descida, você não poderá usar Rations e nem se quer equipá-los. O jeito é ter muita cautela e precisão.



Na parte final, dê um pulo grande e caia na plataforma. **Dica:** depois de descer a torre A, você deve ter reparado que há uma porta aí. Esta porta é aquela que não abria por dentro da torre. Instale uma C-4 nela e saia de perto, quando acionar a mesma. A explosão vai "arrumar" a porta, que permitirá acesso livre para o décimo andar (dentro da torre).



Chegando até a plataforma, pegue uma Ration do lado esquerdo e uma caixa de C-4 do lado direito, atrás do pilar (foto). Não siga adiante, está fácil demais! Fique na

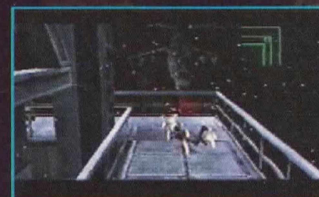
reta do caminho a ser seguido e equipe a PSG1.



Você vai avistar três guardas o esperando. Mire no do lado esquerdo e dê três tiros seguidos para matá-lo. Quando fizer isso, guarde a PSG1 e siga para o lado esquerdo (sem avançar).



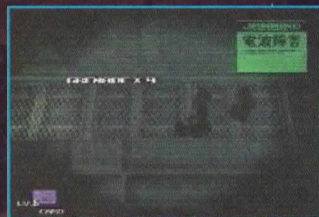
Equipe a Nikita e guie seus tiros até os outros dois guardas que restaram (caso tente usar a PSG1, como fez com o primeiro guarda, você vai levar tiro a toda hora). Só siga quando os guardas morrerem. Como saber? Simples, basta a música de ação acabar!



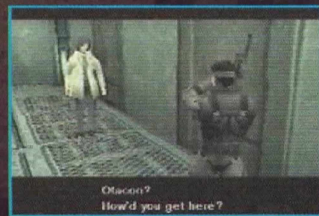
Limpando seu caminho (matando os guardas), siga adiante. Chegando perto de onde os guardas estavam, Liquid vai aparecer novamente. Quando ele começar a descarregar a metralhadora em você, deite-se para não ser acertado. Siga para o final do caminho, repetindo a mesma coisa (deitar-se ao chão quando for metralhado). **Obs.:** não importa se os tiros vão acertar seu personagem (quando estiver deitado), pelo menos você não sofre dano. Se bem que é uma grande mentira, mas tá valendo!



No caminho haverá uma Ration, equipe o cartão para poder cruzar a porta no final. Dentro da torre B, logo de cara você pega a Stinger e munição para ela. Desça e siga para a porta, abaixo da tela.



Do outro lado, siga em linha reta e chame o elevador, que não vai subir. Volte até a porta e siga para a direita da tela, lá você vai pegar uma caixa de Grenade, munição de Socom e de Fa-Mas. Desça a escadaria, ela vai estar quebrada. Suba novamente e siga para o elevador.



Chegando lá, Snake escuta alguma coisa, e vai investigar. É Otacon, que fala para não atirar. Snake pergunta como ele conseguiu chegar até o local (lembra da guerra do lado de fora?). Otacon diz que chegou em segurança graças à sua camuflagem, e ele usou o elevador. Snake comunica que a o acesso para o primeiro andar (pela escada) está quebrado, perguntando se o elevador está funcionando. Otacon confirma; depois começa a paparicar Snake, dizendo que ele parece com os heróis de filmes. Snake fala que não, os heróis de

filmes sempre salvam as mulheres. Otacon comenta sobre Meryl. Snake permanece calado; Otacon se desculpa pelo comentário. Ele aproveita para perguntar se Snake já amou alguém. A resposta não é muito positiva, eles discutem um pouco sobre o caso... Respondendo a pergunta de Otacon, Snake pede um favor em troca: pede para ele dar um jeito no elevador (arrumar o painel de comandos). Ele aceita, enquanto isso, Snake vai para o topo da torre B.



Subindo as escadas, você vai encontrar algumas surpresas. Não seja muito apressado, haverá câmeras (equipadas com metralhadoras) nas paredes. Sempre dê uma olhada nas paredes, no final de cada trecho da escadaria. Use uma Chaff Grenade para passar tranquilamente (há quatro pontos durante a subida que apresentam as câmeras). **Obs.:** com a Stinger, você pode destruir as câmeras, mas não gaste nenhum de seus tiros agora, você irá usá-los! Ah, mais uma coisa, atrás do pequeno pilar da escada (ao lado do elevador) há uma Ration.



Chegando ao final da escadaria, dê a volta ao redor da localidade dos cabos do elevador (foto), para coletar três caixas de munição para a Stinger, Chaff G., munição para Fa-Mas e uma Ration. Suba a outra escada.

GAMERS É PARA QUEM FERA

PEÇA JÁ!

Cód. R-G 12 R\$ 3,80 cada	Cód. R-G 13 R\$ 3,80 cada	Cód. R-G 15 R\$ 3,80 cada	Cód. R-G 17 R\$ 2,90 cada	Cód. R-G 18 R\$ 2,90 cada	Cód. R-G 20 R\$ 2,90 cada	Cód. R-G 21 R\$ 2,90 cada	Cód. R-G 22 R\$ 2,90 cada
Cód. R-G 23 R\$ 2,90 cada	Cód. R-G 32 R\$ 2,90 cada	Cód. R-G 33 R\$ 2,90 cada	Cód. R-G 34 R\$ 3,50 cada	Cód. R-G 35 R\$ 3,50 cada	Cód. R-GE 25 R\$ 2,90 cada	Cód. R-GE 26 R\$ 2,90 cada	Cód. R-GE 27 R\$ 2,90 cada
Cód. R-GE 28 R\$ 3,40 cada	Cód. R-GE 29 R\$ 3,40 cada	Cód. R-PD 1 R\$ 2,90 cada	Cód. R-PD 2 R\$ 2,90 cada	Cód. R-PD 3 R\$ 2,90 cada	Cód. R-PD 4 R\$ 2,90 cada	Cód. R-PD 9 R\$ 2,50 cada	Cód. R-PD 10 R\$ 2,50 cada
Cód. R-PD 11 R\$ 2,50 cada	Cód. R-PD 12 R\$ 2,50 cada	Cód. ALM-PD 1 R\$ 4,90 cada	Cód. ALM-PD 2 R\$ 4,90 cada	Cód. BOOK-G 1 R\$ 5,90 cada	Cód. BOOK-G 2 R\$ 5,90 cada	Cód. GUIA-G 1 R\$ 4,90 cada	Cód. GUIA-MKT R\$ 6,90 cada
Cód. R-GG 1 R\$ 2,90 cada	Cód. R-GG 2 R\$ 2,90 cada	Cód. R-GG 3 R\$ 2,90 cada	Cód. R-GG 4 R\$ 2,90 cada	Cód. R-GG 5 R\$ 2,90 cada	Cód. R-GG 6 R\$ 2,90 cada	Cód. R-GG 7 R\$ 3,50 cada	Cód. R-MG 3 R\$ 3,90 cada

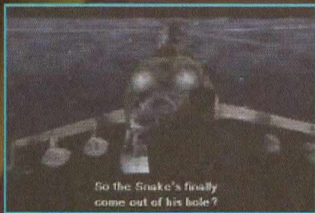
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para **EDITORA ESCALA LTDA.** Caixa Postal 16.381, São Paulo - SP, CEP 02599-970. Não é necessário recortar essa revista. Basta enviar cópia xerox desta página ou uma lista dos produtos (sempre informando os códigos) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa.



TOWER BATTLE

ESTRATÉGIA



So the Snake's finally come out of his hole?

Do lado de fora, Snake se encontra com Liquid, que ainda (insistentemente) o chama de "irmãozinho". Snake ainda não entende por que é chamado de irmão. Liquid então fala que é a sombra de Snake. Hora da luta!

Hind

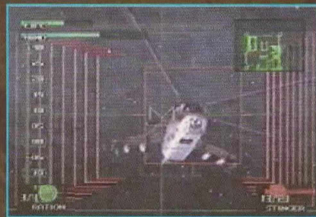


Equipe a Stinger e desative-a do menu, pegue uma Ration ao lado de onde você saiu (proveite e equipe a Ration), se estiver precisando. O esquema para detonar Liquid e seu teco-teco (forçado!), é bem simples; observe bem o helicóptero.



Quando o helicóptero distanciar-se, fique atrás dos tanques de gás (ponto A, do mapa). Equipe a Stinger (aperte novamente R1), e mire rapidamente. Vão aparecer três alvos, mas isso não quer dizer que há um lugar específico para acertá-lo. Basta mirar no helicóptero

(registrando qualquer um dos três alvos), disparando contra ele. Se a mira estava registrada no alvo, o míssil vai direto no helicóptero. Vai ser meio demorado para abater este pato, mas não vai apresentar muitas dificuldades.



Toda vez que acertar o helicóptero, desequipe a Stinger e esconda-se atrás dos tanques. Para saber a localização (e para onde vai o helicóptero) lembre-se de usar o radar. Depois de alguns acertos, Liquid vai ficar meio nervoso, mandando um míssil para você "comer".



Quando o míssil estiver chegando de encontro à torre,

fique escondido atrás dos tanques, que você não sofrerá dano algum (Liquid é um cego esmo...).



Continue repetindo o mesmo esquema feito até agora. Liquid vai deixar o helicóptero abaixo do seu ponto de vista, sendo acusado apenas pelo seu radar (e pelo alvo da Stinger). Quando ele fizer isso, a música vai parar por um momento. Veja onde Liquid se localiza pelo radar, depois equipe a Stinger e mire para o chão, para avistar o alvo. Não atire, em hipótese alguma, para o chão (você não quer cometer um suicídio a essa altura da batalha, quer?). Liquid vai subir com tudo, mire no helicóptero e dê um tiro, indo se esconder em seguida.

Itens

- 1= Ration
- 2= Munição (Stinger)



Liquid vai tentar acertá-lo de qualquer maneira, nesse momento você deve ficar de olho no radar. O helicóptero vai ficar rodeando os tanques, depois ele desce e ronda fora de visão, preparando o ataque. Se suas balas de Stinger estiverem se acabando, siga para a ponta, do lado direito da tela, para pegar uma caixa de munição (veja o mapa). Quando finalmente der o último disparo contra Liquid (e seu teco-teco, he, he...), o cara vai ficar muito fudo da vida; mandando outro míssil contra você. Fique escondido atrás dos tanques. O míssil vai colidir contra os tanques, que explodirão, mas você não vai morrer.



See you in hell, Liquid

Liquid vai ficar sem controle, perdendo altura e explodindo (extermínio aéreo, ha, ha...!). "Vejo você no inferno, ... Liquid", fala Snake.



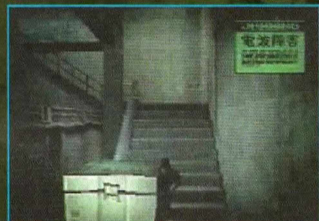
You fired it?

Otacon vai entrar em contato com Snake, para comunicar que o elevador está funcionando. Durante o bate-papo, Otacon pergunta o que explodiu. Snake fala que

foi um helicóptero. Otacon fica dizendo que ele é incrível. Snake pede para ele procurar um lugar seguro para ficar. Otacon não concorda, mas Snake diz para ele não bancar o herói. Antes de ir, Otacon fala para entrar em contato se precisar.

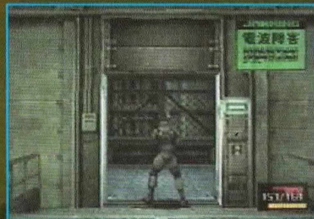


Volte para dentro da torre, descendo para a porta do elevador. Quando estiver descendo a escadaria, use a Stinger (só uma vez) para destruir as câmeras. Com esta arma, você vai poder destruir de tudo (que seja destrutível). É aconselhável o uso de Stun G. durante a descida.

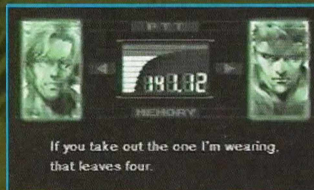


Lembre-se de pegar a Ration (se não a pegou antes) quando estiver na esca-

da (foto).

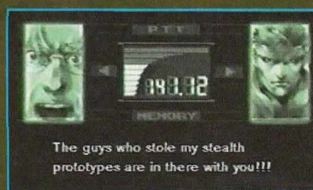


Chame o elevador e espere um pouco. Ao entrar, o elevador não vai descer. Vá ao painel e escolha o primeiro andar.



Otacon vai entrar em contato mais uma vez. Ele diz que havia cinco protótipos das camuflagens em seu laboratório. Tirando a que ele está usando, restariam quatro, mas as mesmas sumiram do laboratório. Ainda assim, Snake não entendeu a mensagem. Otacon ainda fala do elevador, como se alguém estivesse dentro dele, barrando a porta para subir. Snake pergunta quanto Otacon pesa, ele responde 65. Mas o elevador acusou mais de 350 kg. Snake presume então que deveria haver umas cinco pessoas

para chegar a tal peso.



É então que Otacon desesperadamente, diz para Snake olhar para trás. Os sujeitos que roubaram os protótipos das camuflagens estão no elevador!



Equipe o Thermal Goggles imediatamente e equipe a Fa-Mas. Desça bala nos quatro guardas, sem dó, e fique atento no seu life.

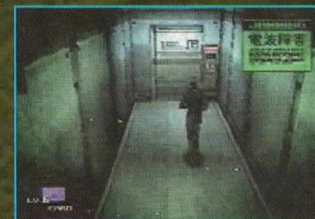


Saindo do elevador, pegue uma caixa de Chaff e uma de munição para a Fa-Mas no corredor do lado direito da tela. Depois, siga para o lado esquerdo do elevador,

onde você vai pegar uma Ration. Abaixo da escada quebrada há uma caixa de munição para a PSG1.



Se não quiser pegar estes itens, siga para a porta de saída (um pouco à direita da porta do elevador, na parede de baixo). Equipe o cartão para poder entrar. Use uma Chaff Grenade para desorientar a câmera que estará lá, acima das caixas. Há duas caixas de munição para a PSG1, siga para a porta do lado esquerdo.



No corredor a seguir, você vai se deparar com mais três câmeras. Use uma Chaff e siga para a porta no final, não esquecendo de pegar duas caixas de munição para a Socom e para a Fa-Mas.



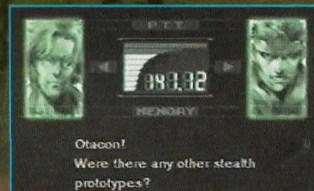
SNOW FILD

ESTRATÉGIA



Do lado de fora da torre (finalmente), siga adiante. Assim que avançar, alguém acerta Snake, derrubando-o. Otacon entra em conta-

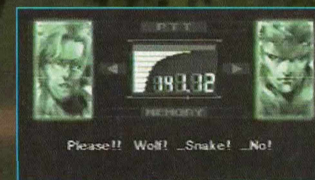
to, perguntando se ele está bem.



Snake pergunta se havia mais algum protótipo da camuflagem, Otacon responde que só haviam cinco, perguntando por quê? Snake fala que alguém o acertou e está escondido por causa da

neve. Otacon fala que ela está aí, Sniper Wolf! Definitivamente é ela! Snake pergunta se Otacon está feliz, sua voz expressa tal felicidade. Otacon fala que não, e pede para que Snake não a mate. Snake pergunta se ele está louco. Otacon mais uma vez começa a falar que ela é uma boa pessoa. Snake fala para Otacon que Sniper é uma assassina impiedosa. A própria entra na frequência, dizendo que

está vendo Snake perfeitamente e que nunca deixou sua caça fugir. Otacon pede para ela não fazer nada.



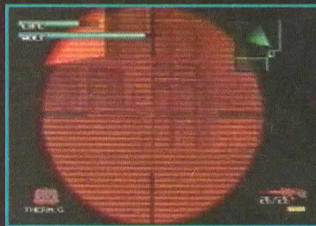
Sniper fala que você (Snake) nunca vai acabar o que começou e vai mandar uma bala no seu coração. Snake não esqueceu o que

ela fez com Meryl. Otacon continua sua insistência em parar os dois antes que um deles (Sniper no caso) seja morto, mas seus pedidos são em vão...

Sniper Wolf Second Encounter

IMPORTANTE

- Não avançar e não ficar exposto enquanto Sniper estiver ativa.



Há vários meios criativos de se acabar com Sniper. O mais difícil é você usar a PSG1. A roupa de Sniper é branca, chegando a mesclar-se com o ambiente. Para saber onde ela está, equipe o Thermal Goggles juntamente quando estiver usando a PSG1. Lembre-se de usar o Diazepam para Snake ficar calmo. O grande problema em usar este método é que você vai ficar exposto a ela, servindo de alvo fácil.



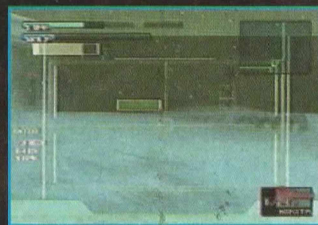
Itens

- 1= Munição (PSG1)
- 2= Munição (PSG1)
- 3= Ration
- 4= Ration
- 5= Stun G.
- 6= Diazepam
- 7= Munição (PSG1)
- 8= Munição (PSG1)
- 9= Munição (Socom)
- 10= Munição (Socom)
- 11= Munição (Fa-Mas)
- 12= Munição (Fa-Mas)
- 13= Munição (Fa-Mas)
- 14= Chaff G.
- 15= Chaff G.
- 16= Grenade
- 17= Grenade
- 18= Ration
- 19= Ration
- 20= Cardboard Box / C
- 21= Diazepam
- 22= Munição (Nikita)
- 23= Munição (Nikita)
- 24= Munição (Nikita)
- 25= Munição (Nikita)
- 26= Munição (Socom)



Agora vamos aos outros métodos. Siga para o canto direito (da tela), ficando atrás da inclinação mais alta (ponto A, do mapa). Ficando neste ponto (foto), Sniper não vai poder lhe acertar com facilidade, ela terá cerca de 5% de chances. Equipe a Nikita e dê um tiro, vá guiando o míssil até Sniper. Para que o míssil não se choque com pequenas incli-

nações, suba pelas rampas de neve. O míssil vai acompanhar a mesma altura do solo. Apenas seja rápido para que a barrinha marrom clara não se esvazie (quando tal barrinha se esvaziar, o míssil explode).



Guie o míssil para o lado esquerdo, em direção ao caminhão parado (ponto B, do mapa), virando para a direita até Sniper.

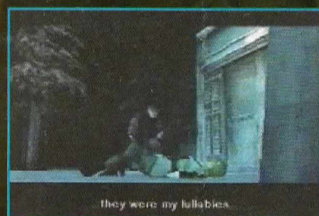


Ela não vai perceber a aproximação do míssil, desta forma possibilitando acertos com grande dano. Mande quantos forem necessários para acabar com ela. Isso só vai tornar-se um grande problema se você tiver gastado toda a munição da Nikita. Mas há uma outra salvação (sempre há, porque é a Gamers que fala...).



Você pode optar pela

Stinger, causando o mesmo dano, com um acerto preciso. Saia de trás da inclinação e mire em direção às árvores, mais ao fundo. Mire em Sniper (que vai ser três quadros, o mesmo esquema do helicóptero). Quando a mira da Stinger registrar Sniper, atire imediatamente e espere os resultados. Mesmo que ela se esconda atrás das árvores, o efeito da explosão vai ser grande o suficiente para tirar uma boa quantidade de seu life. Outro problema que pode complicar a sua vida, é se você NÃO tiver munição de Nikita e Stinger (tá certo que é a Gamers, mas não fazemos milagres...), o jeito é usar a PSG1, coisa que vai dar trabalho.



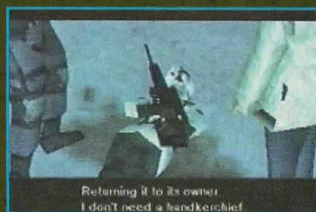
Abatendo Sniper, siga adiante. Ela vai começar a falar um pouco de sua vida, dizendo que esperou muito por este momento; esperar é sua profissão, nunca mover um músculo, ter concentração. Ela diz que Snake não pode salvá-la, e pede "por favor" para finalizar. Antes de Snake a matar, ela começa a falar um pouco mais de sua vida, dizendo que nasceu em um campo de batalha. Artilharia, sirenes e gritos. Cada manhã, ela despertava e encontrava familiares ou amigos mortos ao seu lado. Os governos do mundo ficaram cegos para a miséria. Entretanto o herói de Sniper apareceu, Saladin, e a levou para longe de tudo aquilo. Snake martela um pouco, depois pergunta se é do Big Boss que ela fala? Sniper fala que foi assim que ela se tornou o que é, vendo o

mundo por trás de um rifle. Agora poderia ver a guerra (não interior, mas exterior), como uma observadora. Ela assistiu a brutalidade, a estupidéz humana por trás da mira de seu rifle. Assim ela se juntou ao grupo de revolucionários (Fox-Hound), para levar sua vingança ao mundo. Mas envergonhou a si e as pessoas; ela não é o lobo que sonhou ser... Em nome da vingança, vendeu seu corpo e sua alma. Snake fala que os lobos são animais nobres. Sniper diz que em Yupik a palavra lobo é "Kegluneq", e Aletus os veneram como primos honrados. Eles chamam os mercenários como "Cachorros de Gerra". Ela fala que todos, como ela, estão à venda em algum lugar, por um preço ou outro. Snake é diferente, indomado, solitário; um lobo. Ela pergunta se ele é Saladin? Snake lembra que Sniper ameaçou a vida de Meryl. Ela fala que Meryl não era seu objetivo, que não mata por esporte. Sniper fala que Snake vai morrer como um lobo, com grande orgulho. Sniper diz finalmente ter entendido, não estava esperando para matar alguém, e sim esperando que alguém a matasse.



Snake fala que um homem gosta dela. Sniper não presta atenção (ou pelo menos não aparenta interesse), dizendo que Snake é um herói e pede mais uma vez para que a mate. Otacon aparece e se pergunta por que ele a amou. Sniper olha para o lado, Snake olha e vê Otacon parado. Sniper pede sua arma, que praticamente uma parte sua. Otacon

leva a arma até a moribunda. Finalmente Snake realiza o pedido de Sniper, de livrá-la da vida.



Otacon olha para Snake e lembra que ele disse que um amor pode surgir em tal situação, mas ele não pode salvá-la. Snake devolve o lenço à sua dona, não vai precisar mais. Otacon pergunta por quê? Snake fala que não tem mais nenhuma lágrima para derramar; ele está indo para a base subterrânea, pois não tem muito tempo. Ele pede para que Otacon se proteja, não confiando em ninguém. Se ele não conseguir parar o Metal Gear, o local provavelmente vai ser todo bombardeado. Otacon fala que vai continuar ajudando, através do Codec. Snake fala que ele pode partir, ganhar uma vantagem de fugir e continuar uma vida nova. Snake vai embora para a base subterrânea, é então que Otacon pergunta pelo que Sniper estava lutando, por que ele estava lutando e pelo que Snake estava lutando. A resposta de Snake é que se todos fazem isto por isto, ele lhe falará.



Voltando a ativa, siga para a direita da tela onde se encontra o corpo de Sniper (ponto C, do mapa). Há uma sala fechada frente à cabeça de Sniper, mas pode ser aberta com o cartão level 7. Siga para a sala seguinte,

do lado direito (veja o mapa). Dentro, você encontrará Diazepam, uma caixa de Stun Grenade e Ration. **Obs.:** dentro desta sala há bombas (Claymore) espalhadas.



Seguindo para a sala seguinte (lado direito, mais abaixo), você vai encontrar duas caixas de munição para a PSG1, Socom e três para a Fa-Mas. **Obs.:** tome cuidado com as câmeras de vigilância.



Na sala seguinte (mais abaixo) haverá duas caixas de Chaff G. e Grenades. **Obs.:** tome cuidado com as câmeras de vigilância.



Saindo da sala, siga em linha reta até a outra sala, do lado do caminhão (do outro lado, veja o mapa). Lá você poderá pegar duas Rations e a terceira Cardboard Box/C. **Obs.:** tome cuidado com as câmeras (de novo).



Saindo da sala, há um Diazepam embaixo da única árvore ao lado (foto).



Na sala mais acima, você pode pegar quatro caixas de munição para a Nikita. Saia e entre na sala ao lado. **Obs.:** cuidado com a câmera escondida lateralmente.



Nesta entrada você vai finalizar o primeiro CD do game. Haverá duas câmeras de vigilância, sendo que embaixo da que está à esquerda da tela há uma caixa de munição para a Socom.

Lembre-se que nesta área ficou faltando uma sala (a que está perto de Sniper). Nesta sala há muita munição de Stinger.



Não se preocupe, vamos explicar como entrar na tal sala, agora use uma Chaff e desça a escada, trocando o CD (quando aparecer a mensagem na tela).



BLAST FURNACE

ESTRATÉGIA



No final da escada, siga para trás da grande caixa (ponto **A**, do mapa). Encostado nela, você poderá avistar um dos guardas sobre uma plataforma mais ao fundo. Fique na direção dele e equipe a Stinger; dê um tiro e ele será jogado dentro do metal derretido (não se preocupe com o alerta, ninguém virá até onde você está). No final da plataforma, onde o guarda estava, você pega Stun G.



Siga para o final da outra plataforma (ponto **B** do mapa). Fique atento na parede, pois você vai ter que passar encostado a ela. Do lado esquerdo, vá encostado para pegar munição para a Socom (foto).

Itens

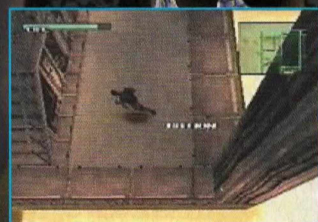
- 1= Stun Grenade
- 2= Munição (Socom)
- 3= Munição (Socom)
- 4= Ration
- 5= Munição (Fa-Mas)
- 6= C-4
- 7= Munição (Socom)
- 8= Ration
- 9= Stun Grenade



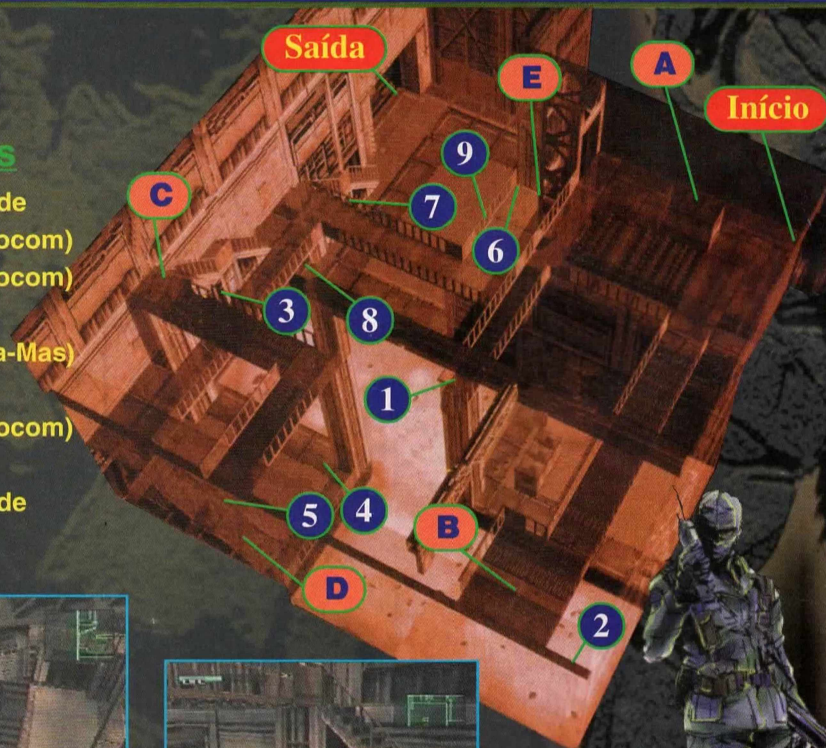
Do outro lado haverá um guindaste. Equipe uma C-4 o mais perto possível e espere o guindaste se aproximar; então acione a bomba. Com o guindaste destruído, espere o sinal de alerta cessar, para poder atravessar sem os guardas atirarem. **Obs.:** quando estiver passando encostado na parede, não equipe arma alguma; isso pode ocasionar a queda do personagem no metal derretido.



Chegando ao outro lado (ponto **C**, do mapa), desça a escada e vire à direita (do personagem), seguindo para a parte de baixo da escada (foto). Embaixo da escada há munição para a Socom, siga para a outra escada no final do caminho (rumo ao ponto **D**). Descendo a escada, você vai chegar bem perto do metal derretido.



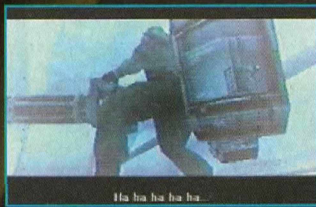
Perto do pilar, você pega uma Ration. Siga para bai-





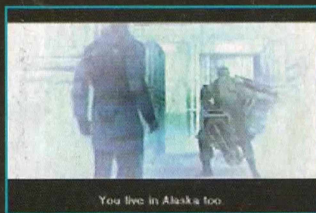
WAREHOUSE

ESTRATÉGIA



Ha ha ha ha ha

Após a porta, Snake observa o local, vendo corvos em quase todos os cantos, até que avista um grande volume em cima das caixas. Vulcan Raven diz que Snake é bem-vindo, e que é o fim da estrada para ele. O gigante fica indignado, dizendo que você ousou matar seus amigos (os corvos). Foi só umas pancadinhas sem compromisso, no elevador... Raven diz que os corvos não são comedores de carniça, como a maioria das pessoas pensam, eles simplesmente fazem parte do mundo natural; as vezes eles atacam raposas feridas. Snake pergunta se era ele que estava dentro do tanque de guerra, dizendo que deve ter sido um pouco apertado para um "menino" tão grande. Raven apenas ri, dizendo que aquilo não era uma batalha, seus amigos e ele estavam testando o para ver que tipo de homem era Snake. Os corvos (segundo Raven) dizem que Snake é um verdadeiro guerreiro. O desenho da testa de Raven sai em direção a Snake, que pensa estar vendo alucinações. Depois disso, Snake não consegue se mover. O corvo põs a marca de morte em Snake. Raven fala sobre o fluxo do sangue oriental correndo em suas veias; seus antepassados (de Snake) também foram criados nas planícies estereis da Mongólia.



You live in Alaska too

Raven começa a falar dos muitos antepassados, dele e Snake, que por sua vez, fala que não tem nenhum corvo como parente em sua árvore genealógica. Raven fala que ele zomba, mas cobras e corvos não são grandes amigos, além disso, Snake também mora no Alaska. O brutamontes pergunta se Snake conhece as Olimpíadas Mundiais Esquimó-Índias. Snake fala que conhece, dizendo que Raven deve ser uma grande ameaça na competição de Muktuk Eating. Raven fala que sim, mas há outro evento que ele gosta de participar, chamado Pucha Orelha. É um evento onde dois oponentes puxam a orelha um do outro, suportando um severo resfriamento, um teste espiritual, como também físico... Snake pergunta se ele quer fazer o mesmo no momento, Raven fala que é um pouco diferente, mas o espírito é o mesmo. Entre ele e Snake será uma batalha gloriosa. Snake fala que não é glorioso, é uma manança e isso não é um esporte.

Itens

- 1= Munição (Nikita)
- 2= Munição (Stinger)
- 3= Ration
- 4= C-4
- 5= Munição (Stinger)
- 6= Munição (Nikita)

Vulcan Raven

IMPORTANTE

- Não chegue perto de Raven.



Logo à frente está a porta de saída, mas antes, não deixe de recolher a munições de Nikita, uma...



... Ration e uma caixa de C-4. Primeiro, encha seu life ao máximo (gaste quantos Rations forem necessários) e depois siga para a porta, com o cartão equipado. **Obs.:** você deve encher o life por um simples motivo, as Rations podem congelar e impedir que você encha seu life. Para descongelar, equipe-a e fique andando

com (em lugares quentes é bem mais eficaz).



O esquema contra Raven é bem simples, fique escondido atrás das caixas, esperando ele vacilar e dar as costas para onde você está. Siga sempre pelas laterais da sala, escondendo-se da visão de Raven (que enxerga longe).

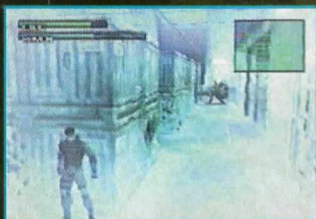


Quando ele começar a atirar, fique atrás dele e dê um tiro de Stinger, mas seja rápido para não virar uma peixeira. Caso esteja sem munição (bem provável), o esquema fica até mais fácil. Espere Raven ficar andando pelos cantos da sala, então comece a armar bombas Claymore em direção a onde Raven foi.





Vá armando várias bombas, só tome cuidado para não pisar nelas (use o Thermal Goggles). Raven não vai prestar atenção pelo chão, conseqüentemente pisando nas bombas. Você pode fazer um cerco, colocando Claymore e C-4, basta usar sua criatividade (é bem fácil, principalmente para quem assiste filmes de guerra). **Obs.:** Raven vai ficar mais rápido quando levar alguns acertos.



Nunca passe perto do campo visual de Raven, ou ele vai descarregar balas em você (não se assuste com o tamanho da arma, é fraquinha), sempre guie-se pelo mapa e encoste-se nas caixas para saber, visualmente, onde Raven está. **Obs.:** procure pegar os itens pelos cantos da tela.

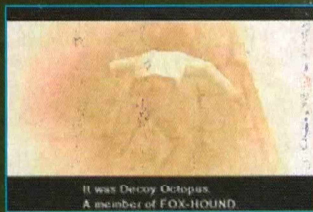


Toda vez que Raven metralhar o local, ele pode destruir caixas e derrubar itens que se encontram em cima das mesmas. Nunca deixe que Raven chegue perto de você, ele vai acertá-lo com o cano da metralhadora. Para acabar com ele rapidamente, arme várias bombas nos corredores, de forma que você fique numa área

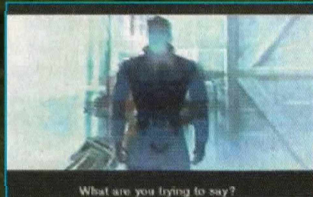
isolada das bombas. Use a Stinger (se já pegou alguma munição) juntamente com as bombas para maiores resultados. Se quiser, arrisque usar a Nikita, mas se Raven avistar o míssil, ele o destruirá. Caso fique encurralado (evite ao máximo), use uma Stun Grenade para cegar Raven por três segundos. Se usar muito perto dele, ele vai metralhar tudo que está à sua frente. Com um pouco de criatividade, você ganha de Raven facilmente, o chato é conseguir pegar todos os itens em cima das caixas (atraia Raven para perto de uma das caixas com item, apareça em sua frente e saia fora, fazendo com que ele acerte na caixa e destrua a mesma para pegar o item).



Derrotado, Raven começa a falar que sua existência neste mundo não é mais necessária, como seu chefe disse. Seu corpo não permanecerá neste lugar, seu espírito e sua carne se tornarão parte dos corvos. Deste modo, ele diz que voltará para a Mãe Terra. Ele chama Snake e entrega o cartão level 7 para abrir a porta e continuar sua missão. Snake pergunta por quê? Raven fala que ele é uma cobra que não foi criada pela natureza, Snake e seu chefe (o de Raven) são de outro mundo, um mundo onde ele não deseja trabalhar. Raven manda Snake ir lutar contra seu chefe, ele estará assistindo lá de cima.



Antes de partir, Raven faz uma revelação a Snake, sobre a morte de Darpa na prisão. O homem que Snake viu morrer diante de seus olhos não era Darpa. Era Decoy Octopus, um sócio da Fox-Hound. Ele era mestre em disfarce; copiou tudo do verdadeiro chefe Darpa através do de seu sangue.



Mas ele não pode enganar o Anjo da Morte. Snake fica em dúvida sobre esse tal Anjo da Morte. Ele também faz perguntas a Raven, que está prestes a morrer. Mas o gigante fala que já contou demais, o resto do enigma é Snake que tem que resolver. Enquanto Snake se distancia, Raven continua falando (enquanto é devorado pelos corvos). Ele diz que tudo no mundo tem um fim, mas Snake é diferente, o caminho seguido por ele não termina. As almas dos exército inimigo derrotados por ele sempre o assombrarão, e nunca terá paz.



Após o fim de Raven, Miller entra em contato novamente, trazendo novas informações sobre Naomi. Quando ele pede para desligar seu monitor com os demais contatos, Roy escuta e entra na conversa,

perguntando o que sabe sobre Naomi. Miller não gostou do coronel ter escutado, Snake pergunta se ela está aí. Ele Roy fala que ela está dormindo. Miller continua a sua descoberta, dizendo que a Dr. Naomi não é a Dr. Naomi. Roy se assusta. Miller diz que pensou sobre a história dela, que no fundo soou meio suspeita, assim ele foi confirmar. Há uma verdadeira Naomi, ou havia uma... Mas ela não é a mulher que eles conhecem.



A verdadeira Naomi desapareceu no Oriente Médio e a Naomi que está com eles na missão deve ter conseguido os documentos de identificação dela de alguma maneira. Roy pergunta quem é ela realmente, Miller diz que ela deve ser algum tipo de espia, que talvez tenha algo a ver com a sabotagem da operação. Indignado, foi perguntado se ela está trabalhando para os terroristas, Snake (de sua parte) fala que não quer acreditar nisso, mas ela está trabalhando para a Fox-Hound. Miller fala que ela pode estar trabalhando para um grupo diferente, assim pedindo que a prenda e a interrogue. Roy comenta que se ela é uma dos espões, eles estão em grandes dificuldades. Miller pergunta a Roy se ele deixou algum tipo de segredo vital com ela, dando a entender que ela teve alguma coisa a ver com a morte de Darpa e o presidente Baker. Roy apenas fala que não tem idéia. Miller pede para que ela seja excluída da missão, mas Roy fala que sem ela não é possível completar a missão. Snake pergunta se ele está escondendo algo. Roy pede apenas algum tempo para



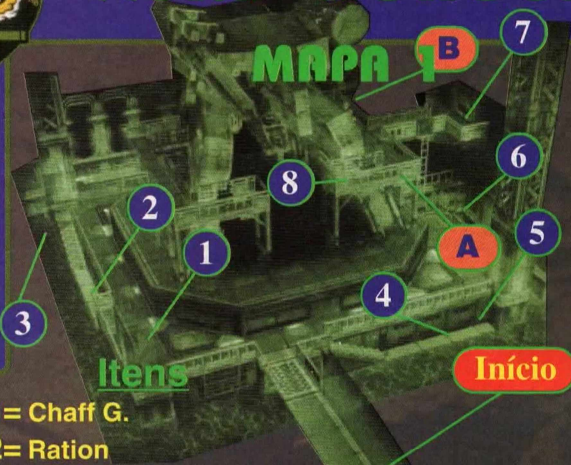
tentar resolver as coisas com ela. Snake diz que não tem muito tempo disponível.



Finalizando a transmissão, colete todos os itens pelos cantos da tela (se não fez ainda), depois siga para a parte de cima da tela, com o cartão equipado.

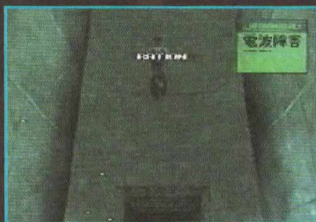


<<UNDERGROUND BASE>>



- 3= munição (Fa-Mas)
- 4= Munição (Fa-Mas)
- 5= Munição (Socom)
- 6= Ration
- 7= Chaff G.
- 8= Munição (Fa-Mas)

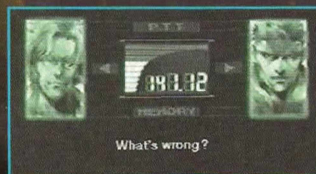
ESTRATÉGIA



Ao sair da área onde Raven bateu as botas, pegue uma caixa de Chaff Grenade ao lado. Aproveite e equipe a mesma. Use uma e saia correndo, haverá duas armadilhas, sendo que em cima da segunda haverá uma Ration. Vire à direita, enquanto o efeito da Chaff durar, use uma outra, quando estiver atravessando uma pequena passarela.



No final da passarela, você pode virar à esquerda e pegar três caixas de munição para a Stinger (mas lembre-se de usar uma outra Chaff para manter o efeito sobre as câmeras de vigilância que guardam a entrada), ou virar à esquerda e ir direto para a entrada (recolhendo uma caixa de munição para a Stinger).

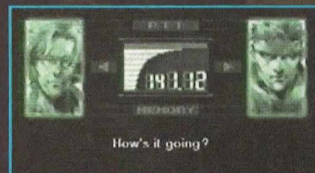


A porta vai dar num pequeno corredor, que dá acesso a uma grande sala, onde se encontra o Metal Gear. Siga até a gigantesca máquina e vire à direita, rumo à escada (ponto A do mapa 1) para subir

as plataformas. Quando aproximar-se da escada, Otacon vai entrar em contato, dando mais detalhes sobre o MG. **Obs.:** colete todos os itens mostrados no mapa acima.



Suba a escada e vire à direita, para pegar uma caixa de Chaff Grenade. Siga para a esquerda e desça para a parte de baixo. Lá você vai pegar uma caixa de munição para a Fa-Mas. Volte e suba a escada mais ao fundo (ponto B do mapa 1).



Quando chegar à escada, Otacon vai entrar em contato novamente com Snake, que pergunta como ele está indo. Otacon responde que não está tão ruim. Apenas passou pelo terceiro nível de dificuldade de segurança (Baker era um cara cuidadoso). Snake pergunta se ele vai conseguir entrar logo no sistema. Otacon fala que não há sistema que não consiga passar, e continuará tentando.



Suba a escada e siga para o final

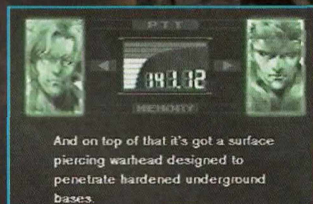
do corredor de metal. Na segunda curva (tá, não é carro...) você pode pegar uma caixa de munição para a Fa-Mas.



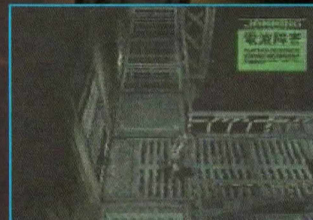
Continuando pela plataforma (indo para a parte de baixo da tela), você vai encontrar Chaff G. (foto); mais abaixo ainda (no final da plataforma) haverá duas caixas de munição para a Stinger.



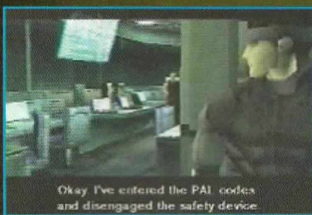
Volte até a escada e suba para a parte de cima do Metal Gear. Em cima do mencionado, Otacon vai entrar novamente em contato para comunicar que conseguiu passar do sistema de segurança, conseguindo acesso ao arquivo confidencial sobre o Metal Gear. Snake pergunta sobre os Pal codes para anular o sistema, sobre o qual Baker falou. Otacon fala que não achou isso, mas Snake diz que é isso que ele precisa saber. Otacon fala que conseguiu outra coisa e Snake pergunta o quê. Otacon fala que conseguiu os segredos por trás da nova arma nuclear. Otacon fala que a ogiva de combate nuclear é projetada para ser incendiada. Desta maneira, não é considerada um projétil (pois não usa combustível), sem contar que é uma arma invisível ao radar.



Otacon comunica que as pessoas estão trabalhando no projétil invisível desde a década de 70. Snake pergunta por que os caras não foram capazes de desenvolver isso até agora. Otacon explica que é por causa do sistema de foguete do projétil, que será apanhado por satélites inimigos. Como não é um projétil, a arma não queima nenhuma substância. Assim não pode ser descoberta por qualquer sistema balístico atual. Snake então fica sabendo que estão tentando desenvolver uma ogiva nuclear invisível. Otacon fala que esta coisa pode significar o fim do mundo! E de um ponto de vista político, evita problemas de redução e inspeções nucleares. Snake pergunta a Roy se ele está escutando isso. Roy responde que sim e sente muito. Otacon diz que precisa dos dados do Metal Gear. Snake fala que estava com um disquete, mas Ocelot o pegou. Agora vai ficar sobrando para Otacon descobrir um meio de parar o Metal Gear.

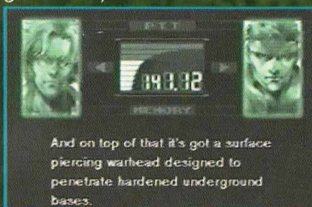


Desça do outro lado do Metal Gear, e siga pela plataforma. Tome cuidado com o guarda que está caminhando pelo local, saque a Socom e dê um jeito nele rapidamente. Siga para a parte isolada da plataforma para pegar alguns itens (foto). Você pega munição para a Fa-Mas e para a Socom. Mais ao fundo, no final da plataforma, há mais uma caixa de munição para a Socom.



Okay, I've entered the PAL codes and disengaged the safety device.

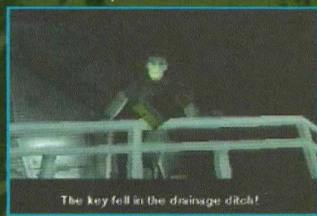
Suba a escada (ponto E, do mapa 2), lá Snake terá uma surpresinha. Snake vai ver Ocelot conversando com Liquid, dizendo que os códigos de lançamentos estão inseridos e podem lançar um míssil quando quiser. Liquid discute sobre o assunto dos EUA atenderem suas demandas (obter o DNA de Big Boss, um bilhão de dólares e a vacina FoxDie), graças ao MG. Há um comprador russo, amigo de Ocelot, que pretende levantar a Rússia novamente (torná-la uma super potência), usando o MG para isso. Liquid quer continuar o sonho de Big Boss, levantando novamente Outer Heaven. Pouco depois eles discutem sobre as perdas do grupo (a morte de Mantis, Decoy Octopus, Sniper... Snake não se dá conta de que está sendo filmado, então Ocelot faz um comentário sobre o que fazer com Meryl. Liquid diz que é bom deixa-la viver, ela é sobrinha de Campbell e pode ser usada contra ele e Snake (que gosta dela).



And on top of that it's got a surface piercing warhead designed to penetrate hardened underground bases.

Otacon entra em contato, falando que conseguiu encontrar os arquivos super secretos de Baker. Snake fala que eles já inseriram os códigos PAL. Otacon explica que os códigos do qual Baker falava, servem para ativar ou desativar. Se a ogiva está ativada, ela é desativada (quando o código é inserido); se inserir quando ela está inativa, ela é ativada. Otacon fala para Snake se apressar, pois não tem muito tempo. Snake lembra que é necessário três chaves, e ele tem apenas uma. É então que Otacon resolve a charada, dizendo que Snake já tem todas as três chaves. A chave cartão (card key) é feita de uma liga de molde de memória, um material que muda de forma em diferentes temperaturas. Continuando, Otacon fala que os três terminais de laptop no centro da sala (os três pequenos computadores), são para introdução de emergência; cada um mostra um símbolo na tela, e cada símbolo corresponde a uma chave diferente. As chaves devem ser

inseridas numa ordem, da esquerda para a direita. O da esquerda é para a temperatura da sala, o do meio é para a chave de baixa temperatura e o da direita é para a chave de alta temperatura. Quando as chaves forem inseridas no módulo, um disco rígido lê a informação contida nela. Ao finalizar a inserção dos códigos, o processo estará completo.



The key fell in the drainage ditch!

Você poderá usar o cartão três vezes (uma vez para cada terminal). Este é o sistema de emergência, e ele só pode ser usado uma vez. Em questão de segundos, Ocelot saca sua arma e, com uma pontaria extraordinária, consegue acertar de raspão o cartão PAL que voa das mãos de Snake e cai plataforma abaixo. Liquid chama a atenção de Snake, comunicando-lhe que o vidro da sala é a prova de balas, não havendo chance de entrar.



Imediatamente, siga para a parte de cima do Metal Gear, fugindo do guarda que vai vir em disparada atrás de você. Não invente de ficar matando, sempre vai aparecer outro. Ao subir em cima do MG, as coisas vão se normalizar. Desça até o andar inferior, para procurar a PAL key.

- 1= Munição (Fa-Mas) Itens**
2= Chaff G.
3= Munição (Stinger)
4= Munição (Stinger)
5= Munição (Fa-Mas)
6= Munição (Socom)
7= Munição (Socom)



Chegando perto do corredor (pelo qual você conseguiu entrar na sala do MG), desça a escada à direita, lá você encontrará uma caixa de munição para a Fa-Mas e para a Socom. Caia n'água e siga para o lado esquerdo, para procurar a PAL key. Seu life vai ficar piscando e diminuindo aos poucos. **Obs.:** toda vez que você jogar e chegar até esta parte do game, nunca procure no mesmo lugar, pois ele não estará lá; os lugares são alternativos. Se jogar um certo número de vezes (a versão japonesa), a PAL key não estará dentro d'água, mas sim na boca de um rato. Isso ocorre na versão americana também (não sabemos informar ao certo se vai depender da dificuldade que você esteja jogando ou seguindo o mesmo esquema da versão japonesa), basta saber procurar.



Use o Thermal Goggles para localizar itens embaixo d'água (mas infelizmente não vai mostrar a localização da PAL key, a foto mostrada foi pura coincidência). No final do corredor você pode pegar uma Ration. Se não encontrar a PAL key deste lado, siga para a esquerda.



Depois de passar por baixo da passarela de metal (que liga o corredor de onde veio à sala do MG), entre no espaço (foto), para pegar outra Ration.

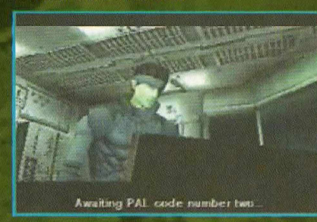


Seguindo o caminho por dentro d'água, você vai encontrar mais uma caixa de munição para Fa-

Mas. Há uma câmera de vigilância na parte de cima, que pode tentar acertá-lo. Suba na parte seca e pegue mais uma Ration. Vasculhe dentro d'água até achar a PAL Key, mas fique atento, pois você pode encontrar uma Timed Bomb (que fica plantada nos itens, menu do lado esquerdo). Jogue-a fora para não morrer e continue procurando pela PAL key.



Encontrando a citada PAL Key, suba novamente para a sala onde Ocelot e Liquid estavam. Lá em cima, fique atento com o guarda. Tente abatê-lo à longa distância (use a PSG1) ou espere ele ir para o final do corredor.

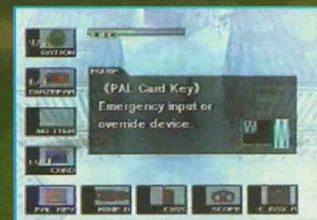


Awaiting PAL code number two.

Dentro da sala há duas câmeras, caso seja visto, a saída vai se fechar e você morre por envenenamento. Use uma Chaff para poder entrar, ou espere a câmera acima da porta virar para a esquerda, para você seguir até o meio da sala sem ser visto. Dentro da sala, siga para o terminal do lado esquerdo, esteja com a PAL key equipada, e chegue perto. Snake vai inserir a PAL key, o próximo é o de baixa temperatura e você sabe muito bem onde ir.



Desça até o andar inferior (tomando cuidado) e saia da sala do MG. Lembre-se de usar uma Chaff para desorientar as câmeras, do outro lado da porta. Siga para o local onde Raven foi derrotado.



Chegando dentro desta sala, fique parado (sem a PAL key estar equi-

pada), aguarde por cerca de um minuto e meio. Veja se a PAL key está azul (mantenha pressionado o botão L2, com o item equipado). Faça o longo caminho de volta até a sala...



... onde foi inserido o primeiro código, tomando cuidado com os perigos que estão no caminho e sendo rápido para a temperatura do cartão não mudar novamente.



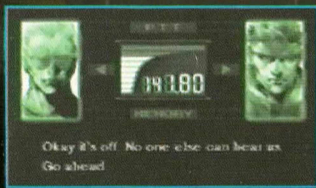
Fique esperto com as câmeras, uma acima da porta e uma no fundo da sala, onde há uma Ration. Use uma Chaff e esteja com o cartão equipado, quando encostar no terminal. Mais um código inserido, agora só falta o da direita que é de alta temperatura (voltar até o começo do segundo CD...).



Faça o caminho até a localidade onde Raven foi exterminado (viva!). Chegando lá, haverá três guardas fazendo ronda. Vire à esquerda (do personagem) e entre no primeiro corredor, que conduz até a porta (lembre-se de equipar o cartão level 7).



Ao cruzar a porta, vasculhe atrás das caixas para pegar alguns itens (que já foram mencionados antes) e depois suba de elevador.



Atenda ao Codec, Master vai dar mais informações sobre Naomi.

Snake fala que Master deveria falar para o coronel, ele está precisando saber informações sobre ela. Master pede para ele desligar o monitor. Ele conta a Snake que tem um amigo no Pentágono, que lhe informou sobre o desenvolvimento de uma recente arma assassina, chamada FoxDie. Snake fala que Liquid e os outros estavam falando sobre isso. Master diz não saber todos os detalhes, mas explica que é uma espécie de vírus que visa pessoas específicas. Snake não entendeu ainda o que ele está querendo dizer. Master pergunta se o presidente da Arms Tech (Baker) e o chefe Darpa (que no caso era Decoy Octopus) não morreram de algo parecido com ataque cardíaco. Snake confirma, Master continua sua explicação, dizendo que a FoxDie mata suas vítimas simulando um ataque cardíaco. Snake se assusta, perguntando se isso quer dizer que Naomi estava por trás de tudo. Master pergunta se ela não aplicou algum tipo de injeção. Snake confirma (lembra-se da prisão, a vacina via Codec?). Snake pergunta se o coronel sabe, Master fala que não, mas vai perguntar a ele. Snake abre a frequência e chama o coronel. Roy comunica que prendeu Naomi, ela estava enviando mensagens codificadas para a base no Alaska. Ele não queria acreditar nisso, mas ela deveria estar trabalhando para os terroristas. Ela está sendo interrogada agora. Snake pede para ele entrar em contato se souber mais alguma coisa. Master então pergunta se é verdade, Snake apenas fala que não acredita que Naomi possa ter feito tal coisa. Master fala que então a vacina pode estar em qualquer lugar. Snake diz que tem coisas mais importantes com que se preocupar.



Chegando ao final da subida do elevador, use uma Chaff e equipe o Thermal Goggles (para saber se não tem bombas Claymore perto do elevador). Siga rapidamente para o outro elevador e suba.



Saindo do elevador, siga para a

grande porta. Lembre-se que o esquema é mudar o cartão. Mas você se lembra daquela porta que foi mencionada, na área onde Sniper foi morta? Isso é alternativo, mas se você não tiver munição de Stinger, é recomendado ir lá.



Suba a escada e vire à esquerda (do personagem), entre pelo corredor e suba pelo elevador. Saindo do elevador, equipe o cartão level 7, siga para a porta (por onde você chegou a esta área, da primeira vez) e suba a escadaria. No final da subida, use uma Chaff e saia fora da sala.



Siga para a direita e esteja com o cartão (level 7) equipado. O corpo de Sniper não vai estar mais na neve, mas o lobinho vai (extermínio!).



Siga para porta que não podia ser aberta anteriormente. Dentro dela você vai pegar quatro caixas de munição para a Stinger. Mas antes de entrar, use uma Chaff para desorientar três câmeras na parte de cima da parede, ao fundo da sala.



Recarregando sua arma, volte até o elevador e desça; siga para uma porta frente ao elevador de ga (onde Master entrou em contato).



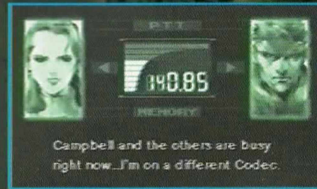
Dentro desta sala (que deve ser muito quente), você pega munição para a PSG1, mas tome cuidado com os jatos de vapor saindo dos canos. Siga para o lado esquerdo da sala, haverá uma caixa de munição para a PSG1 entre dois jatos de vapor. Na parte de cima (no final da sala), há duas caixas de munição para a Nikita.



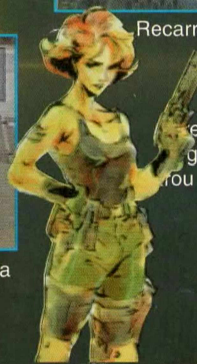
Ao chegar neste ponto (fino da sala, como mostra a foto), deite-se e se arraste por baixo da porte meio aberta.



Do outro lado, use uma Chaff e pegue as munições de Stinger e a caixa de Chaff Grenade; volte para a sala do jatos de vapor. Durante este passeio, dê uma olhada na PAL key (que já deve estar vermelha). Se ela estiver, siga para a sala do MG.



Durante a descida do segundo elevador Naomi vai entrar em contato com Snake. Ela está usando um Codec diferente para entrar em contato, aproveitando que Roy e os outros estão ocupados, e começa a falar a verdade sobre sua vida, que não sabe quem é ou quantos anos tem e confirma a pergunta de Snake se o que ela havia feito até o momento era verdade (algumas sabotagens, e falsa identidade). Naomi fala que foi encontrada na Rodésia nos anos 80, perto do rio Zambezi. Estava quase morta de fome quando encontrou seu grande "irmão" (Frank Jaeger), que dividiu suas rações com ela. Big Boss e Frank a levaram para a



América e ela passou a ser criada desde então por Frank, mas ele e Big Boss voltaram para continuar a guerra na África; foi então que aconteceu. Ela joga na cara de Snake que o homem que ele destruiu a vida era seu "irmão". Snake destruiu seu bem feito (Big Boss) e mandou Frank para casa, parálico! Desde então ela juntou-se a Fox-Hound, para um dia encontrar Snake e matá-lo. Snake pergunta se ela ainda o odeia, ela fala que não exatamente, estando errada sobre ele.

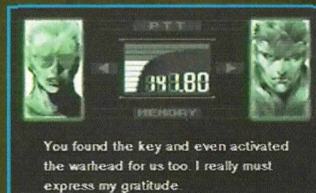


Snake fica sabendo então que o ninja é Gray Fox. Ele pergunta se Fox voltou para matá-lo e ela responde que não exatamente, mas sim para uma batalha final. Snake também pergunta sobre a FoxDie. Naomi explica que é um tipo de vírus que visa e mata somente pessoas específicas. Primeiro ele infecta os "macrophages" no corpo da vítima. FoxDie contém enzimas "espertas", criadas através da engenharia de proteína; são programadas para responder a modelos genéticos específicos nas células (reconhecendo o DNA do alvo). Tornando-se ativas, usando as "macrophages", elas começam a criar "TNF epsilon" (um peptídeo que causa a morte das células), que é levado ao coração, pelo fluxo sanguíneo. As células do coração tomam um choque e morrem. Snake provavelmente sabe que ela injetou FoxDie nele e pergunta quanto tempo lhe resta. Ela fala que não toma as decisões e que isso não é toda a verdade. Quando vai continuar a falar, ouve-se gritos... Roy a pegou e mandou prendê-la. Snake pede para falar com ela, mas Roy diz que ela foi removida da operação. Snake fica nervoso, mas Roy diz que ele não tem tempo para isso, e pede para se preocupar com o Metal Gear.



Continuando... Depois da explicação de Naomi, continue seu trajeto até o local onde se encontra o Metal Gear. Chegando na sala, use uma Chaff e equipe a PAL key, encostando-se no terceiro computador. Ao inserir o cartão no tercei-

ro terminal, o computador acusa que o código de detonação está pronto para o lançamento.



Master vai entrar em contato, agradecendo por ter completado o código de detonação, agora nada pode parar o MG. Snake pergunta o que está acontecendo (ele não percebeu ainda...), Master apenas responde que Snake achou o cartão e acionou a ogiva, que não havia conseguido de Darpa (mesmo com os poderes de Mantis). Ocelot matou chefe Darpa acidentalmente durante a interrogação. Sem a ameaça de um tanque nuclear, suas demandas nunca seriam atendidas. Sem os códigos de detonação, o jeito era encontrar outro meio de consegui-lo; foi então que pensaram em usar Snake. Primeiro haviam pensado em arrancar as informações dele, então Master mandou Decoy Octopus se disfarçar como chefe Darpa, mas não sobreviveu ao encontro... graças à FoxDie. Snake então pergunta se tudo isso foi uma armação, fazendo com que ele entrasse com o código de detonação. Master fala que sim. Snake pergunta quem é ele (Master), mas ele apenas responde que quando o mundo vislumbra o poder desta arma (o MG e as ogivas) a Casa Branca não terá escolha a não ser entregar a vacina FoxDie para ele. Snake pergunta quem é ele, de qualquer jeito. Mas ele não fala, dizendo apenas que vai responder quando Snake chegar até ele. Roy entra na frequência e diz que este não é Master Miller. O corpo dele acabou de ser encontrado em sua casa e ele está morto pelo menos há três dias. Ele não sabia por que sua ligação por Codec havia sido cortada. Mei Ling descobriu que este sinal (do suposto Master) estava vindo de dentro da base. Quando Roy vai revelar a identidade, Liquid se revela, dizendo que Snake já serviu aos seus propósitos e pode morrer agora.



Snake é trancado na sala, que libera gás venenoso. Equipe a máscara e entre em contato com Otacon. Ele vai abrir a porta para você, aguarda por alguns segun-

dos e pimbal!



Do lado de fora, você verá Liquid correndo em direção ao cockpit do MG. Pegue a Ration do lado de fora da porta e siga Liquid. Ele vai falar que Snake foi enviado como uma bomba relógio (não em termos de explosão, mas uma questão de tempo para matar a todos). Ele é o portador da FoxDie, e ao entrar em contato com os demais membros do grupo terrorista, os matariam. Mas as coisas não aconteceram do jeito que o Pentágono esperava, Liquid tem um espião lá, que vigiava todos os passos de Naomi, deixando-o bem informado, podendo inventar mentiras e enganar o próprio Pentágono.



A FoxDie afetou Baker, Donald Anderson, Decoy Octopus e Mantis (quando tirou a máscara). Ocelot Liquid e Snake (o portador), não morreram, talvez por um erro no sistema ou porque Naomi mudou algo no sistema que impediu a morte através da FoxDie. Liquid não se preocupa, pois se Snake não morrer, ele também não morre, são irmãos gêmeos. Eles não são gêmeos comuns, são gêmeos ligados por genes (que são praticamente idênticos), feitos a partir de Big Boss.

Metal Gear Rex

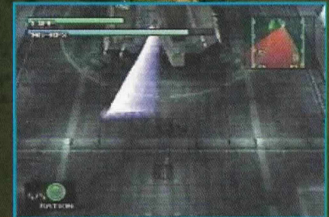
IMPORTANTE

- Não ficar muito perto, nem muito longe ou mesmo parado.



Ele não é muito difícil (dependendo de sua escolha no nível de dificuldade). Equipe a Stinger, encha seu life e deixa a Ration equipada (ou a Body Armor). Assim que Rex se mexer, mire no disco acima do ombro esquerdo dele. Dê um tiro e

fique andando um pouco perto.



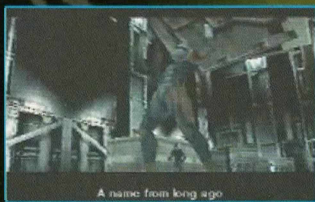
Quando Rex se inclinar, ande na diagonal para longe dele, saindo em seguida da linha do raio laser.



Caso fique muito longe de Rex, ele vai "sentar-se" (senta Rex!), mandando três mísseis teleguiados até você. Quando os mísseis forem disparados, fique o mais próximo de Rex.

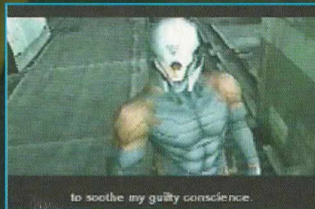


Caso fique parado muito perto das "patas" de Rex, ele vai tentar pisar em você, arrastando o pé. Agora monte o seguinte esquema: fique um pouco perto de Rex e espere ele atacar com o raio laser, saindo da direção do mesmo. Fique um pouco longe dele, não tanto, apenas o suficiente para que ele ataque os mísseis. Lembre-se que ele vai "sentar", quando ele fizer isso, chegue um pouco perto dele e use a Stinger, acertando o disco acima de seu ombro esquerdo. Concluindo, fique um pouco longe dele, para que os mísseis sejam lançados. Aproxime-se nesse momento (que ele vai sentar) e use a Stinger. Para facilitar as coisas, use Chaff Grenades para desorientar o radar da máquina, dando-lhe três segundos para poder atacar. Fique atento quando ele metralhar você (ele faz isso quando você fica numa boa distância para atacar, aproveitando e atacando primeiro). Toda vez que ele o metralhar, saia da linha de fogo. **Obs.:** na versão japonesa, é possível escapar dos tiros andando entre eles. Na versão americana, o tiro vem cruzado.



A name from long ago

Quando a barra de resistência da máquina zerar, vai pintar a melhor animação de todo do game! Liquid está prestes a pisar em cima de Snake, quando do nada, aparece Gray Fox e segura o pisão do MG Rex.



to soothe my guilty conscience

Ele fala para Snake fugir! Snake surpreso o chama pelo seu codinome. Gray Fox então fala que soa melhor que Deepthroat. Entre saltos e pulos, ele detona o rastreador do MG e se esconde atrás de uma caixa, revelando mais segredos sobre o passado. Fox fala a verdade sobre o passado de Naomi, dizendo que ele matou os pais dela. Ele era jovem e não pode matá-la. Sentindo-se mal, ele a levou consigo e a criou como se fosse do próprio sangue. Mesmo agora, ela pensa nele como seu irmão. Cada vez que ele olhava dentro de seus olhos, via o olhar fixo dos pais dela voltados para ele. Fox pede a Snake para contar isso a ela. Pouco depois que Liquid consegue localizar os dois, Fox sai correndo, dizendo que vai impedir que o MG se mova. Pulando algumas partes reservadas a você, Liquid consegue surpreender Fox, encurralando-o. É então que Fox fala que uma raposa encurralada é mais perigosa que um chacal, destruindo o disco acima do ombro da máquina

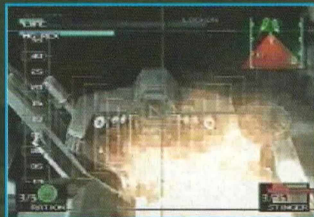
(este disco capta movimento, rastreador e denunciando você a Liquid).



Prestes a ser destruído, Fox pede para Snake usar a Stinger e acabar com ele e Liquid. Fique apertando o botão de tiro, mas Snake fala que não consegue. Pouco depois, Liquid acaba de vez com Gray Fox.



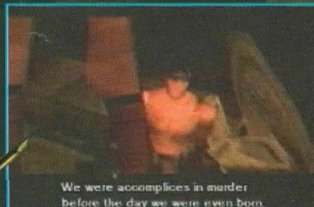
A tática para acabar com o MG ainda é a mesma, mudando apenas que você tem que acertar Liquid, que agora está exposto. Use a mesma manha feita antes, fique um pouco longe para o MG jogar os mísseis, e nesse momento corra até ele. Use a Stinger no cockpit do MG, para acertar Liquid.



Deixe a Ration equipada para não morrer à toa. Para facilitar as coisas, use a Stun G., para ofuscar a vista de Liquid, dando-lhe três segundos para agir.

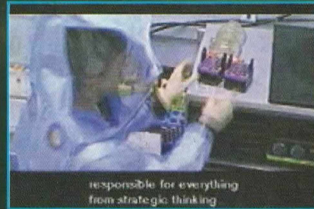


Destruindo o MG, as explosões mandam Snake contra a parede. Quase inconsciente, ele percebe que Liquid caminha até ele (o cara é um highlander...?)



We were accomplices in murder before the day we were even born

Liquid começa a explicar o porque de tudo isso. Ele apenas quer o DNA de Big Boss para poder curar os genome soldiers e a si mesma. Não por causa da FoxDie, e sim porque eles são cópias do mais velho soldado do mundo. Após ser ferido em combate e ter ficado em coma, extraíram células de Big Boss. Queriam criar soldados poderosos para lutar nas guerras que vinham acontecendo.



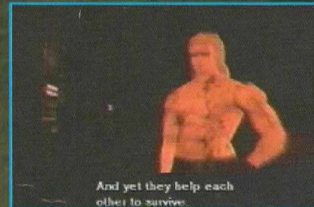
responsible for everything from strategic thinking

Da célula de Big Boss, eles fertili-

zaram um óvulo, então deixaram que se dividisse em oito. Transferiram os clones para o útero de alguém, abortando seis dos fetos intencionalmente, para estimular o crescimento fetal. Liquid e Solid Snake foram fertilizados com o mesmo DNA. Mas os dois não são as únicas cópias dos Genome Soldiers.

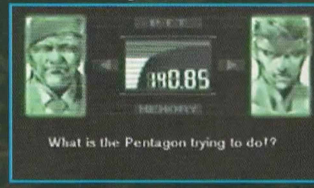


Em 1991, durante a Guerra do Golfo, secretamente os militares injetaram genes nos soldados (para testes). A Síndrome da Guerra do Golfo que centenas de soldados retornaram reclamando, foi um efeito colateral disso. As unidades de detecção de gás venenoso e as injeções "anti-sarin", eram apenas uma cobertura para todo este experimento genético secreto.



And yet they help each other to survive

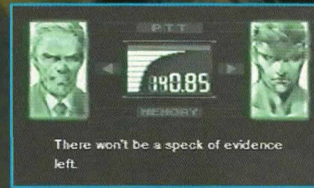
Apesar de tudo isso, o projeto foi uma falha completa, deixando todos os clones (Genomes Soldiers) à beira da extinção, por causa da assimetria. A natureza tende a oferecer a assimetria, as espécies que tornaram-se extintas tinham todas sinais de simetria. Desta forma, eles (Liquid e Solid Snake, juntamente com os Genome Soldiers) estão à beira da morte ao nível genético. É por isso que Liquid quer o DNA de Big Boss.



What is the Pentagon trying to do?

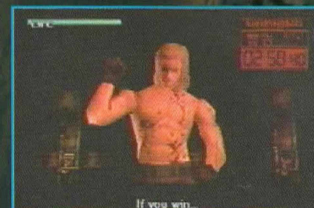
Snake vê Meryl deitada em um dos lados do MG. Agora que o Pentágono sabe que o MG foi destruído, ele vão mandar destruir tudo que há na base. Para confirmar, Liquid fala para Snake ligar para Roy e saber de mais dados. Roy fala que o secretário da defesa assumiu o controle desta operação, enviando Bombardeiros B-2 para destruir tudo. Sabendo que o MG foi destruído, agora ele fará de tudo para apagar o que aconteceu nesta operação, apagando evidências e as pessoas que saibam. Roy também fala que vê impedindo o ataque nuclear, enviando uma or-

dem para adiar o ataque e confundir a corrente de comandos. Roy conta que a Fox-Hound era um assunto de investigação encoberta, e que Meryl foi transferida para que ele colaborasse, em troca da vida dela.



There won't be a speck of evidence left

Jim Houseman (o secretário de defesa) assume o comando, botando Roy sobre custódia por deixar vaziar informações secretas e pelo crime de alta traição. Jim preparou tudo para que nada fosse exposto à mídia, inventando uma história convincente. Ele oferece uma chance de resgatar Snake e Meryl, pedindo os dados do teste do MG, que Donald Anderson traria (Donald era amigo de Jim Houseman), Snake fala que não tem tais informações, Jim então fala que vai exterminar o pequeno e sujo segredo de seu país.



If you win...

Encerrando a transmissão, Liquid fala que não há escapatória para eles, e pretende acabar logo com isso (antes do ataque aéreo). Só há um jeito de compensar o que Snake roubou dele, matá-lo! Apenas a morte de Snake pode satisfazer seu "irmão". Liquid mostra uma bomba perto de Meryl, dizendo que se ele ganhar, Snake poderá salvá-la e ter um momento romântico com ela, antes de serem bombardeados. Ele dá três minutos antes da bomba explodir!

Liquid Snake

IMPORTANTE

- Não ficar nas beiradas do Metal Gear.



Como a luta é em cima do MG, Liquid dita as regras! Não se aproxime da borda para não cair, é alto o suficiente para um dos dois morrer; a luta deve acabar antes do tempo se esgotar, ou é Game Over! O esquema contra Liquid é simples e fácil, ele vai ficar rode-

ando a parte de cima do MG, tentando atrair você. Vá para cima dele, descendo o braço nele! Só fique atento quando ele ficar parado por muito tempo. Quando você for atacá-lo, ele vai se abaixar e dar um chute forte em suas costas, tirando uma boa quantidade de energia.



Lembre-se que não há itens ou armas para lutar contra ele, por isso suas alternativas são resolvidas na base da... PORRADA! O melhor a se fazer é dar dois socos e parar. Depois que ele for acertado duas ou três vezes, ele vai tentar se desviar. Nesta hora, ameace dando um soco e espere. Se ele abaixar-se, saia de perto e acerte-o por trás.

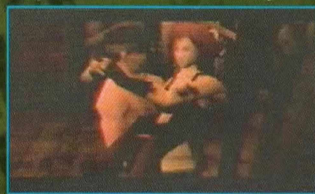


Quando Liquid perder metade de sua energia, ele vai apelar dando investidas contra você. Não o deixe ficar muito longe, ou a coisa vai pegar! Caso você tenha chegado muito perto da borda, você pode escorregar e ficar pendurado. Fique apertando **O** repetidamente para subir. Não deixe que Liquid se aproxime quando você cometer este vacilo, ou ele vai pisar na sua mão e mandá-lo para baixo; Game Over! Quando espancar Liquid até o fim de sua barra de energia, ele

não vai parar tão facilmente. Para que ele seja derrotado, você tem de jogá-lo para fora da parte de cima do MG. Dê seqüências quando ele estiver perto da borda. Era uma vez Liquid!



Após a batalha, Snake vai ver se Meryl está boa, ou melhor, ver se está bem! Ela estava apenas desmaiada, agarrando Snake ao despertar. Ela fica muito feliz ao vê-lo, contando todos os maus bocados que passou, as torturas, enfim, tudo que fizeram a ela. Pouco depois, o Codec de Snake toca, é Otacon! Snake comunica suas boas e más notícias, a primeira é que Meryl está bem. A segunda é que vão jogar uma bomba perfuradora de superfície. Snake pergunta se há alguma saída. Otacon fala que há um túnel de descarregamento que leva para a superfície, o túnel começa num estacionamento perto de onde Meryl e Snake estão. Ele fala que vai garantir passagem livre pelas portas de segurança. Snake fala que ele vai acabar morrendo, mas Otacon diz que isso é uma decisão dele. Ele fala que Snake sabe que a vida é cheia de perdas. Snake o agradece, Otacon se despede, dizendo para tomar conta de Meryl.



Snake e Meryl preparam-se para ir embora, mas a mina pergunta

onde está Otacon. Snake fala que ele está lutando, por si e por eles; a luta de Otacon não vai ser em vão. Ela concorda e os dois começa a descer. Quando Snake fala para irem embora, Meryl lembra que lá fora está congelando. Snake vê sua roupa de camuflagem. Quando ele vai até a saída do estacionamento, Meryl também achou algo para vestir.



Antes de seguir pelo corredor, volte até a sala do MG (que vai estar destruído), do lado da porta há uma Ration; pegue-a e siga Meryl. No corredor há outra Ration.



Chegando ao estacionamento, ela fala que vai dirigir. Mas ela não nota que há uma câmera de vigilância e dá um passo em falso. Vão pintar guardas no local! Fique derrubando os guardas enquanto a mina tenta ligar um dos carros.

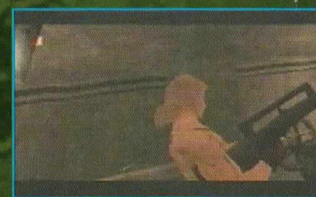


Quando Meryl ligar o jeep, aproxime-se dele. Snake vai subir e a

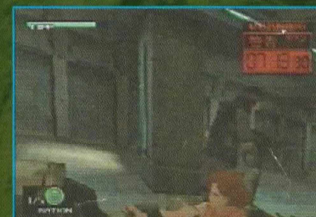
mina vai dar uma derrapada. Ela fala para estourar os latões perto da grade. Metralhe os latões para seguir adiante, ignorando os guardas. **Obs.:** não esqueça de deixar a Ration equipada.



Na rota de fuga, haverá duas barricadas. Na primeira, destrua os latões em ambos os caminhos. Metralhe alguns guardas, se quiser! Na segunda barricada, detone os três guardas para seguir adiante. **Obs.:** para facilitar o acerto, use a visão em primeira pessoa.



Durante a fuga, Liquid vai aparecer (é, ele não morreu). Uma perseguição implacável tem início. Fique atirando nele (use a visão em primeira pessoa) para afastá-lo.



Liquid vai dar algumas batidas e tiros, lembre-se de estar com a Ration equipada. Vá agüentando até o fim da rua, Meryl vê uma luz no fim do túnel. O que aconteceu fica por sua conta.

Metal Gear Solid Dicas

Munições e bombas infinitas

Termine o game salvando Meryl (resistindo durante a tortura). No final do game ela vai lhe entregar a Bandana. Salve a informação e dê loading na informação salva. Quando começar uma nova partida, a Bandana vai estar no seu menu de itens. Com ela equipada, você pode usar quantas bombas quiser ou atirar sem preocupar-se em recarregar os tiros.



Stealth Camouflage

Termine o game salvando Otacon (desistindo durante a tortura). No final do game, Otacon vai lhe dar a Stealth Camouflage. Salve a informação e dê loading na informação salva. Quando começar uma nova partida, a Stealth vai estar disponível no menu de itens. Com ela equipada, você pode passar despercebido pelos inimigos. **Obs.:** o camuflagem da Stealth não engam os chefes.



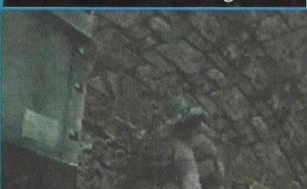
Tela de título alternada

Na tela título, ao invés de apertar Start (para acessar o menu), fique mexendo no direcional para a coloração do fundo mudar.



Nova cena de abertura

Acabando o game uma vez, comece uma nova partida (dando loading na informação salva depois do casting). Quando começar, o ângulo de visão vai focalizar Snake na diagonal.



Meryl exercitando-se de calcinha

Você já sabe que descendo e subindo a escada, e olhando Meryl em seguida, ela vai mudar de exercício. Para ver ela fazendo os mesmos exercícios, só que mais à vontade, repita a mesma operação (depois de vê-la fazer os três exercícios anteriores, desça e suba novamente).



Fuga muito louca

Depois que Otacon entregar o catchup, o cartão e o lenço de Sniper Wolf, finja-se de morto e saia da cela sem bater no guarda. Siga diretamente para a sala de tortura, ao tentar render você, o guarda vai passar mal e deixar você na boa. Bata na porta do banheiro, para "sentir" o desespero do cara!



As caretas de Mei Ling

Fique entrando em contato com Mei Ling várias vezes seguidas, sem salvar seu progresso. Durante estas ligações, ela vai ficar meio nervosinha e começar a fazer caretas para Snake (uma graça!).



Traje a rigor

Termine o game duas vezes (uma vez salvando Meryl e uma Otacon. Quando for jogar a terceira vez (salvando as informações e dando loading na mesma) e subir pelo elevador da Cargo Dock, Snake vai sair mó gravatinha da vida!



Game Shark

METAL GEAR SOLID (AMERICANO)

Energia infinita	800B7526 0600
Energia máxima	800B7528 0600
Ghost Mode (invisível)	800AE188 0000
	800AE18A 0000
Socom Pistol	800B7532 03E7
	800B7546 03E7
Fa-Mas	800B7534 03E7
	800B7548 03E7
Grenades	800B7536 03E7
	800B754A 03E7
Nikita	800B7538 03E7
	800B754C 03E7
Stinger	800B753A 03E7
	800B754E 03E7
Claymore Mines	800B753C 03E7
	800B7550 03E7
C4	800B753E 03E7
	800B7552 03E7
Stun Grenades	800B7540 03E7
	800B7554 03E7
Chaff Grenades	800B7542 03E7
	800B7556 03E7
PSG1 Rifle	800B7544 03E7
	800B7558 03E7
Scope	800B755C 0001
C.Box A	800B755E 0001
C.Box B	800B7560 0001
C.Box C	800B7562 0001
N.V.G.	800B7564 0001
Therm.G	800B7566 0001
Gas Másk	800B7568 0001
B. Armör	800B756A 0001
Ketchup	800B756C 0001
Stealth	800B756E 0001
Bandana	800B7570 0001
Câmera	800B7572 0001
255 Diazepam	800B7578 03E7

Ninja vermelho

Termine o game duas vezes (uma vez salvando Meryl e uma Otacon), adquirindo a Bandana e a Stealth C. Quando for jogar a terceira vez (salvando as informações e dando loading na mesma). Chegue pela terceira vez até a luta contra o ninja (não use a Bandana e nem a Stealth C., até chegar nele). Se fazer tudo certo, o ninja vai aparecer quase todo vermelho.



100 Rations	800B758E 03E7	800B 57D4 0009
	800B757C 0064	800B 57D6 0009
PAL key	800B757A 0001	800B 57D8 0009
Mine Detector	800B7580 0001	800B 57DA 0009
MO Disc	800B7582 0001	800B 57DC 0009
Rope (corda)	800B7584 0001	800B 57DE 0009
Handker	800B7586 0001	800B 57E0 0009
Socom Suppressor	00B7588 0000	800B 57E2 0009
		800B 57E4 0009
		800B 57E6 0009

METAL GEAR SOLID (JAPONÊS)

Energia infinita	800B 5796 0600
Energia máxima	800B 5798 0600
Todas as armas	
	800B 57A2 03E7
	800B 57A4 03E7
	800B 57A6 03E7
	800B 57A8 03E7
	800B 57AA 03E7
	800B 57AC 03E7
	800B 57AE 03E7
	800B 57B0 03E7
	800B 57B2 03E7
	800B 57B4 03E7

Todos os Itens (part I)

	800B 57CA 0009
	800B 57CC 0009
	800B 57CE 0009
	800B 57D0 0009
	800B 57D2 0009

Todos os itens (parte II)

	800B 57E8 0009
	800B 57EA 0009
	800B 57EC 000?
	800B 57EE 0009
	800B 57F0 0009
	800B 57F2 0009
	800B 57F4 0009
	800B 57F6 0009
	800B 57F8 0009

Abrir as opções do VR Training

	300B 499B 0020
--	----------------

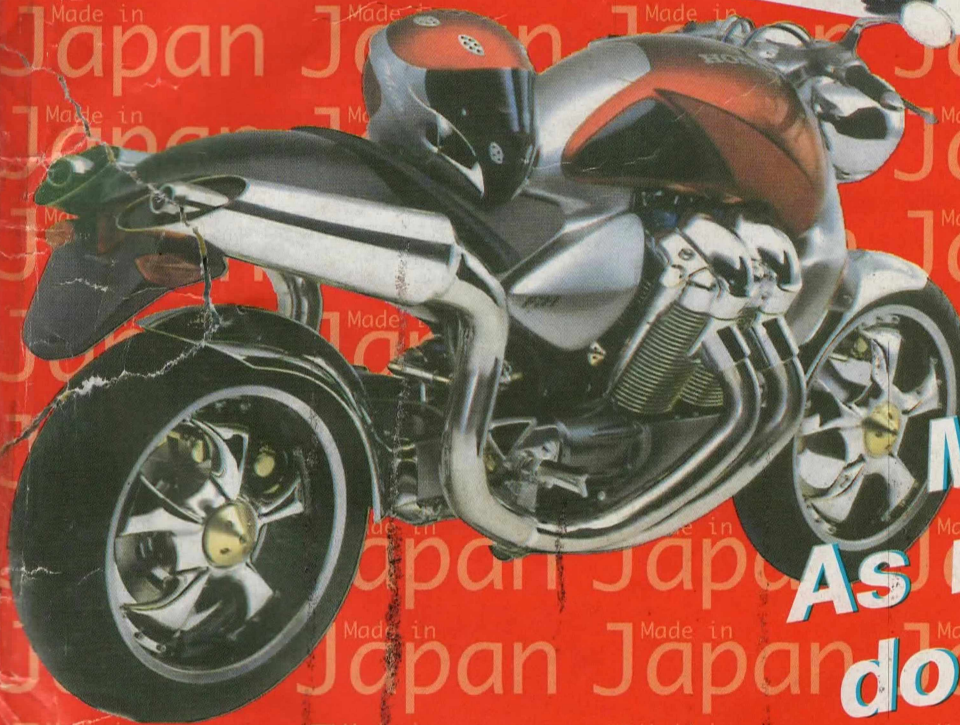
Nota: no lugar da ?, digite um número de 1-9 (representa o valor do cartão de acesso para abrir as portas).

OBSERVAÇÃO

Os códigos aqui presentes foram todos testados em ambas as versões nos games originais.

**Revista
Made in Japan**

**Saiba tudo
sobre
a música Pop
japonesa**



**Motos!
As novidades
do mercado
mais agitado
do mundo**

ASSINATURAS:

☎ 011-571-8316

☎ 011-571-8924

Já nas bancas!



PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

- LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - Av. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E - Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVENVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0857

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Símplicio A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444