

Joy pad

N° 118 avril 2002

la solution
complète

Le guide
Les Dog Tags
Les secrets...

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

Sons of Liberty
Metal Gear Solid 2

supplément gratuit à Joy pad 118. Ne peut être vendu séparément.

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

A

h, on peut dire qu'on l'aura attendu, le serpent. Trois ans ont passé depuis le premier Metal Gear Solid sur PSone, et ce nouveau volet aura su mettre notre patience à rude épreuve. Et il s'agit de ne pas prolonger la douleur : voici donc une soluce qui vous permettra de faire face aux situations les plus difficiles. MGS2 est un jeu dont on a presque autant à dire sur un plan vertical qu'horizontal : une vaste et complexe aventure, dans laquelle les interactions et les moyens d'action du joueur sont extrêmement variés. Vous permettre de traverser au mieux cet épisode, tout en vous dévoilant des astuces et quelques secrets d'arrière-plan, tel est donc le but avoué de ce guide. Pour finir, un grand merci à Hideo Kojima, son équipe, ainsi qu'à ceux qui m'ont permis de vivre cette expérience vidéoludique unique. J'en ai rêvé et... vous connaissez la suite.

Sommaire

SOLUCE METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

* Quelques conseils	3	• Vers le Shell 2	18
* Soluce	6	• Solidus Snake : Harrier	18
TANKER DISCOVERY	6	• Shell 2	19
• Extérieur du tanker	6	• Au secours du président Johnson	19
• Quartiers de l'équipage	6	• Vamp	21
• Olga	7	• Emma sous bonne escorte	22
• Salle des machines	8	• Étai L	23
• Un prototype à photographier	9	• Retour sur le Shell 1	24
BIG SHELL	10	• L'Arsenal Gear	24
• À la découverte du Shell 1	10	• Metal Gear Ray	25
• Des C4 à refroidir	13	• Solidus Snake	26
• Fortune	15	* La chasse aux Dog Tags	28
• Fatman	15	* Secrets - MGS2 en détail(s)	29
• Noyau du Shell 1	16		

QUELQUES CONSEILS

• NOTRE SOLUCE :

Par souci d'efficacité, cette soluce a été écrite dans un ordre de déroulement qui n'engage que nous, avec le désir d'aller droit au but. L'ordre décrit ici n'est en aucun point linéaire et libre à vous de choisir les étapes de votre choix, même si dans les grandes lignes, le jeu reste le même.

• Ces **quelques conseils** n'ont pas la prétention de revenir sur toutes les opportunités offertes au joueur dans MGS2. Déjà, elles sont extrêmement nombreuses et la place manque. Ensuite, un tutorial fort bien fait (Basic Actions), accessible par le menu, revient sur les principales possibilités de gameplay : prenez le temps d'y jeter un œil pour tirer le meilleur parti du jeu et ne pas rester bloqué (1). Cependant, lorsqu'il y a lieu de faire une manip précise à un moment de l'aventure, nous le précisons en détail dans cette soluce, le cas échéant.



• L'ÉQUIPEMENT :

- **Les rations** : pour ne pas risquer le fatal Game Over, prenez toujours soin d'équiper vos rations par défaut dans votre fenêtre d'équipement, notamment pour les affrontements majeurs, histoire de refaire le plein automatiquement en cas de santé faiblissante (2).

- **Le Codec** : soyez attentif aux informations livrées au cours des dialogues sur Codec ou des cinéma-



tiques ; on vous livre souvent de précieuses indices sur les directives à suivre pour la suite de l'aventure. Si vous êtes perdu, parfois, contacter quelques alliés avec le Codec sera source de quelques infos bien venues. Par exemple, dans le cas où vous désirez en savoir plus sur un item fraîchement ramassé, équipez-le et contactez vos alliés : on vous fournira éventuellement des explications à son sujet. Ça peut également concerner les boss, ou les quelques occurrences « bizarres » du jeu... (3)



- **Les items** : la plupart des objets à ramasser sont posés en évidence dans le jeu. Les autres sont un peu mieux cachés : vous pouvez ainsi



traîner les gardes endormis ou morts pour récupérer des objets supplémentaires (4), tout comme visiter les gaines d'aération. Sans oublier que les portes de placards restant désespérément fermées peuvent être cassées avec (5), et parfois receler un objet... (5)



• ET... ACTION :

- Pour ouvrir plus rapidement les écrouilles du Tanker avec les poignées circulaires, appuyez plusieurs fois sur (6) sans interruption.

- **Cacher les gardes** : pour ne pas éveiller les soupçons en laissant les gardes ronfler ou agoniser dans les couloirs, mieux vaut les amener dans des coins discrets où ils ne risqueront pas de se faire repérer ni réveiller par un allié. Lorsqu'un casier est ouvert, tirez le garde à l'intérieur pour que Snake l'y laisse automatiquement. Pour saisir un garde (7), il faut ne pas avoir équipé d'arme (6).





- Les **combos coups de poing/pied** (© x3) donnent l'occasion de se défendre contre les assauts ennemis ou d'étourdir les gardes. À associer à la roulade d'attaque (Direction + ⊗) pour le combat à mains nues.

- Pour une meilleure précision à l'usage des armes, n'hésitez pas à opter pour la vue subjective. De même, associez à l'utilisation des PSG1 et PSG1-T les cachets de Pentazemine afin de diminuer les tremblements.

• 100 % FURTIVITÉ :

- **Éviter les rhumes** : une station prolongée sous la pluie ou dans une cachette trop étroite, voire le contact avec des éléments précis (farine, neige carbonique, etc.) peut vous rendre malade. Le fait d'éternuer risque ensuite tout simplement d'alerter un garde. Les **Remèdes** permettent de vous soigner, et sont à utiliser dès les premiers symptômes.

- Le mode **Suspension** permet de vous écarter de la trajectoire de passage d'un garde sur les passerelles et autres coursives. En plus de se laisser tomber sur un ennemi en contrebas, il est aussi possible de remonter violemment lorsque le garde se trouve devant le garde-fou où vous vous suspendez, pour le projeter en arrière (7).

- Se planquer dans des **recoins sombres** (renforcements, etc.) permet de s'ôter de la vue des gardes (8), de même dans des **casiers ouverts**, un endroit idéal pour voir sans être vu, sauf bien sûr



si les gardes vous ont vu y entrer...

- Par moments, il est possible de se glisser dans des **interstices étroits** entre mur et cartons empilés, et où les gardes ne penseront pas à regarder en cas d'alerte (9). Attention, vous risquez d'y choper tout de même une petite allergie sternutatoire !



- Se soigner/s'essuyer les pieds : lorsque le héros perd du sang ou laisse des traces de semelles fraîches derrière lui, après la pluie ou une baignade quelconque, il risque d'éveiller les soupçons des gardes. Pour les **traces de sang** (barre de vie orange qui décroît), l'usage d'un pansement peut y remédier ; rester accroupi un court instant permet aussi de faire remonter sa jauge de vie tout en stoppant les écoulements (10).



- Dans de nombreux passages, les **plaques ou grilles au sol réson-**

nent ou claquent sous le bruit de vos pas. Pour éviter de vous faire trahir par vos pieds, passez simplement dessus en marchant (orientez légèrement la direction, ou bien utilisez le carton) ou en rampant (11).



- **La méthode pacifiste** : il y a un plaisir plus grand que celui de tuer : celui d'endormir ! D'abord, par respect de l'esprit du jeu. Ensuite, pour qu'un autre garde ne trouve pas un cadavre allié pendant sa ronde. Dans le cas inverse, il demanderait des renforts. Endormir peut en plus vous réserver quelques amusements... (12)



• TOUT SUR CES « GARDES » :

- **Le champ de vision des gardes** apparaît en bleu en mode Normal, en jaune lorsqu'il est intrigué, et vire au rouge lorsqu'il vous a repéré et entre en mode Alerte. Au niveau de la fenêtre du radar, en mode intrusion : elle reste rouge (mode Alerte) tant que vous n'êtes pas sorti de leur champ de vision, puis décroît pour passer au orange (mode Évasion), pendant lequel les recherches sont actives, souvent avec l'aide des renforts ; puis elle



passer au jaune (mode Caution), indiquant que l'attention sera soutenue pendant un moment, jusqu'à ce que renforts et gardes rejoignent leur position initiale. Ça peut parfois prendre du temps... (13)



- Outre secouer les gardes pour récupérer des items, vous pouvez les menacer avec une arme (M9 compris) en approchant d'eux furtivement pour qu'ils abandonnent certains objets (voir aussi section Dog Tag).

- Les gardes sont à l'affût du moindre **bruit suspect**, de pas, d'éternement, de la détonation d'une arme, ainsi que des ombres ou silhouettes apparaissant au détour d'un couloir. Modérez l'usage d'armes à feu sans silencieux !

- Les gardes suivent un chemin précis et adoptent une **position prédéfinie** : prenez le temps de les observer pour décider du parcours idéal, et éventuellement évacuer des « victimes » en toute discrétion (14).



- Suivant l'endroit touché avec une **fléchette soporifique**, les gardes

s'endormiront plus ou moins vite : **privilegiez la tête**, le torse, ou les fesses s'ils portent un sac à dos, plutôt que les membres, pour une efficacité instantanée. Les flèches soporifiques du M9 possèdent une portée très longue et une précision qui en font une arme idéale tout au long de l'aventure (15).



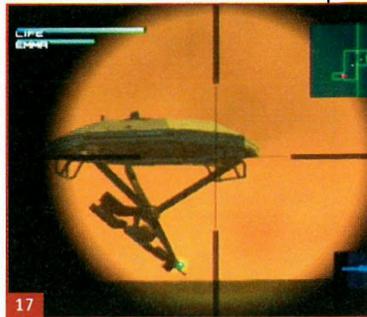
- Un garde endormi finit toujours pas se réveiller, à plus ou moins longue échéance. Repérez tout simplement les « zzzz » gravitant au-dessus de sa tête. Plus ils deviennent rares, plus le réveil est imminent... (16)



- Si vous endormez un des gardes qui entretient régulièrement un contact radio dans une zone précise, on s'inquiétera de ne plus avoir de nouvelles ; une équipe de contrôle viendra alors vérifier la situation et constater que tout est normal (ils ne les réveilleront même pas). Bah oui, normal, ils font juste une sieste...

- Les **Chaff Grenades** permettent de rendre hors service pendant un temps donné tout type de matériel de surveillance électronique ; les **Stun Grenades** possèdent la même fonction pour la surveillance « humaine ».

- Les **Cypher**, ces espèces de



soucoupes en lévitation qui menaceront vos faits et gestes sur les passerelles de Big Shell, peuvent être détruites définitivement avec une arme (17). De même, il est possible de tirer sur les caméras de surveillance pour les mettre hors service. Évidemment, assurez-vous qu'aucun garde ne veille dans le secteur...

- Les **Boss** : chaque boss dispose de deux jauges de vie : santé (verte) et « épuisement » (blanche). Les dommages dépendent de l'arme choisie : en utilisant une arme à feu, c'est la jauge de santé qui descendra ; en privilégiant le M9 et ses fléchettes soporifiques, ou bien les coups de poing/pied, c'est la jauge d'épuisement. Quoi qu'il en soit, privilégiez évidemment un seul choix pendant les combats majeurs, pour en finir au plus vite (18).

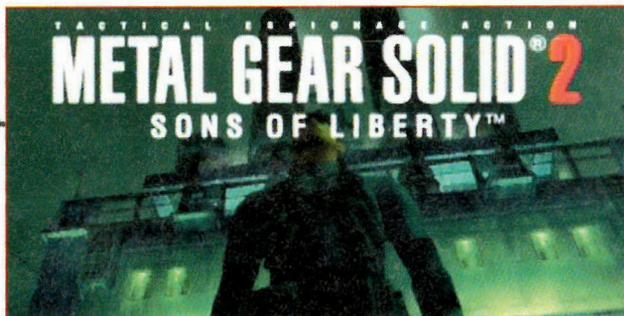
Note : Cette soluce a été réalisée en mode Normal.





METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY



TANKER DISCOVERY

Le saut de l'ange du pont George Washington a mené Snake sur le tanker Discovery, pour des raisons que Otacon, son fidèle allié, peut expliquer : la supposée présence d'un prototype du Metal Gear parmi la cargaison (1). Apparemment, ils ne sont pas les seuls intéressés. Seule arme contre l'adversité pour Snake, le Beretta M9. Il va falloir agir discrètement.

• Extérieur du tanker

Un seul objectif pour le moment : trouver la cabine de pilotage pour connaître la destination du bateau.



1

Méfiez-vous du garde en faction sur la coursive centrale qui éclaire la zone où vous débutez, et entamez votre inspection des lieux, en esquivant ou endormant les gardes (2). Au rang des objets : sur la partie droite, du **Pentazemine**, des **Chaff Grenades**, et un **Bandage** derrière le canot de sauvetage (3) ; à gauche, un nouveau **Bandage** derrière les premiers escaliers et une **Ration** au fond du pont à gauche. Deux accès différents peuvent mener à l'intérieur du bateau : un placé au même niveau à gauche, en bas d'escaliers, l'autre sur le grand balcon à droite près du canot de sauvetage. Nous avons choisi le premier accès (4).

• Quartiers de l'équipage

Au niveau A, visitez les vestiaires et ouvrez deux casiers pour trouver une **Ration** et des **Balles M9** (5). Déjouez la vigilance du garde suivant, puis passez l'issue. Descendez dans un premier temps les escaliers pour



2



3



dénicher des **Stun Grenades**. Remontez et frayez-vous un chemin dans le salon, récupérez des **Balles M9** derrière le comptoir (6) ainsi qu'une **Ration** près des canapés ; en bas des escaliers de gauche, repérez les **Balles USP** et un garde ami des mouches, qu'il est préférable d'endormir de façon définitive. Remontez les escaliers et escaladez les marches centrales en toute furtivité, pour pousser l'accès de droite (7). Parcourez les couloirs de ce niveau B : derrière des escaliers, des **Balles M9** vous attendent. Dans un casier au gré du couloir, repérez de nouvelles

Balles USP. Atteignez les escaliers présents dans la partie gauche et montez.

À l'étage C, une caméra de surveillance vous guette. Plaquez-vous contre le mur pour passer outre facilement (8). Le casier suivant recèle des **Chaff Grenades** ; visitez aussi le fond du couloir pour trouver une **Ration** planquée dans une gaine d'aération (9). Il est temps de monter au niveau D.

Rejoignez d'abord la réserve pour trouver des **Balles M9** et une fidèle **Boîte en Carton 1**. Revêtez-la au besoin car un garde va passer faire un petit somme au milieu des cageots (10). Ressortez discrètement et repérez les bornes de capteurs infrarouges invisibles, contre lesquels Otacon vous met en garde. Deux solutions pour deviner la position des faisceaux : la méthode « habituelle », c'est-à-dire tirer sur l'extincteur à distance pour dégager de la neige carbonique qui les rendra visibles, ou bien l'« offi-

cieuse » cigarette. Dans tous les cas, passez en rampant (11) et alignez le garde présent d'une fléchette soporifique. Dans le réfectoire suivant, une caméra et un ennemi gardent une **Ration** et des **Balles USP**. Ressortez et montez pour accéder à la cabine de pilotage, l'occasion de donner les informations à Otacon, et d'entreapercevoir une intrigante silhouette. Sortez par la porte de gauche pour en savoir un peu plus. C'est Olga, une femme du clan terroriste qui parle anglais avec un accent russe à couper au couteau (12).



OLGA GURUKOVICH

Premier affrontement majeur du jeu, ce combat n'est pas bien compliqué si on respecte quelques règles. L'idéal est de pousser Olga à tirer vers un endroit où Snake « ne se trouve pas ». Attendez donc qu'elle vous repère, puis se mette à tirer dans votre direction, et pendant qu'elle se place à couvert, changez rapidement de place dans son dos, puis tirez-lui dessus pour la surprendre (13). Si le combat s'éternise, Olga





se protège avec une bâche volant au gré du vent ; il est possible de l'atteindre à travers en repérant sa position sur le radar, ou de faire valser la bâche en tirant sur une amarre. Olga pourra aussi compter sur l'appui de son projecteur pour vous aveugler. Simple : tirez aussitôt dessus pour l'éteindre (vous pouvez également le briser dès le début), et ne vous laissez pas surprendre par ses grenades, pour en finir au plus vite (14).



Après le combat et le discours familial d'Otacon, soulevez le corps d'Olga pour récupérer son Dog Tag (15) et éventuellement des Balles



M9. Vous possédez à présent une arme mortelle : le **Pistolet automatique USP**. Fouillez le pont pour ramasser une **Ration**, puis gravissez les escaliers pour monter l'échelle du mât du radar : à son sommet, les **Thermal Goggles** (16). Endormez ensuite le garde qui a entamé sa patrouille et récupérez tranquillement une **Caisse Mouillée**. Vous pouvez à présent prendre l'ensemble



des munitions pour pistolet USP disséminées à l'intérieur du bateau, à commencer par la cabine de pilotage. Un objectif désormais : rejoindre la salle des machines pour commencer une exploration en profondeur. Pour y accéder, revenez au niveau du salon et descendez les escaliers de droite.

• Salle des machines

Passé l'accès des cales, vous tombez sur une réplique de la figurine de Vulcan Raven, héros à gatling du premier MGS ! (et premier clin d'œil...) (17) Récupérez les **Balles**



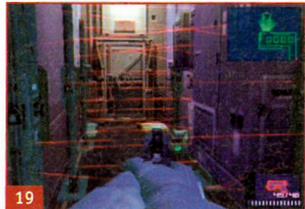
USP et sortez sur la première passerelle. Descendez prudemment les escaliers, en récupérant au passage des **Balles M9** dans un coin. Franchissez la passerelle intermédiaire pour une nouvelle **Ration** et évoluez sur les passerelles suivantes. Envoyez trois nouveaux gardes au pays des songes (18), ramassez deux



fois des **Balles USP** et des **Grenades** dans les environs, puis franchissez l'issue suivante.

À peine débarqué, un garde annonce sa ronde. Ni une ni deux, engouffrez-vous au plus vite dans le casier qui vous tend sa porte et patientez. Passé l'inspection du garde, localisez les **Balles USP**... ainsi que trois séries de capteurs disposés le long d'un passage. Outre la méthode « inhabituelle » (« fumer est mauvais

pour la santé mais permet de repérer des faisceaux infrarouges »), vous pouvez tirer sur le sac de farine, qui n'est évidemment pas là par hasard : il dissipera une fumée blanche qui permettra de visualiser le champ des rayons (19). Impossible de passer



outre cette fois. Otacon vous donne donc ses consignes : désactiver ces faisceaux en tirant sur les unités de commandes au voyant vert, et ainsi mettre les explosifs hors service. Les deux premières unités sont collées aux capteurs du fond. Si vous avez du mal à les distinguer, équipez tout simplement votre appareil photo (camera) et zoomez pour mieux distinguer la zone à détruire. (20)



Le dernier est un peu mieux caché : il se trouve perché sur l'armoire de droite, et vous ne pouvez le voir qu'en vous plaçant dans le coin en bas à gauche de la salle. Le boîtier lui-même est peu visible, mais on en devine la couleur, planqué qu'il est entre deux belles charges de Semtex (21). Équipez d'ici votre USP (d'un



autre point, vous ne réussirez pas à l'atteindre) et visez donc le très mince morceau vert pour désactiver le système. Le champ est désormais libre, passez la porte...

Parcourez le couloir, ramassez la **Ration** et les diverses **Balles USP** (éventuellement sur le cadavre du scientifique), au gré des rondes des gardes (22). Dans le secteur



22



23

Chief, le Commandant des marines a déjà commencé son discours.

suivant, repérez une **Ration** et des **Balles USP** dans un recoin. Un élément qui présage du futur... Un groupe de gardes ennemis vous tend en effet une embuscade (23). La force de frappe aura cette fois le fin mot de l'histoire. Équipez votre USP, protégez-vous au mieux avec les caisses et livrez une bataille de balles, à couvert ou à découvert (24), en tirant sans discontinuer sur l'ensemble des gardes qui vont surgir des recoins, tout en surveillant leurs lanciers de grenades. Une fois la zone nettoyée, un dernier garde vous prend au



24

piège, jusqu'à l'arrivée du fameux Shalashaska, alias Revolver Ocelot, qui suit sa propre conviction...

• Un prototype à photographier

- Première salle :

Voilà Snake dans une salle de projection où l'on briefe des Marines sur les « vertus » du fameux Metal Gear. Écoutez attentivement les instructions d'Otacon concernant la prise de clichés du fameux prototype. Vous avez exactement sept minutes pour remplir votre mission. Procédez attentivement pour passer dans la salle suivante, car le moindre bruit déclenche une soixantaine d'animosités contre vous (oui je les ai comptés...) (25). Bref, descendez la première série d'échelles et passez



25

voire les milliers de Metal Gear produits dans le monde entier.



26

très discrètement dans le dos de ces hommes (ces vrais), en rampant au moment de passer devant le projecteur et sur les petites grilles au sol (26) (des **Balles M9** se trouvent au besoin en haut de l'échelle suivante). Endormez éventuellement quelques gardes placés à des endroits stratégiques si ça vous rassure, et atteignez dans un premier temps la porte placée au fond à gauche. À noter que des trappes, présentes au sol, peuvent aussi vous permettre d'évoluer sans risque, à travers les « bas-fonds » des différentes salles.

- Seconde salle :

Dans le secteur suivant, deux projecteurs diffusent les images aux Marines en alternance, décidant de l'orientation de leur regard. Déplacez-vous donc en échappant à leur vigilance involontaire, toujours en passant discrètement sur les petites grilles au sol, et en suivant la périphérie de la pièce du côté gauche cette fois (27), jusqu'à atteindre l'issue suivante.



27

En tant que soldat.

- Troisième salle :

Et voici l'étape finale, le majestueux Metal Gear Ray, l'objet à la croisée des chemins et des destins. D'entrée, repérez l'ordinateur (en bas à droite) à partir duquel vous pourrez envoyer vos clichés à Otacon (28). Contactez ce dernier si vous avez oublié les



28

On pense maintenant que le succès des tests menés en 1999

instructions : les clichés de l'appareil doivent concerner **l'aile avant gauche**, **l'aile avant droite**, **la face avant** et enfin une **inscription du mot Marines**. Passez dans un premier temps à droite et mettez-vous dans un recoin pour apercevoir parfaitement l'aile avant droite de l'appareil (29).



29

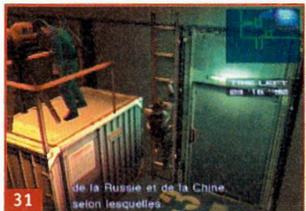
Il violait l'Accord sur interdiction



Achievez d'endormir le garde déjà assoupi qui se trouve de ce côté, puis placez-vous près de lui pour prendre facilement une **photo de l'inscription Marines**. Passez ensuite derrière les Marines : de là, précisément, prenez sans complexe un beau cliché de la **face avant** de l'appareil, dans leur dos (30). Fixer



sur la pellicule l'aile avant gauche se révèle un peu plus délicat ; en vous plaçant du côté gauche de l'appareil comme vous l'avez fait pour l'aile droite, en effet, vous n'obtiendrez pas un résultat exploitable (pour Otacon, s'entend). Décidez donc d'endormir le cameraman placé sur son promontoire à gauche, puis montez l'échelle pour atteindre sa plateforme (31). Veillez à ne pas le



réveiller par un faux mouvement et photographiez ainsi en toute impunité **l'aile avant gauche** du Metal Gear (32).

À noter que, pendant le briefing, le commandant risque de vous

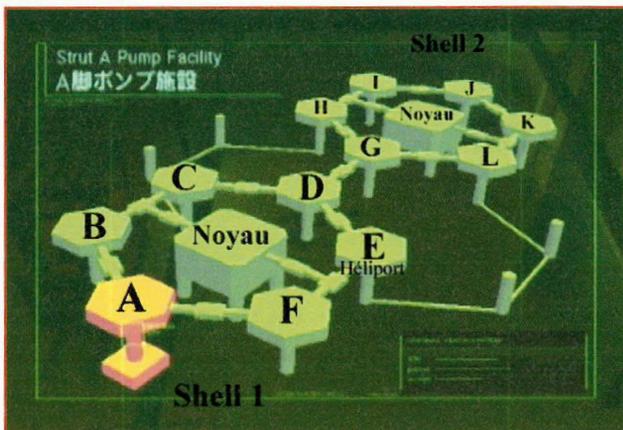


donner quelques frayeurs, pour le test impromptu de « l'intrus à droite », etc. Confiez ensuite vos travaux photographiques à votre coordinateur scientifique, Otacon, à partir de l'ordinateur, pour qu'il vous livre son jugement (33). La séance semble close, pour vous comme pour les Marines. Mais Ocelot arrive en visiteur impromptu mais



néanmoins armé, pour surprendre l'assistance... (34) Les événements s'enchaînent douloureusement, entraînant inexorablement le tanker dans un naufrage inévitable à l'odeur de Semtex. Qu'advient-il de ces terroristes et du prototype ? Que devient Snake ? Tous ces mystères restent aussi épais que la nappe de mer qui engloutit définitivement le Discovery...

BIG SHELL



Ce qui s'est terminé dans les fonds abyssaux devait aussi recommencer par voie marine. Snake reprend du service, du moins en nom de code, en infiltrant la station off-shore Bill Shell, par la désormais célèbre voie sous-marine. Un Snake qui ne tarde pas à reprendre son vrai nom de code d'espion infiltré : Raiden (35).

• À la découverte du Shell 1

Commencez votre mission en vous familiarisant avec la natation, sur

les conseils avisés du Colonel. Cela vous donne l'occasion de récupérer des **Thermal Goggles** dans le





bassin (36). Avant de monter jusqu'à la porte, prenez le temps de visiter la gaine d'aération placée à droite des marches, pour récolter une **Ration**. Récupérez une seconde **Ration** dans un des casiers, puis passez dans le couloir suivant (37). Surprenez un ennemi et progressez jusqu'à apercevoir la silhouette furtive d'un homme célèbre. Apparemment, notre serviteur Raiden ne serait pas le Snake qu'on attend... Profitez de l'endormissement des gardes pour récupérer une **Ration** sur des caisses, puis pour utiliser la machine à système nodal placée près de l'élévateur, et ainsi activer votre radar (entrez ici les données de votre choix ; elles seront inscrites sur votre propre Dog Tag) (38). À noter que vous pourrez activer votre radar à partir de ce



type de dispositif nodal (ordinateur gris), pour chaque secteur de Big Shell que vous visiterez.

Les gardes ne tardent pas à reprendre connaissance : cachez-vous au plus vite ou étourdissez-les en les projetant à terre (39).

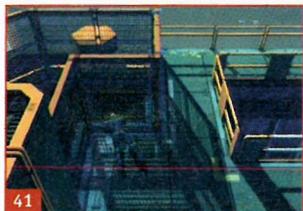


Attendez l'arrivée de l'ascenseur et engouffrez-vous dedans (en cas d'alerte, il repartira à condition que les deux gardes soient neutralisés). Tout se dévoile une nouvelle fois dans l'ascenseur (encore un clin d'œil...). Une chose est sûre, sous sa combinaison thermotactile, Raiden n'est définitivement pas Solid Snake... (40)



- Étai A :

Les conseils du Colonel vont peut-être vous paraître rébarbatifs, mais n'oubliez pas que Raiden commence « sa » première mission en réel. Sur le toit, récupérez un **Bandage** et repérez les **Balles M9**. Repérez l'ouverture dans le grillage pour passer à travers et pénétrer dans le complexe (41). Atteignez l'ordinateur au fond de la salle en évitant le garde, et réactivez votre radar (42), puis fouillez les casiers au bas des deux escaliers : à la clé, des **Balles**



Socom ainsi qu'une **Ration**. Les escaliers de droite vous mènent à des **Balles M9**, cachées derrière des boîtes, à récupérer plus tard. Ressortez sur le pont pour trouver des **Chaff Grenades**, puis redescendez et empruntez la passerelle de connexion F-A.

- Étai F :

Je vous conseille de vous rendre le plus tôt possible dans l'étau F, qui recèle le précieux pistolet M9. Sur la passerelle de connexion F-A, vous ferez déjà connaissance avec le Cypher (ou VAI), un « omni » de surveillance avec lequel il faudra composer pour votre aventure sur Big Shell (43) (les Cypher peuvent être supprimés aux armes à feu ou neutralisés avec des chaff grenades). Utilisez la passerelle



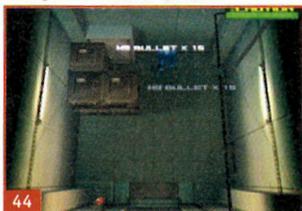
S.O.S.
JEUX VIDÉO



Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil



inférieure pour trouver des **Chaff Grenades**, puis remontez sur la passerelle supérieure et entrez dans l'étai F par le premier niveau : vous trouvez ici même une **Ration**, et surtout le **Pistolet M9** dans la réserve, accompagné de deux charges de **Balles (44)**.



44

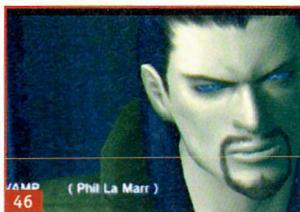


45

Au niveau inférieur, récupérez deux fois des **Stun Grenades**. Pour atteindre le **Livre** (book) perché sur une caisse, suspendez-vous à la rambarde du niveau supérieur et laissez-vous tomber à son niveau (45) (cette revue érotique est une « arme » qui permet d'attirer l'attention des gardes). Repérez également des salles de niveau 3, 2 et 1, inaccessibles pour l'instant (vous reviendrez plus tard), de même pour les **Balles Socom** (une arme que vous allez bientôt récupérer). Revenez pour le moment sur vos pas, dans l'étai A, et accédez à la passerelle A-B, sur les conseils du Colonel...

- Étai B :

Vous faites une macabre découverte dans le couloir. Encore une œuvre d'un illuminé ninja cyborg ? Rien de cela : c'est l'œuvre de Vamp, un lanceur de couteaux qui semble doté de pouvoirs surnaturels (46). Après son départ, un soldat cagulé se démasque devant



ZAMP

46

(Phil La Marr)



47

J'ai dû perdre plus de sang que je ne pensais.

Raiden. Il se présente comme Iroquois Pliskin (47) (sa fréquence est 141.80 ; réglez-la dès maintenant sur votre Codec avec l'option « Tune ») et ne tarde pas à vous remettre le **Pistolet Socom** avec des **Cigarettes**. Après la discussion, respectez le repos du guerrier et récupérez des **Balles Socom** et **M9** dans la salle. Activez votre radar, puis revenez au couloir pour dénicher une **Ration** et des **Balles Socom** dans les casiers (vous pouvez aussi récupérer l'ensemble des munitions pour Socom déjà aperçues sur le Shell 1). Passez la porte de connexion suivante : sur la passerelle, vous faites la connaissance en toute discrétion de Fortune, une alliée de Vamp, capable de faire dévier les balles par un souffle d'inspiration mystique... (48) Le Colonel vous aiguille ensuite vers l'étai C. Ramassez les **Chaff Grenades** sur la passerelle et rendez-vous droit devant.



48

Allez, venez mettre fin à ma triste vie !

- Étai C :

Entrez dans les toilettes pour hommes pour découvrir des **Balles Socom**, et plus si affinités (49). Les



49

toilettes pour dames vous réservent du **Pentazemine** et des **Balles M9**. Dans le réfectoire suivant, vous surprenez un dénommé Peter Stillman. Démenteur de son état, il est bien le spécialiste du désamorçage dont on parlait, et vous fait un topo sur votre nouvelle mission : détecter des charges explosives C4 « à gaz ionisé » à l'aide du spectromètre détecteur d'odeur, le **Capteur A**, et les bloquer temporairement en vaporisant un « liquide » à l'aide du **Réfrigérant** (50). Douze de ces



50

Ce détecteur bloque instantanément le détacheur

charges sont présentes sur Big Shell, dont 6 sur le Shell 1 dont vous avez la charge, autant donc que le nombre d'étais. Les C4 apparaissent sous forme de trame de couleur sur votre radar lorsque vous avez équipé votre Capteur A (51). Pour vous aider dans votre tâche à haut risque, Stillman vous confie sa **Carte de**



51

des bombes C4 détectées par le capteur

niveau 1. Avant de ressortir, activez votre radar sur le système nodal présent dans le réfectoire.

• **Des C4 à refroidir**

Voilà précisés les 6 endroits où se trouvent les charges de C4 sur le Shell 1, classés par ordre alphabétique (de votre côté, libre à vous de procéder dans l'ordre de votre choix). Ce sera aussi l'occasion de récolter quelques objets dans les états non visités, ou dans les salles de niveau 1 maintenant accessibles.

- **État A :**

Au niveau inférieur, passez la porte de niveau 1 pour entrer dans la salle des machines. Déjouez la vigilance du garde et de la caméra pour récupérer des **Balles Socom**, et faufilez-vous sous les tuyaux pour atteindre la zone centrale : visitez les divers embranchements pour dénicher un **Bandage**, la **Boîte en Carton 1**



(52), et recherchez activement la charge de C4. Pour la trouver, repérez un mince passage masqué par un large conduit rouge entre deux cuves (53) ; le **C4** se trouve plaqué contre l'une d'elles.



- **État B :**

Revenez dans votre salle de rencontre avec Vamp et Pliskin. Le **C4** est tout simplement fixé derrière la porte du casier restée étrange-



ment ouverte... Refermez-la pour pouvoir le refroidir (54).

- **État C :**

Visitez les toilettes pour dames pour trouver le **C4**. Examinez le faux-plafond au-dessus du miroir de droite et « armez » votre vaporisateur réfrigérant pour le désactiver (55).



- **État D :**

Sur la passerelle de connexion C-D, évitez le garde par la suspension, ou bien en utilisant le passage inférieur (mais attention aux trappes...). Méfiez-vous de la caméra de surveillance et entrez dans l'étai D (56). Au rang des objets, des **Balles**



Socom, **M9** et **PSG-1**, ainsi qu'une **Ration** sur la plate-forme centrale. Activez votre radar à partir de l'ordinateur de la passerelle Est, puis occupez-vous du déminage : repérez des trappes au sol sur les passerelles, que vous pouvez ouvrir. L'une d'elles, située au bout de la passerelle inférieure Ouest, cache une



charge de **C4** (57). Équipez votre gaz réfrigérant pour la geler à travers la grille.

- **État E :**

Sur la passerelle de connexion D-E, trônent des **Stun Grenades** et des **Balles Socom** ; méfiez-vous du troisième garde qui supervise l'ensemble et entrez dans le centre de triage de l'étai E. Activez le radar sur l'ordinateur placé en haut à droite. Au rang des objets : des **Balles M4**, des **Stun Grenades**, des **Balles Socom** planquées sous une palette et la **Boîte en Carton 5** (58).



Descendez au niveau inférieur pour trouver le **Détecteur de mines** devant... des cartons du jeu ZOE. Remarquez également une gaine d'aération bien cachée, qui recèle une **Ration** ! (59) Remontez et



prenez les escaliers sur la partie droite pour débarquer sur l'héliport. Vous y trouvez la célèbre Olga, insaisissable comme le vent, qui se dérobe encore... Récupérez les mines **Claymore** gardées par un



ennemi, et montez ensuite sur l'héliport, pour ramasser les **Stun Grenades** et la **Boîte en Carton 3**, au gré des rondes des gardes. Le **C4** se trouve au niveau de l'avion Harrier. Placez-vous du côté de l'aile droite et observez le train d'atterrissage arrière : la charge est fixée dessus (60). Une fois votre travail réfrigérant accompli, redescendez dans la salle de triage et rejoignez l'étai F.



- Étai F :

Lorsque vous débarquez sur la passerelle de connexion E-F, un appel d'origine mystérieuse vous surprend au Codec. Un clone de Deepthroat ? Non, plutôt Mr X, pour le nommer comme il l'entend, qui vous met en garde contre les mines invisibles présentes sur la passerelle. Équipez vos **Thermal Goggles** et mettez-vous à ramper pour les recu-

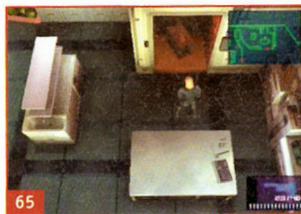
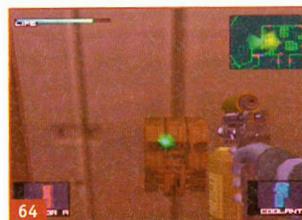


pérer sans dommage ! (61) Mais méfiance, un garde peut surveiller le pont à partir de l'héliport (si vous ne l'avez pas neutralisé auparavant)... Ne vous occupez pas de l'embranchement médian pour l'instant et entrez à l'intérieur de l'étai F. Empressez-vous d'aller activer votre radar dans la salle de niveau 1 du niveau inférieur ; vous trouvez d'ailleurs la **Boîte en Carton 2**, une **Ration** et du **Pentazemine**, ainsi



qu'un nouveau **Livre** illustré dans un casier à détruire. Ici même, observez le mur pour remarquer une gaine d'aération, dans laquelle vous pouvez entrer (62) : elle vous mène à un endroit inaccessible en l'état de la salle d'en face, où vous trouvez le **Silencieux pour Socom** avec des **Balles** (pour équiper le silencieux de façon définitive sur votre arme, sélectionnez les deux items en même temps à la voie « classique » dans cette même salle les **Balles M9** planquées sous les boîtes.

Il est temps de vous occuper du **C4**, qui se trouve au niveau inférieur, protégé par des caisses, à proximité de la sortie vers le pont F-A. Pour l'atteindre, repérez un petit renforcement dans la rambarde placée au niveau supérieur et suspendez-vous (63). Laissez-vous tomber sur les caisses intéressantes et rejoignez la charge pour pulvé-



riser votre produit (64). Une fois les 6 charges de C4 désamorcées, vos alliés vous donnent des infos peu réjouissantes sur cette opération de déminage. Suivez donc les conseils de Pliskin et retournez au réfectoire de l'étai C. Là, dans la réserve où logeait Stillman, vous trouvez un détecteur plus moderne, le **Capteur B** (65). Un compte à rebours de 400 secondes est alors lancé, et la toute dernière charge de C4 vous attend...

Retournez en vitesse à l'étai A et utilisez l'élévateur se trouvant sur le toit. Au cours de votre descente, des infos surprenantes vous attendent : Peter a été battu par plus fort que lui... Arrivé en bas, **Rations** et **Balles Socom** sont à votre portée. Équipez votre capteur B pour repérer la présence de la bombe, qui fera résonner votre sensor de plus en plus vite suivant votre proximité au C4. Revenez dans la salle du bassin. C'est là qu'il se trouve, fixé sous le sous-marin de poche placé au-dessus de l'eau. Pour l'atteindre, suspendez-vous à la rambarde du côté droit de l'échelle et allez vers les scaphandres, puis remontez (66). Grimpez sur le plongeur, placez-vous à l'extrémité du coin gauche (sans plonger) et accroupissez-vous pour être bien placé et vaporiser le spray (67). Après





quelques pressions prolongées, le C4 sera bien gelé, mais la fin n'est pas encore venue...

Ressortez et revenez vers l'élévateur. Sur votre chemin, se tendent Fortune et son imposant fusil électromagnétique (68).

FORTUNE

Un combat aux accents masochistes (« Tue-moi ») peut s'engager... mais ne cédez pas à la tentation : n'oubliez pas que Fortune est définitivement intouchable par les balles. Tout ce que vous avez à faire est donc de vous protéger au mieux de ses décharges puissantes, en vous plaquant contre les éléments du décor (ou ce qu'il en reste...) (69) ou avec moult pirouettes et esquives, en prenant aussi garde à ne pas vous transformer en torche



humaine (si vous brûlez, enchaînez les roulades pour vous « éteindre » au plus vite)... En plein combat, le Colonel vous appelle ; apparemment, Fatman aurait un défi à vous proposer.

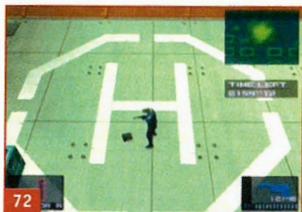
Fortune ne tarde pas à se calmer, jusqu'à l'arrivée de Vamp, que Raiden prend réellement pour cible. Profitant de cette situation désespérante, Raiden s'éclipse, mais Vamp n'a pas lâché son dernier souffle... (70)



Quoi qu'il en soit, vous êtes sous la menace d'un nouveau compte à rebours, avec un huitième paquet de C4 à débusquer. Il s'agit de retourner à l'héliport de l'étai E. Revenu sur le pont de l'étai A, méfiez-vous des mines posées



devant les accès (71) et rejoignez donc le pont de connexion A-F, pour atteindre rapidement l'héliport. Des **Balles Socom** vous attendent en haut des escaliers. Ré-équipez le capteur A pour localiser la charge de C4, ou faites tout simplement appel à votre bon sens : il se trouve en évidence au beau milieu de l'hélisurface (72). Joli guet-apens, c'était trop facile pour être vrai...



FATMAN

Fatman, amateur de bons vins et de bons plastics, a lui aussi piégé Raiden... (73) La règle de l'affrontement est posée : vous devez encore jouer avec assiduité du spray réfrigérant sur les bombes que Fatman va poser successivement sur les caisses, et dans le temps imparti (si vous n'arrivez pas à les trouver avec votre capteur A, c'est que la charge de C4 se trouve planquée sous la palette) (74). La tête est le point « vital » de cet homme à rollers, car Fatman est blindé (excès de métal ou de calories, au choix). Seulement, il patine plus vite que son ombre. Pour lui tirer dessus, commencez par profiter des moments où il prend le temps d'appeler ses amies les mouettes (son sifflement vous avertit) ; choisissez



POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

SUR LE...

3615 CHEAT

Astuces & Solutions



alors la vue subjective, comme vous l'indique le Colonel, pour viser son point sensible (75).

Dans la seconde partie du combat, il ne cesse de patiner, ne pose plus de bombes, et viser devient laborieux. Pour l'atteindre facilement : lorsqu'il patine, suivez-le ou attendez son arrivée, et visez son corps plusieurs fois sans interruption jusqu'à ce qu'il tombe à genoux. Là, vous aurez le temps de locker sa tête, en attendant qu'il revienne à lui (76). Suivez ce même principe



jusqu'à la fin du combat pour vaincre définitivement le maître des explosifs.

Au terme du combat, Fatman vous menace avec son ultime bombe... Une charge placée tout près d'ici, n'est-ce pas ? On ne peut plus près même... Après la séquence, équipez donc le capteur A pour deviner sa position. Dégagez le corps opulent de Fatman pour découvrir qu'il planquait la charge de C4 ! (77) Gelez-



la donc pour conclure votre longue et laborieuse épreuve de déminage en tout genre. Au passage, récupérez le Dog Tag possédé par Fatman, un Dog Tag au nom de... Peter Stillman !

Partir au secours du président devient maintenant votre objectif. Comme toujours, une autre rencontre vient interrompre le cours attendu des choses. Un nouveau Ninja Cyborg ! (78) Que cache réel-



lement cette combinaison ? Quoi qu'il en soit, « il » change votre objectif : il s'agit maintenant de trouver Ames dans le noyau du Shell 1. Pour vous aider dans cette mission, il vous remet une **Carte de Niveau 2**, un **Téléphone cellulaire** (la manette tremblera en cas de message électronique et vous pourrez le consulter) et la **Tenue** réglementaire de l'ennemi.

Équipé de la carte de level 2, visitez donc les différentes salles appropriées, toutes situées dans l'étai F. Commencez par le niveau supérieur : la salle de gauche présente un système de capteurs infrarouges. Équipez vos **Thermal Goggles** pour les distinguer et passez en rampant sous les faisceaux (ou bien tirez sur

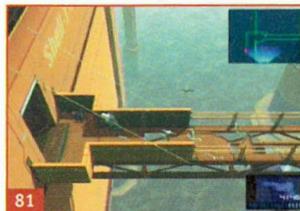


l'unité de commande pour les désactiver), récupérant ainsi le **Fusil M4** et des **Balles** associées (79). Au



même étage, la salle de droite contient des **C4** et des mines **Claymore**. Au niveau inférieur de l'étai F, visitez une dernière salle de level 2 (80), pour récupérer le précieux **Fusil AKS-74U** - il vous permettra, associé à la tenue appropriée, de passer pour un ennemi à part entière - ainsi que des **Balles AKS-74U**, **Socom** et **M4**.

Retournez sur la passerelle E-F et suivez l'embranchement sans vous arrêter pour ne pas tomber à cause des trappes (81). Récupérez les **Balles AKS** et passez l'accès désormais ouvert du noyau du Shell 1.



• Noyau du Shell 1

Pas de radar actif pour le moment, contentez-vous de revêtir votre tenue de terroriste réglementaire et d'équiper votre fusil AKS-74U pour progresser incognito dans les couloirs (82). Attention malgré tout à ne bousculer aucun garde car vous seriez irrémédiablement démasqué. Récupérez les **Balles de Socom** dans





une portion de couloir, puis visitez la réserve. Empressez-vous d'y activer votre radar, puis fouillez les casiers : vous trouvez le **Silencieux pour Socom** (si ce n'était déjà fait) (83). Reste dans cette salle des **Chaff Grenades**, des mines **Claymore**, un **Livre**, du **C4**, des **Balles M9**, ainsi que des **Balles M4** dans un casier à défoncer. Ressortez pour aller appeler l'ascenseur, sous « l'œil » observateur de la caméra de surveillance, et choisissez votre étage...

- Étage B2 :

Commencez par ramasser la **Ration**, puis les **Balles M9**, **M4** et **Socom** dans les casiers. Dans la salle des ordinateurs, un perroquet en cage attire votre attention, prononçant une série de phrases qu'il a dû apprendre sur place, sans aucun doute... Récupérez les **Balles AKS** et la **Boîte en Carton 4** près du



système nodal (84), et surtout D-Mic, le fameux **Microphone** qui permettra de repérer l'agent Ames. Un **Bandage** est caché sous une table (en plus d'une statuette (!), mais ce n'est qu'un détail) ; rampez en toute discrétion pour le récupérer car ça mettra la puce à l'oreille des gardes.

- Étage B1 :

Pour entrer dans la salle de conférence, il est nécessaire de se prêter à un système d'identification au niveau du



contour rétinien. Aïe !... Pour le moment, allez activer votre radar dans la salle de droite (85) et récupérez la **Ration** dans un casier. Fouillez les environnements pour trouver des **Balles M4**, puis les casiers suivants pour des **Balles Socom** et des **Stun Grenades**. Occupez-vous à présent du système d'identification rétinien. Seul un ennemi « éveillé » pourra valider l'ouverture. Un garde fait justement des passages réguliers dans le couloir. Au cours de sa ronde, il se positionne un temps en face du système d'identification : c'est ce moment qu'il faut choisir pour agir. Placez-vous contre le mur en face du système et attendez sa venue. Lorsque vous vous trouvez dans son dos (86), déséquipez votre fusil et faites ©



pour l'amener de force devant le moniteur...

- Salle des otages :

Arrivé dans cette salle de conférence, écoutez les instructions données par le Colonel pour identifier Ames. Récupérez la **Ration** et le **Bandage**, puis mettez-vous à l'affût. Vous pouvez au choix vous glisser sous une table pour utiliser le micro en toute discrétion (87), ou bien plus simplement endormir le garde... Pointez le micro vers les otages, jusqu'à l'entendre « battre » très rapidement lorsque vous aurez trouvé la bonne personne. Il s'agira bien à ce moment-là de l'agent Ames (l'homme placé au plus bas à



gauche). Pointez votre micro et faites Action pour communiquer avec lui... (88) Pas pour longtemps. Il a tout juste le temps de vous remettre une **Carte de niveau 3** avant de rendre l'âme, et vous voilà démasqué... C'était sans compter l'aide du ninja inconnu, qui,



revient vous prêter main-forte (89).

C'est le moment de fuir par vos propres moyens car votre tenue ne fera désormais plus illusion. Équipez donc votre M9 (si vous n'aimez pas la méthode pacifiste, libre à vous de profiter du silencieux de votre socom...) et tracez-vous discrète-





ment un chemin vers l'ascenseur, puis sortez du noyau du Shell 1 (90). Revenu du côté des étais périphériques, vous pouvez maintenant ouvrir les portes de niveau 3 qui vous attendent au niveau supérieur de l'étai F. Dans une première, vous



trouvez le **Lance-grenades RGB6 (91)** ainsi que des munitions ; un des casiers à casser recèle des **Balles PSG1-T**. Dans une seconde, le **Fusil de snipe PSG1** et deux charges de **Balles**. Ici même, inspectez le mur de droite : il présente une gaine d'aération dans laquelle est caché le



Fusil de snipe tranquilisant PSG1-T !! (92). Dans la troisième, enfin, des **Grenades**, des mines **Claymore** et de nouvelles **Balles PSG1-T** vous attendent.

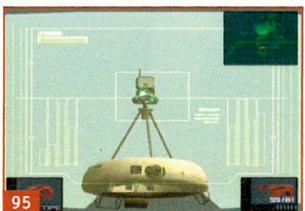
Il est temps de vous occuper sérieusement du président Johnson. Le Colonel vous aiguille vers le noyau du Shell 2. Pour l'atteindre, il suffit de prendre la porte d'embranchement



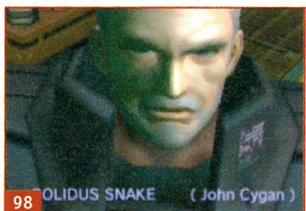
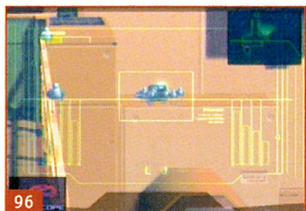
située dans l'étai D (son entrée se trouve en haut d'escaliers) (93).

• Vers le Shell 2

Arrivé sur le pont de connexion, un appel de Pliskin vous met à nouveau en garde sur la présence d'explosifs. Les capteurs et les paquets de Semtex sont en effet bien présents sur la passerelle. Les unités de commande doivent être désactivées comme toujours avec une arme de précision, l'occasion d'étrenner votre PSG1. Aidez-vous au besoin de vos jumelles pour les localiser. Il y en a dix en tout. Les deux premières se trouvent à côté des barrières de capteurs ; la troisième sur le réservoir en face de vous ; une quatrième et une cinquième sur les deux versants de l'étai opposé. Un sixième



me bloc se trouve dans le coin au fond à gauche de la partie centrale (94). La septième, planquée de façon malicieuse, est « à bord » du Cypher ; visez essentiellement le haut de l'appareil, car il s'agit de ne pas faire sauter les explosifs (95) ; utilisez au besoin un ou deux cachets de **Pentazemine** pour diminuer vos tremblements. La huitième est encore mieux planquée ; pour tenter de la distinguer, placez-vous sur le côté droit du balcon et zoomez devant vous avec vos jumelles jusqu'à apercevoir un grou-



pe de mouettes à l'état stationnaire : elles cachent la huitième unité (96). La neuvième est malicieusement « cachée » au-dessus de l'embrasement de la porte de l'étai D devant laquelle vous vous trouvez. Quant au dixième bloc, vous ne le trouverez qu'en vous intéressant au drapeau Sons of Liberty qui vole au gré du vent sur la gauche : il est caché derrière... (97)

Le passage libéré, Pliskin vous rejoint alors à bord du Kasatka... et un concurrent de « Snake » débarque en la personne de Solidus, à bord de l'avion de chasse Harrier (98). Le duel « fratricide » doit s'engager.

SOLIDUS SNAKE : HARRIER

Récupérez l'indispensable **Lance-missiles Stinger** et les recharges envoyés par Pliskin, puis réfugiez-vous en priorité au niveau inférieur : de là, vous pourrez suivre le cours de l'attaque tout en restant à l'abri de la fumée et des



tirs adverses grâce aux caissons. Lorsque Solidus lance ses salves de missiles, utilisez les escaliers pour vous mettre à l'abri des explosions, et autres passages en flèche (99). Surveillez aussi le ciel, même de loin, pour le canarder le plus tôt possible, et profitez de tous les instants où l'avion se trouvera à proximité de la passerelle pour le viser très rapidement, même plusieurs fois d'affilée (100). Contrôlez au maximum votre radar, et gare tout de même à ne pas toucher vos alliés...



À la fin de ce combat homme/avion, le Harrier finit par sombrer... remplacé par l'imposant Metal Gear ! L'occasion pour Pliskin de décliner sa véritable identité : Solid Snake (en aviez-vous douté ?). Tout s'explique... (101)



• Shell 2

À présent piégé par les flammes, utilisez la portion de rail pour vous suspendre et accéder à un large tuyau (102). Laissez-vous tomber dessus et



allez ramasser la Ration, puis rejoignez le côté opposé très attentivement, en prenant garde à ne pas déraper sur ces satanés oublis de moutettes. Montez jusqu'à la passerelle et suivez encore le chemin d'une traite pour déjouer la menace des trappes. Arrivé au bout, laissez-vous tomber sur la passerelle en contrebas. Des gardes arrivent : endormez-les puis franchissez le trou de la passerelle grâce à une pirouette (Direction + ⊗ enchaînés). Pour la portion suivante, suspendez-vous à la rambarde et rejoignez l'échelle (103).

Des gardes surveillent ensuite la passerelle à travers des fenêtres (104) ;



il ne faut surtout pas les alerter. Surveillez leurs apparitions pour passer d'une traite sur cette passerelle à trappes, ou bien endormez-les. La portion suivante est amincie ; plaquez-vous contre le mur et baissez-vous au moment de passer sous le renflement (105).



Suivez le chemin. Pas d'autre choix que de vous faire « arroser » par le garde, qui fait une pause bien méritée... Au bout de la passerelle, suspendez-vous encore pour rejoindre le pont en contrebas : dessus, des Balles AKS et une Ration, en plus des Chaff Grenades, des Balles PSG1 et Socom. Rejoignez ensuite l'embranchement, en surveillant les allées et venues des Cypher qui le bordent, qu'il est préférable de neutraliser. Franchissez toujours le trou avec la pirouette adéquate (106) et la partie suivante en



vous suspendant à la rambarde. L'accès vous mène à l'intérieur du noyau du Shell 2...

• Au secours du président Johnson

Parti à la recherche du président, vous surprenez tout d'abord Olga en



pleine conversation (107). Écoutez ses paroles en orientant votre micro à l'endroit voulu. À vous de jouer maintenant.

Visitez les environs pour repérer un sol électrifié. Commencez par récupérer les **Balles M9, Socom**, et remarquez deux gaines d'aération dans le mur, dont le Colonel parlait (108). Il s'agit de rejoindre un



panneau électrique à travers une de ces gaines, et donc de se mettre en chasse du lance-missiles approprié, le **Nikita**. Récupérez une **Ration**, des **Chaff Grenades**, des **Balles M4** dans la zone, puis mettez votre radar en service ; dans la salle même, plaquez-vous contre le mur de droite pour découvrir le président faisant les cent pas dans la pièce adjacente (que vous pouvez éventuellement alerter en tapant contre le mur) (109). Vous pouvez égale-



ment remarquer la zone « high voltage » en vous plaquant contre le mur Nord de sa cellule improvisée ; il s'agit de la fameuse centrale élec-

trique que vous devez prendre pour cible ! Appelez pour l'instant l'ascenseur et descendez d'un étage.

Au niveau B1, activez aussitôt votre radar et remarquez un sous-sol inondé. Pas d'autre choix que de plonger pour vous mettre en quête sous-marine d'objets. Reprenez de l'oxygène au besoin dans les zones d'air libre (ces « trous d'air » apparaissent sous forme de zones blanches sur le radar). Explorez les couloirs pour dénicher d'abord les **Lunettes de vision nocturne** dans un recoin, puis rejoignez le passage central, devant lequel trône une mine, pour dénicher le **Lance-missiles Nikita** (110). Suivez encore les chemins en



prenant garde aux mines, jusqu'à trouver deux écouteilles qui se font face. Ouvrez celle de droite (111)... et retrouvez le cadavre immergé de Peter Stillman. Frayez-vous un chemin à travers les structures métalliques cassées sous l'eau, récupérez les **Missiles Stinger**, et surtout le **Fusil PSG1-T** au niveau d'une zone d'air (si ce n'était déjà fait). Allez franchir l'écoutille suivante et ramassez la **Ration** dans un nouveau « trou d'air ». L'issue suivante est une porte de niveau 4, infranchissable pour l'instant. Revenez donc sur vos « pas », pour emprunter l'ascenseur. Revenu au 1^{er} étage, ramassez les

Missiles Nikita, y compris ceux gardés par deux caméras-pistolets (utilisez les chaff grenades ou bien tirez dessus pour les neutraliser) (112). Placez-vous ensuite devant



la bouche d'aération de votre choix, aperçue tout à l'heure, et armez votre **Nikita** pour viser l'entrée de la gaine (113). Le missile sera tiré et conduit en vue subjective ; il accélère dans les lignes droites et ralentit si une direction lui est donnée. À noter que vous pouvez casser les grilles présentes dans ces conduits à l'aide de 3 missiles (114). Ainsi,



la gaine du haut (accessible en montant sur les caisses) peut se révéler la plus rapide pour rejoindre la salle : cassez les deux grilles devant et vous aurez quasiment une ligne droite jusqu'à la cellule du président. Le missile a une jauge de vie, et il convient donc de le guider le plus rapidement possible. Une fois



dans la salle du président, visez la centrale électrique placée au fond à droite (115). Le système électrique se désactive alors, et la salle est désormais accessible... Rejoignez donc le président pour en apprendre davantage sur le complot terroriste ourdi sur Big Shell. Le Metal Gear Ray (ou Arsenal Gear) en serait une composante même ! À peine la **Carte de niveau 4** et la **Disquette optique** remises à Raiden (116), votre rencontre prend une tournure quelque peu inattendue...



Passé ces événements dramatiques, vous devez à présent rejoindre Emma Emerich, génie de l'informatique, et dernier espoir de survie, qui se trouve au niveau B1. Récupérez les **Balles Socom** et parcourez si vous le voulez la gaine d'aération, en personne cette fois, car des **Missiles Stinger** y demeurent (117). Ressortez de la cellule du président et suivez les infos de Snake. Équipé de votre carte de



niveau 4, retournez donc à l'étage B1 pour refaire une longue séance de nage à travers les dédales inondés, jusqu'à retrouver les escaliers menant à la fameuse porte de niveau 4 (le parcours est décrit plus haut) (118). Derrière cet accès,



vous ne trouvez pas exactement la personne que vous attendiez. Vamp, « l'homme qui marche sur l'eau », et lanceur de couteaux à ses heures, vous accueille avec tout le flegme qui le caractérise. Mais il faut se méfier de l'eau qui dort... (119)



VAMP

Pour éliminer ce héros investi de pouvoirs surnaturels, il existe plusieurs méthodes, toutes d'efficacité prouvée ! Surveillez déjà sa façon de procéder pour avoir un maximum de rendement en attaque comme en défense : il saute régulièrement à l'eau, puis gravite sur les rambarde du niveau supérieur pour lancer des couteaux, replonge à nouveau, et lorsqu'il émerge, c'est pour se poser toujours à un endroit précis de la passerelle ; là, il se mettra éventuellement à approcher pour vous donner des coups de couteau directs. Notez que vous ne pouvez le toucher que lorsqu'il n'est pas entouré d'un halo rouge, ce qui est très bref.

Ainsi, vous pouvez déposer par exemple des charges de C4 à l'en-

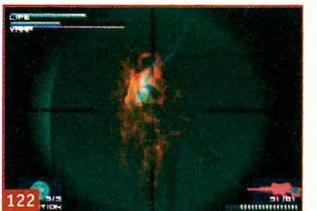
droit où il remonte sur la passerelle, et les faire exploser au bon moment, ou bien utiliser la visée subjective avec l'arme de votre choix et surveiller son apparition (120) ; le C4 a tout de même le



gros avantage de le faire replonger immédiatement dans l'eau grâce au souffle de l'explosion (121), vous évitant ainsi ses assauts intempestifs au couteau, ce qui n'est pas négligeable.



Restez de préférence dans le coin en haut à droite pour gérer l'affrontement, sans risquer ainsi de vous faire fixer sur la passerelle par ses lancers de couteaux ; contentez-vous de les esquiver lorsqu'il se trouve sur la rambarde supérieure. Au besoin, repérez les moments où il est fragilisé après une séance de lancers, pour le viser rapidement sur sa rambarde (122). Pour éviter ses coups de couteau lorsqu'il tente de vous approcher sur la passerelle, sortez-vous-en par une pirouette ou une esquive au moment présumé de





l'attaque (123). Il est aussi possible de lancer des grenades dans l'eau lorsqu'il nage, pour lui infliger encore des dommages. Si nécessaire, récupérez la seconde **Ration** de la zone, planquée au-dessus de l'eau derrière une rambarde (124).



Vers la fin du combat, Vamp restera au niveau supérieur pour vous lancer des couteaux : privilégiez toujours le recoin haut droite pour l'achever au PSG1 ou autre arme à feu.

Une fois Vamp retourné au fond de l'eau, passez l'issue suivante. Récupérez la **Ration**, puis les **Balles AKS** trônant dans les profondeurs, et suivez le chemin à tâtons : au hasard des recoins et des mines, des **Balles PSG1-T** et surtout le **Body Armor**, le fameux gilet protecteur. Allez rejoindre la série de marches au détour d'un couloir et accédez à la salle suivante. Remettez en marche votre radar sur le système nodal pour remarquer une présence,



apparemment dans un placard... Avant d'en ouvrir la porte, récupérez le **Pentazemine**, puis un **Livre** et des charges de **C4**. Il est maintenant temps de faire la connaissance d'Emma Emerich... (125)

• **Emma sous bonne escorte**

Convaincue, non sans mal, qu'il faut se tremper pour survivre, elle accepte de monter sur votre dos. Son destin est à présent entre vos mains. Tentez de vous souvenir fidèlement des chemins que vous avez empruntés, pour traverser le sous-sol inondé par étapes. Attention, son souffle est beaucoup moins résistant que le vôtre. Question d'habitude et de compulgence, mais il n'y a pas une seconde à perdre. Revenez facilement sur votre lieu d'affrontement avec Vamp, puis prenez-la par la main (touche Action lorsque vous êtes sans arme) pour la guider dans la salle (126). Passé ses



retrouvailles hasardeuses par voie de Codec avec Otacon, c'est reparti pour une navigation en eaux troubles. Là, ménagez-vous un maximum de pauses dans les zones d'air (127). Un sans-faute est quasi-



ment exigé pour revenir sur le sol ferme du niveau B1. Si Emma a perdu un peu de vie, elle la reprendra durant ces quelques instants de répit... En tentant ensuite de l'amener vers

l'ascenseur, vous en serez quitte pour un nouveau caprice de sa part (aussi, cette façon de se traîner...) : elle ne supporte pas les insectes marins. Pour chasser ces indésirables, nul besoin de gaspiller vos munitions ou d'y laisser une revue érotique. Utilisez tout simplement votre spray réfrigérant, histoire de les refroidir, à défaut de les chauffer (128) (évitiez néanmoins de



ramper parmi eux : ils « buggeraient » vos rations !). Une fois le champ libre, amenez Emma avec vous, direction l'étage suivant. Je vous conseille de la laisser dans l'ascenseur, le temps de régler leur compte (de sommeil) aux gardes en faction dans le secteur et de fouiller à nouveau les environs : à la clé, des **Balles AKS**, **Socom**, du **Pentazemine**, ainsi que des **Balles M9**, **PSG1**, **AKS** et une **Ration** dans la salle du président (sans oublier de visiter encore le conduit d'aération pour des **Balles PSG1-T**). Revenez chercher Emma et amenez-la vers le pont de connexion K-L (129).



Sur la passerelle, une nouvelle **Ration**, des **Chaff Grenades** et des **Balles PSG1**. Il va falloir la jouer fine pour traverser, des Cypher sont encore présents. Utilisez des chaff grenades, lancées régulièrement, ou détruisez-les, pour espérer traverser sans dommage avec Emma (130) (méfiez-vous, un garde veille sur un



embranchement). Une fois la voie libre, récupérez les **Balles Socom** et **M4** sur la passerelle inférieure. Pas d'autre issue possible ici que de passer par les flammes de la partie médiane, puisque le Colonel vous impose de rejoindre l'étai L. Une nouvelle fois, votre vaporisateur vous sauvera la mise (131). Écrasez



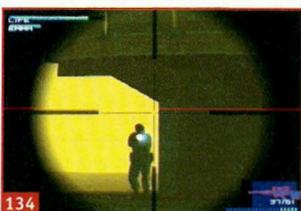
donc les flammes d'une main de fer dans un gant glacé, et amenez Emma jusqu'à la porte de l'étai L. Elle seule pourra l'ouvrir...

• **Étai L**

Des **Balles Socom** vous accueillent, suivies de deux gardes dans le passage. Ouvrez-vous la voie vers l'écoutille suivante et passez la trappe... C'est le moment de rejoindre la mer tout en bas, dans laquelle le soleil est prêt à se coucher (132).



Emma va tenter de rejoindre le Shell 1 à travers les barrières flottantes. Vous devez ainsi la protéger de la surveillance des Cypher et autres gardes, en les neutralisant à l'aide de votre fidèle PSG1 (utilisez le tranquillisant sur les gardes si vous préférez la méthode pacifiste ; le tuer permet cependant de gérer les choses plus confortablement). En tout début de cette protection éloignée, armez au plus vite vos **Thermal Goggles** avec votre fusil de snipe car des mines encombrant la première passerelle de connexion, et il s'agit de les détruire au plus vite (133). Occupez-vous ensuite des gardes et des Cypher (134).



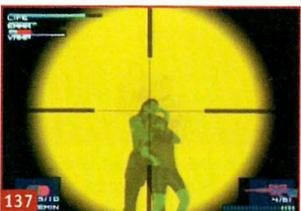
À noter qu'un garde apparaît encore sur le pourtour supérieur dès qu'Emma pose un pied sur le premier ponton : mettez-le en joue avant qu'il ne l'endommage. À partir de là, Snake va vous appeler pour vous proposer son aide : vous pouvez faire avec ou sans (en le recontactant dès que vous en sentirez le besoin ; il s'occupera des objets ou gardes pointés par votre lunette de snipe) ; vous l'apercevez d'ailleurs sur la dernière tourelle, mais évitez de le viser par mégarde !

L'idéal pour assurer correctement cette phase de protection est de rester sur la source de « restauration » de balles PSG1, afin de refaire le plein automatiquement sans pour autant lâcher vos cibles (135). Zoomez au possible pour viser les têtes et utilisez du pentazemine régulièrement pour calmer les tremblements à l'usage du fusil (136).



N'oubliez pas non plus les deux mines restant sur la dernière barrière...

Emma est alors sur le point de rejoindre Snake. Vamp choisit justement ce moment pour resurgir d'entre les morts, ou plutôt les engloutis. La demi-sœur d'Otacon est encore une victime toute désignée. Gardez votre fusil de snipe et zoomez au maximum en privilégiant la tête pour en finir au plus vite (137), et



POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

SUR LE...





en vous efforçant de ne pas toucher Emma qui faiblit déjà sous l'étrangement du lanceur de couteaux. Passé ce moment de frayeur, Vamp retourne définitivement dans son élément.

• Retour sur le Shell 1

Revenu dans l'étai E du Shell 1, il s'agit maintenant de rejoindre Snake et Emma pour leur apporter au plus vite la disquette en votre possession, et mettre fin au complot terroriste. Un décompte est amorcé. Ouvrez aussitôt l'écoutille, récupérez les **Balles Socom** et ouvrez la porte de niveau 5 pour ravir l'**Appareil photo numérique** (si ce n'était déjà fait...) (138).



Remontez dans l'entrepôt (au besoin, des **Missiles Stinger** vous attendent) et revenez sur le pont de connexion E-F. Éliminez les Cypher au flingue pour plus de facilité (si nécessaire, des **Chaff Grenades** s'y trouvent), et utilisez l'embranchement avec précaution, en vous suspendant comme toujours à la rambarde (139) ; au besoin, ména-



gez-vous une pause sur la partie du pont encore en place. Pour le dernier trou, faites une nouvelle pirouette pour atteindre le noyau du Shell 1. Attention, des mines vous accueillent à l'intérieur. Déjouez leur menace et dirigez-vous sans attendre vers l'ascenseur.

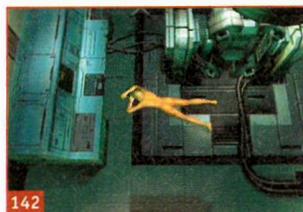
Vous retrouvez Emma, Otacon et Snake, dans une vraie perspective dramatique (140). Ressortis et dispersés, vous restez avec Snake, qui vous réserve encore une petite surprise...



• L'Arsenal Gear

Raiden se retrouve dans une salle de « torture », sous le joug du spécialiste en la matière, Revolver Ocelot, accompagné de Solidus Snake. Une séance de résistance à l'apnée s'enchaîne : martelez la touche **△** pour éviter d'y laisser des plumes (141). D'infos en événements, vous vous retrouvez bientôt seul, nu comme un ver, mais il est temps d'agir...

Récupérez d'abord la **Ration** sous un bureau (142) et un **Remède** dans un casier, qui soignera éventuellement votre rhume, puis réactivez votre radar sur le système nodal de la salle d'à côté. Dans le secteur suivant, le Colonel risque de vous appeler plus souvent que de coutu-



me, et ses speechs de virer à l'excès, voire à la folie furieuse... Tâchez de vous concentrer malgré tout sur votre « rôle ». Seule solution donc, esquiver les gardes et rejoindre la passerelle supérieure (143) (au niveau inférieur, un nouveau **Remède**, ainsi qu'une **Ration** planquée derrière un container). Grimpez les escaliers de votre choix et longez précautionneusement la rampe de gauche pour retrouver une **Boîte en Carton 5** (144). Les appels



du Colonel s'intensifient encore, et la patience du « joueur » est mise à rude épreuve (encore des private jokes...).

Quoi qu'il en soit, passez l'issue suivante : une nouvelle **Ration** vous attend, et décidément, le Colonel vous en veut, plus Rose se joint à la tension ! Les appels de Codec sont à la fête. Sur ce, Snake arrive. Vous revoilà rapidement équipé, et récoltez en plus une inestimable **Épée haute fréquence**, avec quelques conseils d'usage (145).





Entraînez-vous aussitôt par quelques exercices d'assouplissements (tout est géré au stick analogique droit pour l'attaque, dont la fonction R3) et suivez votre mentor.

- Snake et Raiden :

Vous devez à présent affronter les gardes ennemis. Snake vous fournit des munitions et tente de vous aider à combattre. N'oubliez pas les gardes sur la passerelle supérieure, puis avancez petit à petit, à couvert de préférence, en abusant des armes à feu (146). Soyez prêt à contrer tous



les assauts et surveillez régulièrement le niveau de santé de Snake. Pour l'assaut final, assez confus, privilégiez l'épée pour sa rapidité d'exécution (avec R3 notamment) (147), en vous



réfugiant au besoin derrière le caisson du fond.

Otacon vous appelle ensuite pour vous informer que le Colonel se trouve dans l'Arsenal. On ne peut plus près de Raiden, en fait... Passé vos émotions, récupérez la **Ration** et apprêtez-vous à payer encore de votre personne avec Snake pour vous débarrasser des gardes ennemis débarqués dans cette arène métallique. Ne vous laissez pas surprendre par ces quelques « leurs pour joueur » dont Kojima est décidément friand, et continuez le combat quoi qu'il arrive, du mieux que vous pouvez, même en écran réduit ! (148) Les rafales de



mitrailleuse ou fusil d'assaut sont efficaces, tout comme l'épée, aussi redoutable au corps à corps. Il y a cependant bien mieux... : laissez Snake assurer tout seul et gardez vos arrières (histoires de préserver votre santé, au vu de ce qui va suivre). Ce n'est pas très glorieux mais Snake fait admirablement le travail tout seul. Vous pouvez par exemple vous placer au niveau de la porte, histoire de viser les ennemis d'ici sans vous y frotter directement (149). Surveillez tout de même



attentivement la jauge de vie de votre allié, qui n'est pas infinie... Les combattants dégagés, Fortune fait une ultime apparition, prête à faire payer son lourd tribut à ses ennemis (150). Snake ne le voit pas

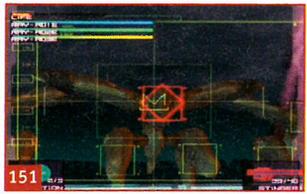


de cet œil... et Raiden en profite pour s'enfuir. La voix de Solidus retentit alors, et un défi corsé s'annonce. Un rendez-vous au sommet.

METAL GEAR RAY

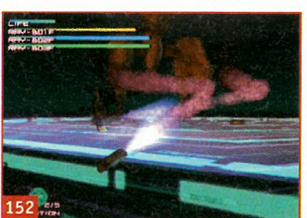
Vous n'êtes pas au bout de vos peines. Une armée de 3 Metal Gear Ray s'avance à présent vers vous. Et ce n'est que le début...

Comme à l'accoutumée, observez leur technique d'attaque. Pour commencer, éloignez-vous au maximum, afin d'éviter les rafales de mitrailleuse et surveillez les attaques de missiles en piqué. Pour tenter de les faire plier, une arme à utiliser : le lance-missiles Stinger, et un seul point à privilégier : la tête des Metal Gear (151). Le tout est de rester mobile un maximum de



temps. Lorsque vous attaquez, il faut agir très vite : équipez le Stinger (R2), visez, tirez et déséquipez-le aussitôt (R2) pour vous tenir prêt à esquiver les attaques.

Passé un temps, l'un des Rays s'avance au centre de la plate-forme. Il utilisera alors deux techniques d'attaque : les tirs de carabine et le lancer de missiles à tête chercheuse. Cherchez à viser la tête le plus rapidement possible, et évitez les missiles en effectuant une pirouette au bon moment afin de les esquiver (152). À noter que les Rays s'immobilisent un temps avant de lancer leurs missiles, et que si vous parvenez à tirer au Stinger assez tôt, ils seront immobilisés et devront se remettre en position stable avant d'en balancer de nouveaux ; vous pouvez donc à ce moment-là enchaîner les tirs sur la tête, en la gardant toujours en joue, le temps que la visée du Stinger (rouge) se réinitialise (153). Surveillez pendant ce temps les éventuels lancers de missiles en piqué des





MGS auxiliaires. Tirer dans les genoux permet de les faire plier un temps afin d'éviter une riposte immédiate de leur part, mais il y a plus simple et plus rapide, d'autant que cela n'endommage pas leur jauge de vie. De même, toucher la tête du Metal Gear lorsqu'elle est ouverte permet de doubler la puissance de l'attaque (154). Chaque fois qu'un MGR bat en retraite (jauge de vie à zéro), un autre MGS vient prendre sa place. Le combat semble interminable, mais en mode Normal, vous aurez au total 6 de ces robots à éliminer (moins en mode Easy, beaucoup plus en mode Hard !). Théoriquement, il est possible de passer tout le combat sans prendre un seul dommage en respectant ces consignes précises, et en suivant ce schéma tactique jusqu'à la fin. Le reste n'est que question d'automatismes. Soyez aussi patient avant d'attaquer, et ne le faites qu'en étant sûr qu'aucune menace imminente ne vous guette...

Après de longues minutes de combat, Solidus vient vous remettre à l'épreuve : matraquez à nouveau frénétiquement la touche **Ⓢ** pour rester en vie, avec plus de motivation cette fois car l'épreuve se révèle nettement plus rude (155). La suite est une vaste et longue histoire, dont je vous épargne les détails pour



que vous en gardiez l'effet surprenant. De découverte en découverte, l'heure de l'affrontement final va bientôt sonner. C'est désormais à l'arme blanche que se réglera la succession de ces deux « enfants terribles » que sont Solidus et Raiden, le tout sur le toit du prestigieux Federal Hall new-yorkais (156).

SOLIDUS SNAKE

Solidus va utiliser plusieurs attaques contre vous : les coups d'épée, les tentacules, la ligne de feu (généralement après une tentative d'attaque de votre part) et les salves de missiles (que vous pouvez par exemple éviter en vous suspendant d'un côté du toit). Lorsqu'il cherche à vous attaquer, il utilisera en premier ses tentacules, à une ou deux reprises ; elles se dirigent vers vous au moment où sa « carapace » commence à s'illuminer : restez donc à distance de Solidus pour ne pas vous faire saisir, et préparez-vous à les esquiver (157) (s'il vous saisit d'une tentacule, martelez **Ⓢ**



pour limiter les dommages). Ensuite, il va tenter de vous attaquer à l'épée. C'est le moment qu'il faut choisir pour le contourner tout en le poussant à donner ses coups d'épée : il frappera dans le vide et vous pourrez donc l'assaillir dans son dos ou sur les côtés au moment où il ne s'y attend pas (158). Sa face avant est blindée,



ou presque, et vos attaques devront privilégier les versants de Solidus. Après une attaque, il trace logiquement une ligne de feu ; préparez-vous donc à l'esquiver dès que vous lui aurez infligé une correction. Votre parade (L1) vous permettra elle de vous protéger éventuellement de certains coups d'épée si vous souhaitez l'aborder de front.

La technique des coups de poing/pied enchaînés (trois fois **Ⓢ**) peut se révéler très efficace pour l'attaque (159). Vous possédez l'épée haute fréquence, certes, mais



à moins d'une maîtrise totale de l'arme, vous mettrez plus de temps à en voir la fin (si vous avez choisi le combat à l'épée face lame tranchante sa jauge de vie descendra ; au pied et avec moult combos, ou avec l'épée face neutre, c'est sa jauge « d'épuisement » qui sera entamée). Repérez ainsi de suite le schéma de ses attaques, assez répétitif, pour savoir esquiver ou frapper au bon



moment (160). La patience sera la plus grande des vertus dans ce combat, du moins dans sa première partie. Si l'on respecte ces règles de base, il est possible de préserver facilement sa santé.

Dans la seconde phase de l'affrontement, en revanche, Solidus abandonne sa masse de tentacules et,

plus déchaîné que jamais, enchaîne les lignes de flammes. Faites un maximum de roulades d'esquive lorsqu'il trace ses lignes de feu, jusqu'à ce qu'il soit prêt à vous redonner des coups d'épée (161). Le principe d'attaque reste alors le même, mais méfiez-vous désormais de sa plus grande vivacité.

À la fin de cet affrontement houleux, Solidus tombe du toit... près de la statue de George Washington. La boucle est bouclée. Je vous laisse admirer le dénouement de cette vaste et complexe aventure, au milieu de ces quelques bribes de vie new-yorkaise... (162) **FIN**



S.O.S.
JEUX VIDÉO

08 36 68 75 00

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

0,34 €/min

Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil



LA CHASSE AUX DOG TAGS

PLUS LOIN :

Vous avez maintenant la possibilité d'obtenir un ranking, en entrant le code obtenu en fin de partie sur le site de Konami (www.konami-jpn.com/products/mgs2/english/mr). Pour votre prochaine partie, vous disposerez de l'Appareil photo numérique (Digital Camera) dans votre inventaire de base. Suivant le même fonctionnement que l'appareil photo basique, il vous permettra de sauvegarder vos clichés sur carte mémoire !

Le jeu vous réserve aussi quatre nouveaux modes de difficulté : Very Easy, Easy, Extreme, et surtout la version Européen Extreme !, une exclusivité européenne, pour ne pas le cacher, à la difficulté titanesque... Le Casting Theater (cinématiques du jeu) ainsi que le mode Boss Survival (refaire les 6 combats majeurs du jeu à la suite avec Snake ou Raiden) font eux leur apparition dans le menu Special.

À noter que les infos figurant sur le Dog Tag de Raiden donné à Snake à la fin du jeu correspondent à ce que vous avez tapé sur le premier système nodal de Big Shell.

Maintenant que vous avez achevé l'aventure, vous allez pouvoir vous mettre en quête des Dog Tags (en mode Very Easy ou Easy, pour plus de facilité), et surtout sélectionner votre phase de jeu (Tanker ou Plant).

Ces célèbres plaques d'identification portées par les gardes ainsi que certains héros du jeu (dont vous et Snake !) peuvent en effet être ramassées au cours de l'aventure. À la clé, de nombreux bonus lorsque vous referez une partie (voir liste).

La technique pour les récupérer est simple et pacifiste : approchez-vous discrètement d'un garde dans

son dos, et lorsque vous en êtes suffisamment près, visez-le avec votre arme sans tirer (☉, en vue subjective ou 3^e personne) pour le forcer à lever les mains en l'air (1).



Puis utilisez le strafe (R1) pour tourner autour sans relâcher votre menace, et vous retrouver ainsi en face de lui. Là, pointez votre arme en vue subjective vers la tête ou les parties intimes pour qu'il se mette à tressaillir (2), lâchant



quelques objets au passage, dont son très fameux Dog Tag, et plus si affinités (munitions, ration, etc.) (3). Attention, certains gardes se révéleront plus coriaces que d'autres et ne s'en laisseront pas compter. Si vous ne les intimidez pas en tirant une balle en l'air, voire en touchant une partie secondaire de leur corps, ils vous provoqueront, voire vous voleront



dans les plumes et alerteront aussitôt leurs alliés. Devant un garde provocateur, il faut agir vite et avec la menace d'une arme de grande puissance. Ce sera un Dog Tag ou une roquette ! Pour savoir si un garde en porte ou non, utilisez les **Thermal Goggles** (4).



Vous pourrez ensuite admirer la liste de votre collection dans le sous-menu Dog Tag Viewer du menu Special.

- **Bandana** (Tanker) : Récupérez une trentaine de Dog Tags pour obtenir le bandana à la fin de votre partie, qui vous permettra de bénéficier de munitions illimitées.

- **Camouflage optique** (Tanker et Big Shell) : Récoltez une soixantaine de Dog Tags pour la partie sur le Tanker, et environ deux fois plus pour la partie sur Big Shell, pour espérer obtenir ce qui vous permettra de passer totalement invisible (ou presque) aux yeux de tous !

- **Perruques** (Big Shell) : Permettent d'obtenir au choix : des munitions infinies (perruque marron contre environ 80 « Tags »), la jauge de grip infinie (perruque orange contre environ 160 « Tags »), et la jauge d'oxygène infinie (quasiment tous les « Tags » du jeu).

Note : le nom des Dog Tags change suivant le niveau de difficulté choisi ; les Dog Tags que vous possédez déjà d'une partie sur l'autre restent en mémoire si vous utilisez la même sauvegarde.



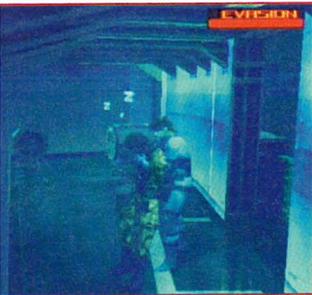
MGS2 EN DÉTAIL(S)

ON VA « SPOILER » !

L'interactivité a été poussée très loin dans cet épisode de Metal Gear : tout ou presque est possible. Les clins d'œil et l'humour ne sont pas non plus en reste. Du plus basique au plus inédit, ce qui suit peut donc être à la fois utile et ne pas l'être en même temps, sauf pour qui veut découvrir les audaces et détails insolites dont ce titre regorge. Et il y en a bien d'autres encore... Bref, vous aussi, essayez-vous au jeu du « L'aviez-vous remarqué ? ».



En maintenant R1 au moment où un garde vous arrache votre dernier cri, la vision se craquelle littéralement, donnant encore plus de pertinence à cette vue « caméra » qu'est la vue subjective !



Des deux côtés de l'extérieur du Tanker, se trouvent des portes battantes que Snake peut franchir. À l'occasion, il pourra toujours balancer un garde endormi à la flotte par cette voie-là !



Dans les loges de l'équipage, il y a un garde endormi qui n'a visiblement pas vu un lit et une savonnette depuis bien longtemps... Si vous le déplacez, l'essaïm de mouches qui l'entoure élargit alors domicile sur vous pendant un moment !



Un garde met un peu trop de temps à se réveiller à votre goût, et vous avez par exemple besoin de son Dog Tag ? Vaporisez donc un peu de réfrigérant sur sa tête pour qu'il rejoigne le monde des « aware » plus tôt que prévu !

Souvenirs, souvenirs...

Dans la salle de triage E de Big Shell, vous allez pouvoir refaire un petit tour en carton. Remarquez le pèse-marchandises collé au tapis roulant, sur lequel vous pouvez monter. Équipez alors le carton de votre choix et attendez que le tapis s'arrête, puis placez-vous dessus : vous serez directement amené dans une pièce de niveau 5. Un bon moyen de récupérer l'appareil photo numérique de façon prématurée dans le jeu !





Juste après le briefing de désamorçage des C4 du sieur Peter Stillman sur Big Shell, lorsque les ordres sont donnés, filez immédiatement sur la passerelle de connexion C-D : vous verrez alors un garde étourdi... l'œuvre de Snake-Pliskin, qui rallie justement l'étai suivant recouvert de son fidèle carton pour remplir sa mission !



Au même titre que tout ce qui est vivant dans le jeu, les mouettes peuvent s'endormir avec une bonne fléchette de M9 ! Un bon moyen de limiter les parties de glisse sur guano... Euh, sinon il existe une solution plus radicale, mais le Colonel et Rose risquent de ne pas être contents...



Lorsqu'il passe dans la salle de projection n°2 sur le Tanker, Snake peut actionner le boîtier de commande du projecteur, et ainsi décider de l'orientation des têtes des Marines à sa guise !

Grands amateurs de photos de pin up et autres couvertures FHM devant l'éternel, les gardes ne refuseront pas une petite minute de détente si vous laissez traîner un magazine (Book) sur leur chemin pour attirer leur attention. Vous pourrez ensuite fureter à côté d'eux sans qu'ils ne s'alarment un instant...

Des insectes marins présents sur certains sols de Big Shell peuvent « polluer » vos rations si vous avez la négligence de ramper parmi eux. Celles-ci n'auront alors plus la même efficacité à l'usage. Évidemment, il y a un moyen de faire partir ces indésirables... Sapez-vous le trouver ?



Le perroquet « qui en savait trop » a sûrement appris beaucoup de choses à son contact avec les soldats... Parmi ses nombreuses jactances, le fameux « en haut du casier ! ». Pour votre information, un des casiers du secteur comporte effectivement un objet que vous ne verrez que sous un certain angle. À noter que le perroquet reste intouchable, quelle que soit votre arme. Évidemment, il trouvera en plus tous vos artifices d'une nullité pitoyable. Sacré coco, va !





Muscler les petits bras fébriles du jeune Raiden, c'est possible : lorsqu'il se suspend à une rambarde, appuyez sur L2 et R2 en même temps. Tous les bienfaits de la gymnastique à portée de main...



Dans la phase du jeu où Raiden est nu comme un ver, si vous le replaquez sur la table de torture, une canette apparaîtra au premier plan pour masquer son intimité de façon toute innocente. Une censure audacieuse...

Lorsque vous faites le jeu pour la seconde fois, en revenant dans la 3^e salle de briefing des Marines, vous remarquerez qu'ils ont tous laissé en chœur leur treillis au vestiaire ! Quelle classe... (Spéciale dédicace à Greg !)

Les clins d'œil à certains films ou jeux sont fréquents, notamment sur les précédents Metal Gear Solid. On trouve par exemple un poster du MG Game Boy Color (!) dans la salle des ordinateurs du noyau du Shell 1, ou encore des cartons d'emballage Z.O.E. dans l'entrepôt E. La liste est longue...



À ESSAYER AUSSI !

- Au rang des grands classiques de l'interactivité, on trouve les divers légumes, sacs de farine, citrouilles... à exploser, les verres, bouteilles et miroirs à briser... Si l'objet visé n'explose pas, on pourra toujours apercevoir l'impact de la balle. Au mieux, il résonnera de notes musicales, comme cette rangée de 5 poêles pendues dans le réfectoire du Tanker qui donnent Do, Ré, Mi, Fa, Sol. À réserver aux mélomanes de la gâchette !

- Sur le tout premier système nodal de Big Shell, rentrez la date du jour à l'endroit de votre date de naissance, pour voir un joli gâteau apparaître en bas de l'écran avec la mention « Happy Birthday » ! Vous pouvez également taper le nom du célèbre Hideo Kojima, de Yoji Shinkawa, etc.

- Dans le « colon » d'Arsenal Gear, lorsque vous vous trouvez avec Snake qui vous a fraîchement remis une épée, prenez-le pour cible jusqu'à ce qu'il vous rende la pareille, à mort. On entendra alors résonner les rires sardoniques du Colonel sur l'écran de Continue, devenu mentalement instable depuis peu !...

- Vous rêvez de lire dans les pensées pendant les dialogues au Codec ? Appuyez donc sur R1 ou R2 pour entendre des phrases subliminales de vos interlocuteurs ! Le tout en anglais, of course...

- Enfin, il est parfois pénible de devoir réécouter les mêmes dialogues au Codec, en enchaînant ⊗ jusqu'à plus soif pour les faire défiler plus vite. Jusqu'au jour où on remarque qu'appuyer sur ⊕ ou ⊖ permet de les faire passer automatiquement en vitesse accélérée !

POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

... SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions

S.O.S. JEUX VIDÉO



les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**

**Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil**