



®



T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

# METAL GEAR SOLID<sup>®</sup> 2

S U B S T A N C E



### Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essayez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

### Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

### PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

SLES-82009

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2). 9MB minimum • Compatible contrôle analogique; toutes les touches  
• Compatible fonction de vibration

®, KONAMI® are trademarks of KONAMI CORPORATION. METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ and SUBSTANCE™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. © 1987-2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. Library programmes © 1987-2003 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Konami of Europe GmbH. Developed by Konami Computer Entertainment Japan, Inc. Packaging designed by Ideallab.

## SOMMAIRE/003

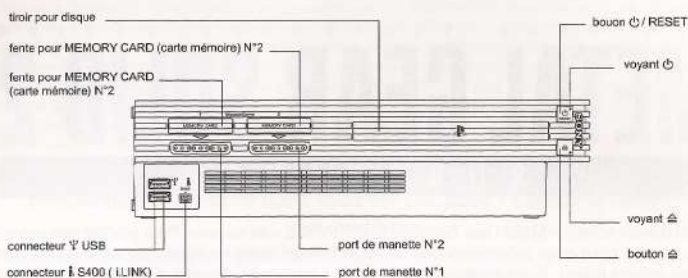
# TACTICAL ESPIONNAGE ACTION METAL GEAR SOLID® 2 SUBSTANCE

Merci d'avoir acheté « Metal Gear Solid®2: SUBSTANCE » de Konami. Pour profiter pleinement de votre jeu, nous vous recommandons de lire le manuel avant de jouer. Gardez-le en lieu sûr. Ce jeu est une fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des groupes, des organisations ou institutions serait une pure coïncidence.

DÉMARRAGE	004	ARMES ET ÉQUIPEMENT	019
MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)	005	FIN DE LA PARTIE	020
PERSONNAGES JOUEURS	007	OPTIONS	021
CHAPITRE	007	SPÉCIAL	021
NIVEAU DE DIFFICULTÉ CONSEILLÉ	008	DOG TAGS (PLAQUES D'IDENTIFICATION)	022
ÉCRAN DE JEU	008	APPAREIL PHOTO NUMÉRIQUE	022
RADAR	010	MISSIONS (GÉNÉRALITÉS)	023
MOUVEMENT DES SOLDATS ENNEMIS	011	MISSIONS (DÉTAILS)	024
COMMANDES DE BASE : MOUVEMENTS	012	ALTERNATIVE MISSIONS	025
COMMANDES DE BASE : TOUCHE ACTION	013	SNAKE TALES (LES AVENTURES DE SNAKE)	026
COMMANDES DE BASE : COMBAT	013	CLEAR CODES (CODES D'ACCÈS)	026
COMMANDES SPÉCIALES	014	SKATEBOARD	027
ÉVÉNEMENTS	015	LE DOCUMENT DE MGS2	028
ANGLES DE VUE	016	MENU DE JEU	029
NCEUDS	017	COMMANDES	030
CODEC	017		

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM



Installez votre console PlayStation®2 en suivant les instructions du mode d'emploi. Branchez les manettes de jeu et autres périphériques de la manière appropriée. Assurez-vous que la console est allumée (voir interrupteur situé au dos de la console). Appuyez sur la touche ○ /RESET. Lorsque l'indicateur ○ est vert, appuyez sur le bouton △. Le compartiment à disque s'ouvre. Placez le disque METAL GEAR SOLID®2: SUBSTANCE sur le compartiment à disque, étiquette sur le dessus. Appuyez de nouveau sur le bouton △ pour fermer le compartiment à disque. Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation du logiciel.

Nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer des accessoires une fois la console allumée. Vérifiez qu'il y a suffisamment d'espace libre sur votre memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer.



**NEW GAME (Nouvelle partie):** commencez à jouer à « Metal Gear Solid®2 » depuis le début.

**LOAD GAME (Charger une partie):** continuez à jouer à « Metal Gear Solid®2 » à partir de données déjà sauvegardées.

**OPTIONS (Options):** modifiez les paramètres du jeu.

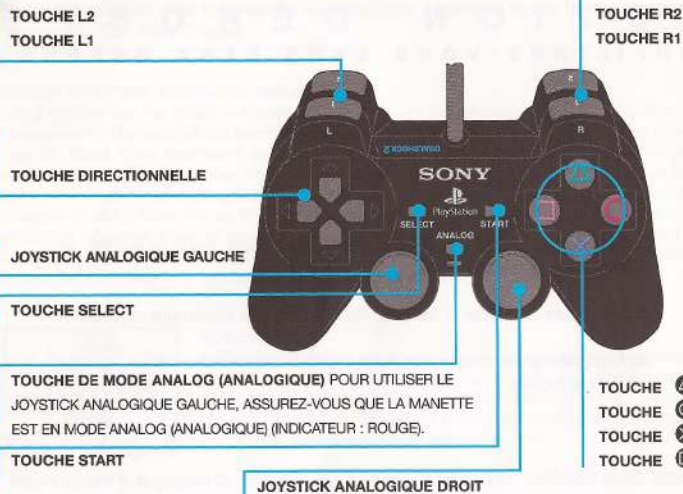
**SPECIAL (Spécial):** accès au menu Spécial

**MISSIONS (Missions):** passez par différents stades d'entraînement au combat.

**SNAKE TALES (Les aventures de Snake):** vivez cinq aventures différentes de Solid Snake.

**SKATEBOARDING:** Faites du skateboard avec Solid Snake.

**NB:** certains menus ne sont pas disponibles lorsqu'on joue pour la première fois.



**TOUCHE DIRECTIONNELLE/ JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE**

**Vue normale:** mouvement  
**Vue subjective:** regarder autour de soi (pression maintenue sur la touche R1)

**JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT**

**Vue latérale:** change l'orientation de la caméra

**TOUCHE SELECT**

Passer en mode Codec

**TOUCHE START**

**Tanker Chapter (Opération Tanker):** pause  
**Big Shell Chapter (Opération Big Shell):** pause/afficher la carte

**TOUCHE L1:** verrouillage sur cible

Quand l'arme le permet, vous pouvez verrouillez votre viseur sur un soldat ennemi  
• Toutes les armes ne le permettent pas.

**TOUCHE L2**

**Vue normale:** sélectionner/utiliser un outil  
**Vue latérale/subjective:** coup d'œil à gauche

**TOUCHE R1**

Touche de vue subjective  
Activer et désactiver la vue subjective/zoomer avec la caméra pendant les cinématiques

**TOUCHE R2**

**Vue normale:** sélectionner/utiliser une arme  
**Vue latérale/subjective:** coup d'œil à droite

**TOUCHE □:** armes

Utiliser une arme  
Lancer/Etrangler (quand aucune n'arme n'est utilisée)

**TOUCHE ×:** ramper/annuler

Changer de position : debout, accroupi ou rampant

**TOUCHE △:** action

Tourner les poignées/Grimper sur une plateforme/Se suspendre à un garde-fou, etc.

**TOUCHE ○:** coup de poing/confirmer/annuler

Coup de poing  
Cogner (quand on se colle à un mur)

**NB:** vous pouvez changer les commandes dans le menu « Options (options) » (voir P.21)

# ACTION DÉROBÉE

## INFILTRER-VOUS SANS ÊTRE REPÉRÉ

### AGIR À LA DÉROBÉE :

**verbe intransitif** : agir avec grande discrétion, dans le secret, se faufiler furtivement.

**Se dérober à** : éviter d'être vu, échapper à, se soustraire au regard.

**Action dérobée** : nom commun : action de se mouvoir en silence sans être repéré.

« Metal Gear Solid®2: Substance » est un jeu d'action stratégique d'espionnage.

Le joueur doit infiltrer seul une base ennemie et mener à bien une opération clandestine.

Si un soldat ennemi repère le joueur, il appellera des renforts avant d'attaquer. Etant donné que le joueur ne peut pas faire grand chose contre un grand nombre d'assaillants, il est préférable d'éviter si possible les combats inutiles.

« Metal Gear Solid®2: Substance » se compose du jeu d'origine « Metal Gear Solid®2: Sons of Liberty™ », d'un pack « Missions » proposant des niveaux de jeu supplémentaires et de cinq nouvelles histoires, « Les aventures de Snake ».

Dans ce manuel, il sera fait référence à « Metal Gear Solid®2: Sons of Liberty™ » sous le terme « Metal Gear Solid®2 » ou plus simplement « le jeu d'origine ».

« Metal Gear Solid®2 » est composé de deux chapitres : Opération Tanker (Tanker Chapter) et Opération Big Shell (Plant Chapter).

#### TANKER CHAPTER (Opération Tanker)

Suite à l'affaire des îles Shadow Moses, Revolver Ocelot est parvenu à force de machinations à faire passer la technologie top secrète de Metal Gear sur le marché noir. Toutes sortes de variantes de Metal Gear fleurissent aux quatre coins du globe, au point de devenir monnaie courante dans les forces armées des puissances nucléaires. C'est dans ce contexte que Solid Snake, désormais membre du groupe anti-Metal Gear « Philanthropy », apprend qu'un nouveau prototype de Metal Gear, mis au point par les U.S. Marines est secrètement relocalisé vers une destination inconnue. Pour en savoir plus sur le prototype, Snake doit infiltrer le transport qui descend la rivière Hudson sous la couverture d'un pétrolier. Mais au moment où il s'apprête à commencer sa mission, un mystérieux groupe armé s'empare du bateau.



#### SOLID SNAKE

Héros légendaire qui a déjà sauvé le monde deux fois de la menace Metal Gear, Solid Snake est un spécialiste des infiltrations qui accomplit toujours sa mission, si difficile soit-elle. A l'origine membre de FOXHOUND, désormais affilié à « Philanthropy », une organisation non gouvernementale anti-Metal Gear.

#### PLANT CHAPTER (Opération Big Shell)

Une énorme usine de traitement des déchets au large de New York, « Big Shell », symbole de la protection de l'environnement, a été investie par un groupe de terroristes qui se font appeler les « Sons of Liberty ». Ils ont profité d'une visite du Président pour le prendre en otage et exiger une rançon pour sa libération. Ils menacent, s'ils n'obtiennent pas satisfaction, de faire exploser une série de bombes disséminées sur Big Shell, ce qui libérerait d'énormes quantités de toxines dans la mer. La catastrophe écologique serait sans précédent. Face à cet état de crise, le gouvernement fait appel à un FOXHOUND nouvellement reconstitué. FOXHOUND choisit l'agent Raiden pour infiltrer « Big Shell » en solo par la mer et mener une opération clandestine...



#### RAIDEN

Membre de l'unité des forces spéciales FOXHOUND, Raiden n'a aucune expérience en combat réel mais représente ce que l'entraînement par simulation virtuel produit de meilleur. L'infiltration de Big Shell est sa première mission en réel.

## NIVEAU DE DIFFICULTE CONSEILLE/008a

Après que vous ayez sélectionné NEW GAME, différents niveaux de difficulté sont accessibles.



**VERY EASY (Très facile):** pour ceux qui n'ont jamais joué à un jeu d'action.

**EASY (Facile):** pour ceux qui n'ont jamais joué à « Metal Gear Solid® ».

**NORMAL (Normal):** niveau moyen pour les vétérans de « Metal Gear Solid® ».

**HARD (Difficile) :** pour ceux qui ont déjà fini le jeu et qui en redemandent.

**EXTREME (Extrême):** très difficile. N'est disponible qu'après avoir fini le jeu au moins une fois. Pour les durs à cuire.

**EUROPEAN EXTREME (Extrême européen):** Tl'ultime défi. N'est disponible qu'après avoir fini le jeu au moins une fois. Pour les illuminés.

Les niveaux HARD, EXTREME, et EUROPEAN EXTREME offrent une option supplémentaire « GAME OVER IF DISCOVERED » (Etre repéré met fin à la partie). Si vous sélectionnez cette option, la partie s'arrête dès que vous êtes repéré par une caméra de surveillance ou par un soldat ennemi.

• Vous n'avez accès à tous les niveaux de difficulté qu'après avoir fini le jeu au moins une fois.

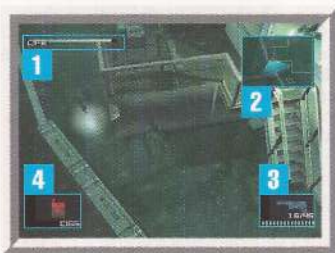
### LOAD GAME (Charger une partie)

Sélectionnez « LOAD GAME » dans le menu Titre pour faire apparaître l'écran de sélection des données. Choisissez un fichier pour continuer la partie à partir du dernier point de continuation où elle a été sauvegardée.

## ECRAN DE JEU/008b

### 1. JAUGE DE VIE

Si elle tombe à zéro, la partie est finie. Quand le niveau de vie est très bas, la jauge vire à l'orange et du sang se met à couler.



### 2. RADAR

Source d'informations sur l'environnement du joueur (voir Radar P.12).

### 3. ARME EQUIPEE

Indique quelle arme est en cours d'utilisation et assignée à la touche Arme (voir Armes et Equipement P.19).

Cette information ne s'affiche que si une arme est utilisée.

### 4. OUTIL EQUIPE

Indique quel outil est en cours d'utilisation (voir Armes et Equipement P.29).

Cette information ne s'affiche que si un outil est utilisé.

## ECRAN DE JEU/009

### COMBAT CONTRE LE BOSS

#### 1. BOSS' LIFE GAUGE (Jauge de VIE du Boss)

Se vide en fonction des dégâts qu'il subit.

#### 2. BOSS' STUN GAUGE (Jauge de K.O. du Boss)

Se vide en fonction des coups et des dards tranquillisants qu'il reçoit.

• Si l'une des deux jauges tombe à zéro, le combat est terminé.

#### GRIP GAUGE (Jauge de PRISE)

S'affiche en mode suspension. Quand la jauge tombe à zéro, le joueur tombe.

Certaines actions relèvent le niveau de la jauge et peuvent augmenter son niveau maximum.

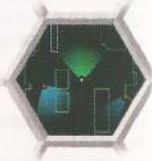
#### O<sub>2</sub> (OXYGEN) GAUGE (Jauge d'O<sub>2</sub> (oxygène))

Indique la quantité d'oxygène restant quand vous êtes sous l'eau. Quand la jauge d'oxygène tombe à zéro, la jauge de vie commence à se vider.

#### PARTNER LIFE GAUGE (Jauge de VIE du co-équipier)

Ne s'affiche que si le joueur a un co-équipier. Si la jauge tombe à zéro, la partie est terminée.



**NORMAL MODE (Mode normal)****POINT CENTRAL:** personnage joueur (Snake/Raiden)**CONE VERT:** champ de vision du personnage joueur en vue subjective.**POINTS ET CONES REPRESENTANT LES UNITES ENNEMIES ET LEUR CHAMP DE VISION:** soldats ennemis/caméras/caméras armées/CYPHERs/gun CYPHERs**NORMAL:** bleu**SUSPECT:** : jaune**CAUTION MODE (Mode prudence), ET QUAND LE PERSONNAGE JOUEUR EST REPERE:** Red**SOUS L'EAU****ZONES BLEUES:** zones de respiration.

Indique les endroits où le joueur peut remonter à la surface pour respirer.

**DETECTEUR-A EQUIPE****ZONES JAUNES:** indique les endroits où une bombe a été posée. Ces zones jaunes sont les seules visibles à moins que vous ne téléchargez une carte du périmètre en accédant à un Nœud.**DETECTEUR DE MINE EQUIPE****POINTS ET CONES JAUNES:** les points jaunes marquent l'emplacement des mines. Pénétrer dans la zone conique en position verticale déclenche l'explosion.**ALERT MODE (Mode Alerte)**

Vous n'avez plus accès au radar dès que vous êtes repéré par un soldat ennemi, une caméra ou un CYPHER. Vous passez en Evasion Mode (mode dérobade) quand la jauge tombe à zéro.

**EVASION MODE (Mode dérobade)**

Vous n'avez plus accès au radar lorsque l'ennemi vous cherche ou procède à un Clearing. Vous passez en Caution Mode (mode prudence) quand la jauge tombe à zéro.

**CAUTION MODE (Mode prudence)**

Se met en place lorsque les soldats ennemis sont plus vigilants que d'habitude. Vous repassez en mode Normal dès que la jauge tombe à zéro.

**SIGNAL BROUILLE**

En cas de brouillage du signal, vous n'avez plus accès au radar. Tout matériel comportant des composants électroniques comme les caméras de surveillance ou les missiles téléguidés ne fonctionne plus. Les soldats ennemis ne peuvent plus utiliser leur radio pour appeler des renforts.



En mode Normal, les soldats ennemis suivent un itinéraire de patrouille fixe. Lorsque le joueur est repéré par un soldat ou une caméra, le jeu passe en mode Alerte.

**NORMAL MODE (MODE NORMAL)**

• Sous ce mode, vous avez accès au radar.

C'est le mode par défaut tant que le joueur n'est pas repéré.

Sous ce mode, les soldats ennemis suivent un itinéraire de patrouille fixe. Durant leur ronde, ils utilisent leurs yeux et leurs oreilles pour s'assurer que tout est normal. Certains montent la garde en un point précis et s'endorment parfois pendant leur service.

Quand un soldat en mode normal entend un bruit ou repère quelque chose de suspect, comme des empreintes ou des tâches de sang, il quitte son itinéraire pour inspecter le périmètre. S'il ne trouve rien de suspect, il retourne à sa ronde. Il est essentiel de savoir créer des bruits pour faire diversion.

**DIFFÉRENTES INDICATIONS S'AFFICHENT AU-DESSUS DE LA TÊTE DU SOLDAT INDICANT SON ÉTAT.**

INCONSCIENT



ENDORMI



DISCOVERY



SOUPEÇONNEUX

## COMMANDES DE BASE : MOUVEMENT/012

Chaque soldat a un champ de vision déterminé et suit un itinéraire fixe. Il faut se déplacer tout en évitant d'être repéré.

### DEPLACEMENT (MARCHER/COURIR)

Déplacez-vous en orientant le joystick analogique gauche dans la direction voulue. Actionnez-le légèrement pour marcher et franchement pour courir.

### SAUT PERILLEUX PLONGEANT (SNAKE)/ROULADE (RAIDEN)

Appuyez sur la touche Ramper (X) en pleine course pour exécuter un saut périlleux (Raïden fera alors une roulade). Ce mouvement permet aussi de dégager les soldats qui vous barrent le passage.

### SAUT PERILLEUX PLONGEANT

Pratique pour passer d'un coin sombre à un autre.

### ROULADE

Pratique pour se faufiler dans de petites ouvertures. Permet également d'éteindre les flammes si vous prenez feu.

### RAMPANT/ACCROUPI

Appuyez sur la touche Ramper (X) pour passer en position accroupie. Pratique pour se cacher derrière les objets à hauteur de taille.

En position accroupie, actionner le joystick analogique gauche dans n'importe quelle direction permet au joueur de ramper. Il peut ainsi se cacher sous des tables ou d'autres objets bas. En position accroupie ou rampante, appuyer sur la touche Ramper (X) ramènera le joueur en position verticale.

### SUSPENSION

Dans certains endroits, vous pouvez utiliser la touche Action (A) pour vous suspendre à une rambarde ou un garde-fou. Vous pouvez ensuite progresser le long de la rambarde en actionnant le joystick analogique gauche et droit. Mais attention : si la jauge atteint zéro, le personnage lâche prise et tombe.

### EN POSITION SUSPENDUE

Appuyez sur la touche Action (A) pour remonter et sur la touche Ramper (X) pour lâcher prise. Les touches L2/R2 permettent elles aussi de progresser le long de la rambarde ou du garde-fou. Appuyez sur les deux en même

temps pour faire des tractions.

### ESCALADER

Il est possible de grimper sur des objets à hauteur de taille grâce à la touche Action (A). (Toute chute provoquera des dégâts et dans certains cas la mort sur le coup.)

Pour ne pas être repéré, il est essentiel d'avoir une connaissance approfondie du terrain et des mouvements de l'ennemi.

### COLLE AU MUR

Pour vous coller à un mur ou à une surface similaire, mettez-vous devant et actionnez le joystick analogique gauche en direction de la surface. Suivant les endroits, ce mouvement peut faire passer la caméra en vue latérale, ce qui facilite l'aperçu de la zone. Voir « Vue latérale » P. 16.

Il est possible de bouger lorsqu'on est collé à un mur. Cela permet de se faufiler dans les passages étroits inaccessibles en marche normale.

### COUP D'ŒIL

Appuyez sur les touches L2/R2 en vue latérale pour jeter un coup d'œil à droite ou à gauche. Utilisez le joystick analogique droit pour changer l'angle de la caméra.

### FAIRE DU BRUIT

En étant collé au mur, utilisez la touche Coup de poing (C) pour cogner contre le mur et produire un son. Pratique pour distraire les soldats ennemis.

## COMMANDES DE BASE : TOUCHE ACTION/013a

### MONTER/DESCENDRE D'UNE ECHELLE

#### OPERATION TANKER

En bas ou en haut d'une échelle, appuyez sur la touche Action (A) pour la saisir. Utilisez le joystick analogique gauche pour monter ou descendre. Une fois que vous avez posé les pieds à un endroit sûr, appuyez sur la touche Action (A) pour lâcher l'échelle.

#### OPERATION BIG SHELL

En bas ou en haut d'une échelle, appuyez sur la touche Action (A) pour monter ou descendre.

### ACCES AUX NOEUDS

Tenez-vous devant le nœud et appuyez sur la touche Action (A) pour obtenir l'accès.

- Vous n'y avez accès qu'en mode normal et prudence.

- Evitez le plus possible la confrontation directe avec les soldats ennemis. Il arrive cependant que le combat soit inévitable.



## COMMANDES DE BASE : COMBAT/013b

### ATTAQUER AVEC UNE ARME

Une fois l'arme choisie, utilisez la touche Arme (B) pour la faire fonctionner. Pour les armes à feu, utilisez la touche Verrouillage (L1) pour verrouiller une cible.

### COMBAT A MAINS NUES

La touche Coup de poing (C) vous permet de donner un coup de poing. Si vous procédez par pressions successives et rapides, vous obtenez une avalanche de coups qui enverra les soldats ennemis au tapis. Les attaques à mains nues peuvent faire suffisamment de dégâts pour leur faire perdre conscience. Porter un coup avec votre arme fait plus de dégâts.

### ATTAQUER EN VUE SUBJECTIVE

La vue subjective n'empêche pas d'utiliser son arme ou ses poings. Certaines cibles ne peuvent être atteintes que sous ce mode. Il permet de viser plus facilement les points vitaux des soldats.



## COMMANDES DE BASE: COMBAT/014a

### ETRANGLER

Sans arme équipée, glissez-vous derrière un soldat et appuyez sur la touche Arme (□) tout en gardant le joystick analogique gauche en position neutre pour lui enserrer le cou.

- En maintenant la pression sur la touche Arme (□), vous pouvez vous déplacer sans lâcher votre emprise.
- Si le soldat essaie de s'échapper, appuyez sur la touche Arme (□) pour resserrer votre emprise.
- En procédant par pressions successives sur la touche Arme (□), vous lui brisez la nuque.

### PROJETER

Sans arme équipée, maintenez votre pression sur le joystick analogique gauche et appuyez sur la touche Arme (SQUARE) pour projeter un adversaire.

### TRAINER

Sans arme équipée, tenez-vous à côté d'un soldat à terre et appuyez sur la touche Arme (□) pour le soulever. En maintenant votre pression, vous pouvez vous déplacer et trainer le corps ailleurs. Très pratique pour cacher les corps avant qu'ils ne soient découverts.

## COMMANDES SPECIALES/014b

### COMMANDES DE SURFACE

Joystick analogique gauche: se déplacer  
Touche Coup de poing (○): plonger

### COMMANDES SOUS L'EAU

Joystick analogique gauche: changer de direction  
Joystick analogique droit: demi-tour rapide  
Touche Coup de poing (○): nager. Pressions successives: nager vite. Pression main tenue: nager doucement.  
Touche Ramper (○): s'arrêter vite (en arrivant au fond, appuyez pour vous tenir debout)  
Touche Action (△): apnée (ralentit le vidage de la jauge O2)

### MARCHER AVEC EMMA

Maintenez votre pression sur la touche Action (△) pour prendre la main d'Emma et marcher avec elle. Si vous lui tenez la main, elle vous suivra partout. Quand vous lâchez la touche Action (△), elle reste où elle est. Quand elle est immobile, le niveau de sa jauge de vie remonte légèrement.

- Vous ne pouvez pas vous servir d'une arme quand vous la tenez par la main.

Quand l'épée est sélectionnée

**MANIPULER L'EPEE:** Actionnez le joystick analogique droit vers le haut ou le bas pour les mouvements verticaux et vers la gauche ou la droite pour les mouvements horizontaux.

**TOURNANTE:** Faites faire un tour complet au joystick analogique droit pour frapper en tournant.

**COUP D'ESTOC:** Maintenez votre pression sur la touche R3 pour porter un coup vers l'avant.

### GARDE

Appuyez sur la touche Verrouillage (L1) pour vous servir de l'épée en défense.

### COUP DE POMMEAU

Une pression sur la touche Arme (□) vous permet de retourner l'épée avant de frapper pour porter un coup de pommeau. Cela assommara votre adversaire plutôt que de le tuer. Une nouvelle pression sur la touche Arme (□) ramènera l'épée en position normale.

## EVENEMENTS/015

### PRENDRE DES PHOTOS: OPERATION TANKER

#### OBJECTIF

Prendre 4 photos de Metal Gear RAY et les envoyer grâce à la station de travail.

- 1 prise du côté gauche, 1 du côté droit et 1 de l'avant de Metal Gear RAY (3 photos distinctes).
- 1 prise de l'insigne « MARINES » apposé quelque part sur Metal Gear RAY

#### UTILISER L'APPAREIL PHOTO

Quand l'appareil est équipé, l'écran passe en mode viseur. La touche Coup de poing (○) permet les zooms avant et la touche Ramper (○) les zooms arrière. La touche Arme (□) sert à prendre les photos. Les photos que vous prenez s'affichent en miniature en bas de l'écran. Vous pouvez en enregistrer 6 en même temps. Sélectionnez l'emplacement où vous voulez les enregistrer à l'aide du joystick analogique droit.



#### ENVOYER LES DONNEES

Tenez-vous devant la station de travail au bout du hangar et appuyez sur la touche Action (△) pour passer à l'écran de transmission des données. Si les 4 photos ont été prises correctement, toutes les données seront effacées dès le transfert au terminal.



### DESAMORCER LES BOMBES: OPERATION BIG SHELL

#### OBJECTIF

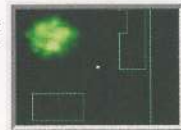
Inspecter le périmètre de Big Shell et geler les bombes posées sur chaque étage.

#### TROUVER LES BOMBES

Appuyez sur la touche Pause (START) pour afficher la carte. Certains étages sont marqués d'un « B ». Cela indique qu'il y a une bombe posée quelque part dans l'étage.



Quand le détecteur A est équipé, les zones où se trouvent les bombes sont en jaune. Pour les chercher, utilisez la vue normale ou la vue subjective.



#### DESAMORCER LES BOMBES

Servez-vous du vaporisateur de réfrigérant. Lorsqu'il est sélectionné comme arme, l'écran passe en vue subjective. Utilisez la touche Arme (□) pour vaporiser. Quand le voyant du détonateur arrête de clignoter, la bombe est totalement gelée.

- Le personnage ne peut pas se déplacer lorsque le vaporisateur est équipé.





## ANGLES DE VUE/016

« Metal Gear Solid@2 » propose quatre angles de caméra différents qui vous offrent une expérience passionnante de l'espionnage stratégique. Profiter au maximum des possibilités propres à chaque angle est essentiel au succès des missions.

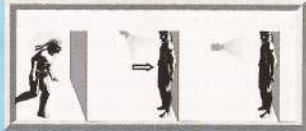
### VUE NORMALE

L'angle par défaut offre une vue d'ensemble.



### VUE LATÉRALE

Pour se cacher et inspecter une zone. Se coller à un mur ou à un coin en cliquant sur le joystick analogique gauche change l'angle de la caméra.



• A certains endroits, les touches **L3** / **R2** permettent de jeter un coup d'œil à gauche ou à droite.

• Vous pouvez changer l'angle grâce au joystick analogique droit.

### VUE SUBJECTIVE

Permet de tirer un coup précis sur une cible ou de voir des zones hors de portée du radar. Cliquez sur la touche de vue subjective (joystick analogique gauche) pour positionner la caméra du point de vue du joueur. Le champ de vision est symbolisé par un cône vert sur le radar. Cliquez sur le joystick analogique gauche pour recharger l'angle de caméra.



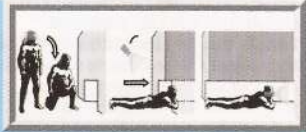
• Appuyez sur les touches **L3** / **R3** pour faire un pas à droite ou à gauche.

• Appuyez sur les deux touches **L2** et **R2** en même temps pour vous étirer.

### VUE D'INTRUSION

Pour se faufiler dans des passages étroits.

Ramper dans des espaces réduits fait passer la caméra du point de vue du joueur.



Vous pouvez accéder à la vue subjective à partir de la vue d'intrusion en appuyant sur la touche Vue subjective (**R1**). Vous ne pourrez pas vous déplacer en vue subjective.

## NŒUDS/017a



Dans la mission Big Shell, des machines appelées « nœuds » sont disséminées à l'intérieur de l'usine flottante. L'accès à l'un de ces nœuds permet de modifier certaines options du jeu. Les options modifiables sont les mêmes que dans le menu OPTIONS.

**NB:** la première fois que vous explorez une zone, vous pouvez télécharger une carte de cette zone grâce à un nœud. Aux niveaux NORMAL et suivants, vous ne pouvez utiliser votre radar qu'après avoir téléchargé la nouvelle carte.



La première fois que vous obtenez l'accès à un nœud, un écran de saisie de nom apparaît.

## CODEC/017b

Au cours de la mission, appuyez sur la touche Codec (SELECT) pour passer en mode Codec. Ce mode vous permet de converser avec les membres de votre équipe. Ils peuvent vous fournir des informations importantes sur les difficultés et les énigmes que vous rencontrez.

### 1. REGLER LA FREQUENCE

Réglez la fréquence en orientant le joystick analogique gauche vers la gauche ou la droite.

### 2. LANCER LA TRANSMISSION

Appuyez sur la touche **○** pour lancer la transmission. Si vous n'êtes pas sur la bonne fréquence, le message « Pas de réponse » s'affiche. Même si vous êtes sur la bonne fréquence, votre appel peut rester sans réponse.

### 3. CHOISIR UN CORRESPONDANT DANS LE MENU

Orientez le joystick analogique gauche vers le bas pour faire apparaître une fenêtre contenant la liste de vos contacts Codec. Choisissez un correspondant avec le joystick analogique gauche et appuyez sur la touche **○** pour lancer la transmission.



### 4. SORTIR DU MODE CODEC

Coupez toutes les communications et appuyez sur la touche Codec (SELECT) pour quitter le mode Codec.

**SAUVEGARDER UNE PARTIE**

Enregistrez une partie en contactant Otacon pendant l'opération Tanker ou Rose pendant l'opération Big Shell.

**RECEVOIR DES APPELS**

Quand vous recevez un appel, le signal CALL (Appel) s'affiche. Appuyez sur la touche Codec (SELECT) pour y répondre. Les CALLs contiennent toujours des informations cruciales. Ne les ratez pas.



Quand vous recevez un signal d'APPEL rouge, vous êtes obligé de prendre l'appel et de passer en Codec.

**TABLE DES FREQUENCES D'APPEL****OPERATION TANKER**

PERSONNEL	FREQUENCE	TYPE D'INFORMATION
Otacon	141.12	Vous pouvez obtenir des explications sur les commandes et des indices sur la manière de procéder dans le jeu.
Otacon (Sauvegarder le canal)	140.96	Vous pouvez sauvegarder la partie.

**OPERATION BIG SHELL**

PERSONNEL	FREQUENCE	TYPE D'INFORMATION
Colonel	140.85	Vous pouvez obtenir des informations sur les commandes, les objectifs de la mission ainsi que des indices sur la manière de procéder dans le jeu.
Rose (Sauvegarder le canal)	140.96	Vous pouvez enregistrer une partie.

**ACQUERIR DES OUTILS**

Pour acquérir des outils, il faut les ranger dans des boîtes. Vous pouvez vérifier leur contenu en mode « vue subjective ». Chaque boîte contient un certain type d'outil et a une capacité limitée. Quand la boîte est pleine, vous ne pouvez plus acquérir d'outils supplémentaires de ce type. Si vous essayez de le faire, le message « FULL (pleine) » apparaît à l'écran. De même, si vous essayez de récupérer des munitions pour une arme non sélectionnée, le message « Equipez d'abord (nom de l'arme) » apparaît à l'écran.

**S'EQUIPER****TOUCHE D'EQUIPEMENT**

**OUTILS** Touche **L2**  
**ARMES** Touche **R2**

Appuyez longuement sur l'une des touches d'équipement pour faire apparaître la fenêtre d'équipement. Utilisez le joystick analogique gauche pour sélectionner un outil ou une arme puis relâchez la touche d'équipement pour valider votre choix. Pour annuler un équipement, sélectionnez l'icône « NO ITEM (Aucun outil) ».

• En sélectionnant « ITEM (Outil) » sur l'écran « OPTIONS », vous pouvez aligner les icônes de la fenêtre Outils tels qu'ils le sont dans le jeu d'origine « Metal Gear Solid® ».

Le chiffre affiché sous les icônes indique le nombre d'outils actuellement en votre possession.

Pour les armes à feu, sont affichés le nombre de coups restant dans le chargeur et le nombre total de munitions restantes.

**CHANGEMENT RAPIDE**

Exercez une unique pression rapide sur les touches **L2** / **R2** (Outil/Arme) pour effectuer un changement rapide d'outil (**L2**) ou d'arme (**R2**) sans passer par la fenêtre Equipement. Il existe deux types de changements rapides :

**EQUIPEMENT**

Equiper/Ne pas équiper une arme/un outil

**PRECEDENT**

Alterner des armes/des outils préalablement équipés

• Pour utiliser ce deuxième type de Changement Rapide, il faut d'abord sélectionner au moins deux armes ou outils.

• Vous pouvez modifier les types de Changement Rapide en passant par un nœud ou en sélectionnant « QUICK CHANGE (Changement rapide) » dans le menu OPTIONS.



## FIN DE PARTIE/020

Si la jauge de vie du joueur ou de son co-équipier tombe à zéro, la partie est finie. Le jeu comporte également des pièges qui mettent instantanément fin à la mission. Une fois la partie finie, la fenêtre « Continue screen (Ecran Continuer) » apparaît.



### CONTINUE (Continuer)

Continuer la partie à partir du dernier point de continuation automatique.

### EXIT (Quitter)

Retour à l'écran Titre.

### POINTS DE CONTINUATION

Ils interviennent à chaque tournant crucial du jeu. Ils incluent le déplacement d'une zone à une autre juste avant un combat contre un boss ainsi que juste avant et après les événements majeurs.

### SAUVEGARDER ET CHARGER

#### SAUVEGARDER

Sauvegarder une partie se fait en communiquant avec certains personnages grâce au Codec. La partie est enregistrée jusqu'au dernier point de continuation.



## TANKER CHAPTER (OPÉRATION TANKER)

### CONTACT FRÉQUENCE

Otacon 140.96

## PLANT CHAPTER (OPÉRATION BIG SHELL)

### CONTACT FREQUENCE

Rose 140.96

- Une memory card (Carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) est nécessaire pour sauvegarder les données de la partie.
- Un espace libre d'au moins 90 Ko est requis pour sauvegarder la progression de la partie et les options.

#### CHARGER

Sélectionnez « LOAD GAME (charger une partie) » à l'écran Titre pour faire apparaître l'écran de sélection des données, puis sélectionnez un fichier pour continuer la partie à partir du dernier point de continuation.

## OPTIONS/021a

Modifier certains paramètres du jeu.

#### VIBRATION

Mettre la vibration sur ON/OFF.

#### RADAR

Choisir le type de radar.

**TYPE 1:** pour débutants. Disponible en vue d'intrusion.  
**TYPE 2:** radar par défaut. Non disponible en vue d'intrusion (comme dans le jeu précédent).  
**OFF:** pas de radar.

**SANG:** Mettre l'affichage du sang sur ON/OFF.

**SON:** Choisir un son mono ou stéréo.

#### DOLBY DIGITAL 5.1

Ce jeu contient plusieurs scènes en Dolby Digital 5.1. Le connecteur AV MULTI OUT de la PlayStation®2 est désactivé quand le mode „Dolby Digital 5.1 Channel“ est activé. Lorsque le mode „Dolby Digital 5.1 Channel“ est activé, les sons proviennent uniquement du connecteur DIGITAL OUT (OPTICAL) sur la console. Le connecteur DIGITAL OUT (OPTICAL) de la PlayStation®2 doit être connecté au connecteur DIGITAL INPUT (OPTICAL) d'un récepteur équipé d'un décodeur Dolby Digital. Ce jeu prend en charge Dolby Digital et PCM. Certains récepteurs Dolby Digital passent automatiquement de l'un de ces formats audio à l'autre, alors que d'autres non. Consultez le mode d'emploi de votre récepteur pour savoir s'il est nécessaire d'activer la fonction de détection automatique.

#### CAPTION (Sous-titres)

Mettre les sous-titres sur ON/OFF.

#### CONTROLS (Commandes)

Choisissez entre 4 types de commandes.

#### OWN VIEW (Vue personnelle)

Change la fonction du joystick analogique gauche en mode « Vue subjective ».

**NORMAL (Normal):** appuyez en haut et en bas du joystick analogique gauche pour orienter la caméra dans la même direction.

**INVERSER:** appuyez en haut et en bas du joystick analogique gauche pour orienter la caméra dans la direction opposée.

#### ITEM WINDOW (Fenêtre Outils)

Change l'affichage de cette fenêtre.

**GROUP (Groupe):** les outils de la même catégorie sont alignés.

**LINEAR (en ligne):** tous les outils sont alignés.

#### QUICK CHANGE (changement rapide)

Choisir le type de Quick Change utilisé pour les outils et les armes.

#### COLOR ADJUSTMENT (Réglage des couleurs)

Adapter les paramètres de luminosité du moniteur aux couleurs du jeu.

\* Cette option ne peut être utilisée que si le moniteur est pourvu d'une commande pour ce paramètre.

## SPECIAL (SPÉCIAL)/021b

Cliquez sur SPECIAL dans le menu Titre pour voir divers autres outils. Le nombre d'outils disponibles augmente au fur et à mesure du jeu.

#### BASIC ACTIONS (Actions de base)

Sélectionnez cette option pour voir une vidéo expliquant certaines des actions et commandes de base ainsi que des effets utilisés dans le jeu.

#### PREVIOUS STORY (Histoire précédente)

Pour voir un résumé de l'histoire du jeu précédent « Metal Gear Solid® ».

#### PHOTO ALBUM (Album photo)

S'il y a des photos enregistrées sur la memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2), utilisez cette option pour les regarder, changer les titres et régler les couleurs (valeurs RVB).

#### 1. PHOTO TITLE (Titre de la photo)

#### 2. PAGE NUMBER (Numéro de page)

• Tournez les pages avec les touches **L1 / R1** ou en orientant la touche directionnelle vers la gauche ou la droite.

#### 3. VERSION MINIATURE DE LA PHOTO

**TOUCHE COUP DE POIN (C):** EDIT MODE (mode montage)

**TITLE (titre)** Change le titre de la photo

**COULEUR (couleur)** Mode réglage des couleurs

**TOUCHE VUE SUBJECTIVE:** Mode plein écran

#### DOG TAG VIEWER (Liste des plaques d'identification)

Cette option vous donne accès à une liste de toutes les plaques que vous avez ravies à l'ennemi au cours de la partie.



## DOG TAGS (PLAQUES D'IDENTIFICATION)/022a

### QUE SONT LES « DOG TAGS » (PLAQUES D'IDENTIFICATION) ?

Ce sont des badges que portent les soldats qui permettent de les identifier lorsqu'ils sont tués. Des informations telles que leur nom et leur groupe sanguin sont gravées sur le badge.

#### ACQUERIR DES PLAQUES

Vous pouvez immobiliser un soldat en vous glissant derrière lui et en lui pointant une arme dans le dos. En vue subjective, vous pouvez inspecter sa tête ou sa taille pendant qu'il a les mains en l'air pour trouver la boîte contenant sa plaque d'identification.

- Les soldats porteurs de plaque se signalent par un flash de lumière autour de leur cou quand ils mettent les mains en l'air. Servez-vous des lunettes thermiques pour savoir si un soldat porte une plaque.

#### AVOIR DES PLAQUES D'IDENTIFICATION EN SA POSSESSION

Lorsque vous avez récupéré une ou plusieurs plaques, un icône s'ajoute aux icônes d'Équipement.

**ICÔNE PLAQUES D'IDENTIFICATION:** nombre de plaques en votre possession.

Le nombre de plaques que vous avez ramassées jusqu'ici est enregistré dans les données de sauvegarde de la partie. Plus vous en ramassez, plus vous bénéficiez de bonus dans le jeu.

**NB:** les paramètres de difficulté du jeu déterminent le fait que tel ou tel soldat porte une plaque. Pour récupérer toutes les plaques du jeu, il faut avoir eu raison de tous les paramètres de difficulté.

**NB:** les noms gravés sur les plaques sont ceux de l'équipe du jeu ainsi que ceux des gagnants du concours « Votre nom dans MGS2 » qui s'est tenu sur le site web de Konami Computer Entertainment de mars à juin. Il y a aussi d'autres plaques, plus rares, à trouver...

## APPAREIL PHOTO NUMERIQUE/022b

Cet appareil numérique est un équipement spécial.

Quand il est sélectionné, l'écran passe en viseur. Appuyez sur la touche Coup de poing (C) pour les zooms avant et sur la touche Ramper (X) pour les zooms arrière. Appuyez sur la touche Arme (A) pour prendre une photo.

Les photos peuvent être sauvegardées sur une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) (espace requis : 40 Ko par photo).

Vous pouvez regarder ces photos en choisissant « SPECIAL » dans le menu Titre puis « Photo Album (Album photo) » (voir la section « SPECIAL »).

## MISSIONS (GÉNÉRALITÉS)/023

Le mode MISSIONS (Missions) comprend les VR MISSIONS (Missions virtuelles), pour s'entraîner dans un environnement virtuel, et les ALTERNATIVE MISSIONS (autres missions) plus réalistes qui ont lieu dans le jeu lui-même.

#### REGISTER PLAYER (Nouveau joueur)

Inscrire un nouveau joueur.

- Uniquement quand vous jouez pour la première fois.

#### SELECT CHARACTER (Choisir un personnage)

Choisissez Raiden ou Snake. La mission de Raiden est relativement plus facile que celle de Snake. Avec l'un comme avec l'autre, plus vous remplissez de missions, plus de nouveaux personnages apparaissent dans le jeu.

#### SELECT MISSIONS (Choisir une mission)

Choisissez entre MISSIONS VIRTUELLES et AUTRES MISSIONS.

#### SELECT MODE (Choisir un mode)

Choisissez votre mode. Les modes et les niveaux de jeu changent suivant les personnages.

#### STAGE RESULTS (Score de niveau)

Quand vous arrivez au bout d'un niveau, vous obtenez un score calculé à partir du temps que cela vous a pris et du nombre de coups qu'il vous reste.

#### SAVE (Sauvegarder)

Pour sauvegarder les données d'une mission, sa progression (niveaux disponibles et niveaux terminés) et les score de niveau. Il faut au moins 5 blocs libres pour sauvegarder les données.

### VR MISSIONS (Missions virtuelles)

#### {SNEAKING MODE (Mode furtif)}

**SNEAKING (Furtif)** (Atteignez la sortie sans être repéré)

**ELIMINATE ALL (Sans faute)** (Éliminez tous les ennemis sans être repéré)

#### {WEAPON MODE (Mode armé)}

**HANDGUN (Revolver)** (Practice your proficiency with the handgun)

**ASSAULT RIFLE (Fusil d'assaut)** (Entraînez-vous à manier un fusil d'assaut)

**C4/CLAYMORE** (Entraînez-vous à manier les C4/CLAYMORE)

**GRENADE** (Entraînez-vous à manier les grenades)

**PSG-1** (Entraînez-vous à manier le PSG-1)

**STINGER** (Entraînez-vous à manier le STINGER)

**NIKITA** (Entraînez-vous à manier le NIKITA)

**HF. BLADE (Épée Haute Fréquence) or NO WEAPON** (Pas d'arme) (Entraînez-vous à manier une HF. BLADE (Épée HF) ou à utiliser vos mains)

**{FIRST PERSON VIEW MODE (Mode vue subjective)}** Entraînez-vous à remplir des missions entières sous ce mode.

**{VARIETY MODE (Mode divers)}** Faites l'expérience d'un large éventail d'objectifs de mission.

### ALTERNATIVE MISSIONS (Autres missions)

**{BOMB DISPOSAL MODE (Mode désamorçage)}** Désamorcer des bombes dans le temps imparti.

**{ELIMINATION MODE (Mode élimination)}** Éliminer tous les ennemis dans le temps imparti.

**{HOLD UP MODE (Mode braquage)}** Braquer tous les ennemis sans être repéré.

**{PHOTOGRAPH MODE (Mode photo)}** Prendre des clichés précis dans le temps imparti.

**VR MISSIONS (Missions virtuelles)**

Entraînement en virtuel. A l'exception de la vue subjective, les commandes sont les mêmes que pour les autres scénarios. Les objectifs changent à chaque simulation.



**SNEAKING MODE (Mode furtif)**

**SNEAKING (Furtif)** Remplissez la mission sans être repéré. Etre repéré met fin à la session d'entraînement.

**ELIMINATE ALL (Sans faute)** Eliminez toutes les soldats ennemis pour terminer le niveau (Vous n'avez pas à éliminer les renforts.). Vous pouvez les tuer, les assommer ou utiliser un tranquillisant. Etre repéré met fin à la session d'entraînement.

**WEAPON MODE (Mode armé)**

**TARGETS (CIBLES) :** elles sont de deux sortes.

**NORMAL (BLEU)**

Coup direct. Toutes les cibles doivent être détruites pour terminer le niveau. Plus votre coup atteint un point proche du centre de la cible, plus vous gagnez de points.

**EXPLOSIVE (ORANGE)**

La cible touchée explose. Toutes les cibles doivent être détruites pour terminer le niveau. Vous subissez des dégâts si vous êtes trop près de l'explosion.

**AUTRES CIBLES :** il n'est pas nécessaire de les détruire pour terminer le niveau.

**PANNEAU**

Susceptible d'être détruit grâce à une arme.

**POINTS NÉGATIFS (ROUGE)**

Retire des points au score final si vous la touchez.



**FIRST PERSON VIEW MODE**

**(Mode vue subjective)**

Remplissez plusieurs missions en mode vue subjective. Les commandes sont différentes des commandes de base. Pour les régler, sélectionnez l'option COMMANDES sur l'écran de sélection de niveau.



**VARIETY MODE (Mode divers)**

Mode d'entraînement offrant un large éventail d'objectifs de mission. Au départ, ce mode n'est pas disponible. Pour y avoir accès, il faut maîtriser tous les autres modes avec Raiden et Snake..

Ces missions sont plus réalistes puisqu'elles se passent dans des niveaux du jeu lui-même. Les commandes et règles de base sont les mêmes que dans le jeu mais les objectifs varient suivant le mode. Chaque niveau peut présenter un nombre variable de conditions préalables.



**BOMB DISPOSAL MODE (Mode désamorçage)**

Sous ce mode, le but est de trouver toutes les bombes d'une zone et de les désamorcer. Certaines sont bien cachées : servez-vous de la vue subjective pour les trouver. Dès que vous avez désamorcé toutes les bombes, le niveau est automatiquement terminé.



**ELIMINATION MODE (Mode élimination)**

Sous ce mode, votre but est d'éliminer tous les soldats que ce soit en les tuant, en les assommant ou en les endormant. Dès qu'ils sont tous hors d'état de nuire, l'objectif du niveau apparaît.



**HOLD UP MODE (Mode braquage)**

Votre but est de braquer tous les soldats ennemis. Une fois braqué, le soldat disparaît du niveau. Tuer un soldat par accident met en échec la mission qui prend automatiquement fin. Si vous assomez ou endormez un soldat, vous devez attendre qu'il revienne à lui. Une fois tous les soldats braqués, l'objectif du niveau apparaît.



**PHOTOGRAPH MODE (Mode photo)**

Vous devez vous servir de l'appareil numérique pour prendre des clichés bien précis en un temps limité. Inspectez la zone pour découvrir ce qui doit être photographié. Si vous prenez la bonne photo, vous avez automatiquement terminé le niveau.

## SNAKE TALES (LES AVENTURES DE SNAKE)/026a

Il y a 5 aventures dont Snake est le personnage principal.



### 1. SELECT STORY (Choisir une aventure)

Choisir une des 5 aventures.

### 2. TALES SCREEN (Ecran d'objectifs)

Cet écran offre une liste d'objectifs basés sur la situation du moment. Remplissez ces objectifs pour avancer dans l'histoire.



### 3. SAVE (Sauvegarder)

Pour sauvegarder la partie, appuyez sur la touche Back de l'écran d'objectifs pour faire apparaître l'écran de sauvegarde. Il faut au moins 5 blocs libres pour sauvegarder une partie.

**NB:** vous ne pouvez pas sauvegarder pendant le jeu.

### 4. LOAD (Charger)

Sélectionnez LOAD (Charger) dans le SNAKE TALES menu (menu initial des aventures de Snake) pour faire apparaître le Data Selection screen (écran de sélection des données). Sélectionnez une partie pour continuer à jouer à partir du point de sauvegarde.



## CLEAR CODES (CODES D'ACCÈS)/026b

Une fois « Metal Gear Solid@2 » terminé, un « CLEAR CODE (Codes d'accès) » apparaît à l'écran. Il comprend des informations telles que la durée totale de jeu, le nombre de coups tirés, et le nombre de fois où le joueur a été repéré. De plus chaque niveau de MISSIONS est doté de son propre « TOP RECORD CODE (code de record) » qui apparaît lorsque vous réalisez le score maximum sur ce niveau. Ces informations sont accessibles sur le site de Konami Computer Entertainment Japan en tapant votre « CLEAR CODE » ou « TOP RECORD CODE ». Konami Computer Entertainment Japan projettent d'organiser des événements sur son site qui nécessiteront les « CLEAR CODES » et « TOP RECORD CODES ». Pour plus de détails, rendez-vous sur le site de Konami Computer Entertainment Japan :

[www.konamijpn.com/mgs2\\_sub/](http://www.konamijpn.com/mgs2_sub/)

• Des changements peuvent intervenir dans le programme d'événements. Merci de votre compréhension.

[WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM](http://WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM)

## SKATEBOARD/027

Faites du skateboard avec Solid Snake.

Effectuez des super-figures avec des ollies, grinds, flips et spins. En faisant du skateboard dans différentes zones du scénario Metal Gear Solid, vous devez remplir des missions et viser le meilleur score.



### TOUCHE DIRECTIONNELLE

Correspond au joystick analogique gauche.

### JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE

**HAUT:** accélération

**BAS:** freinage

**GAUCHE:** déplacement vers la gauche

**DROITE:** déplacement vers la droite

### JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT

Inutilisé

### TOUCHE SELECT

Changer d'angle de vue

### TOUCHE START

Pause

### TOUCHE L1

Basculer entre Fokie/Ollie

### TOUCHE L2 & TOUCHE R2

Tournoyer, se tourner

### TOUCHE R1

Figure spéciale

### TOUCHE B

Faire volte-face

### TOUCHE A

Grind

### TOUCHE O

Saisir

### TOUCHE X

Ollie

\*Maintenez la touche X enfoncée pour prendre la position Ollie et relâchez-la pour effectuer un Ollie (saut).

\*Appuyez sur la touche R1 lorsque vous êtes arrêté pour passer en vue subjective.

### SÉLECTION DU JOUEUR

Vous avez le choix entre Snake et Raiden.

### PAUSE

Appuyez sur la touche START en jouant pour ouvrir la fenêtre Pause.

**CONTINUE (CONTINUER):** vous retournez dans la partie.

**RETRY (RÉESSAYER):** vous recommencez depuis le début.

**END RUN (TERMINER LA COURSE):** vous terminez le mode Skateboard.

**COMMAND LIST (LISTE DES COMMANDES):** vous pouvez consulter les commandes.

Si vous appuyez sur la touche B en mode Pause, vous pouvez effectuer des réglages sonores, etc. Les réglages effectués seront appliqués au mode Skateboard uniquement.

[WWW.KONAMI-EUROPE.COM](http://WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Le succès international remporté par « Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty » a été rendu possible grâce aux soins prodigués non seulement au jeu et au contenu, mais également à la qualité exceptionnelle des techniques de production. Nous vous offrons des éléments de jeu inédits. A vous de jouer maintenant...



**CHARACTERS**  
(Personnages)

Parcourez les images et les modèles 3D des personnages dans ce mode. Les modèles 3D peuvent être affichés sous n'importe quel angle.



**MECHANICS**  
(Objets mécaniques)

Parcourez les images et les modèles 3D des objets mécaniques dans ce mode. Les modèles 3D peuvent être affichés sous n'importe quel angle.



**BACKGROUND**  
(Décors)

Parcourez les images et les modèles 3D des niveaux dans ce mode. Les modèles 3D peuvent être affichés sous n'importe quel angle.



**POLYGON DEMOS**  
(Demos polygonales)

Regardez les séquences de démos polygonales dans ce mode. Il est possible d'effectuer des pauses, des ralentis et des mouvements de caméra (Narration exclue).



**PROGRAM**  
(Programme)

Ce mode explique simplement les techniques de programmation, ce qui vous permettra de mieux apprécier le jeu grâce à une compréhension plus approfondie de son fonctionnement.



**SOUND**  
(Son)

Écoutez la bande originale dans ce mode. Contrôlez la progression de la musique d'« infiltration » à « discovered » (découvert).



**GAME PLAN**  
(Plan de jeu)

Lisez une proposition d'avant-projet de MGS2 dans ce mode. C'est là qu'a débuté tout un long processus de développement.



**SCRIPT**  
(Scénario)

Lisez le scénario final utilisé pour l'enregistrement de la narration dans ce mode. Vous découvrirez peut-être les intentions cachées des créateurs dans les instructions des niveaux.



**STAFF**  
(Personnel)

Consultez l'organisation de l'équipe de développement de Metal Gear, une liste du personnel et les profils des principaux membres de l'équipe.



**CHRONICLE**  
(Chronique)

Consultez le calendrier du processus de développement de MGS2 dans ce mode.



**SPECIAL FOOTAGE**  
(Séquences spéciales)

Parcourez dans ce mode les différentes vidéos, des salons de jeux vidéo aux vidéos confidentielles enregistrées pendant le développement du jeu.



**ITEMS**  
(Outils)

Découvrez dans ce mode les outils et les produits tirés de la série « Metal Gear Solid ».

## COMMANDES/030

**TOUCHE [PS]** : changer d'équipement/de mode  
Ajouter un équipement/changer d'éclairage/activer le brouillard, etc. (affichage des modèles 3D). Changer d'image

**TOUCHE [L3]**  
Travelling de la caméra (affichage des modèles 3D). Changer d'image

**TOUCHE SELECT**: aide  
Afficher l'aide

**TOUCHE START**  
Afficher informations de la caméra/Changer d'affichage

**JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT**  
Inutilisé

**TOUCHE [R2]**: lien  
Passer à des données associées

**TOUCHE [R1]**  
Diriger la caméra (affichage des modèles 3D)  
Changer d'image

**TOUCHE [O]**: entrer  
Entrer

**TOUCHE [X]**: annuler  
Annuler, quitter mode etc.

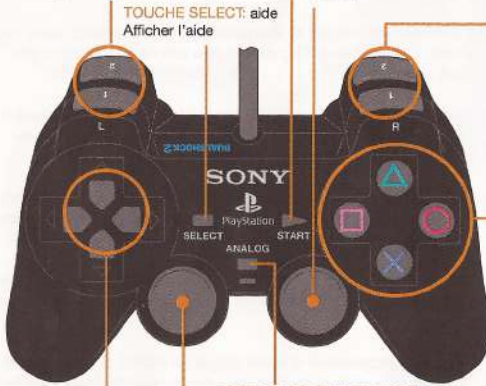
**TOUCHE [▲]**: zoom avant  
Zoom avant (affichage des modèles 3D)

**TOUCHE [▼]**: zoom arrière  
Zoom arrière (affichage des modèles 3D)

**TOUCHE DE MODE ANALOG (ANALOGIQUE)**

**POUR UTILISER LE JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE, ASSUREZ-VOUS QUE LA MANETTE EST EN MODE ANALOG (ANALOGIQUE) (INDICATEUR: ROUGE)**

**TOUCHE DIRECTIONNELLE/ JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE**  
Déplacer la caméra/le curseur



## Customer Services Numbers

• <b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b>
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Österreich</b>	<b>0820 500 535</b>
0,145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.	
• <b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b>
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• <b>Danmark</b>	<b>33 26 68 00</b>
Man-torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.	
• <b>Suomi</b>	<b>0600-411911</b>
17.00-21.00 ma-tu, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden liitteistötukeen liittyvässä kysymyksissä.	
• <b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b>
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• <b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b>
0,12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.	
• <b>Ελλάδα</b>	<b>(00 301) 677 7701</b>
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείσθε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελάτη μόνο για θέματα υποστήριξης υλικού των προϊόντων PlayStation.	
• <b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b>
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Israel</b>	<b>09 971170</b>
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Italia</b>	<b>848 82 83 84</b>
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.	
• <b>Malta</b>	<b>21 344700</b>
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b>
Interkale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.	
• <b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b>
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Norge</b>	<b>820 75 050</b>
Mon-Fre 8.30-16.30. Venligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvaresettene i forbindelse med PlayStation-produkter.	
• <b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b>
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.	
• <b>España</b>	<b>902 102 102</b>
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.	
• <b>Sverige</b>	<b>08 587 822 40</b>
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.	
• <b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b>
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• <b>UK</b>	<b>08705 99 88 77</b>
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	





[www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)

**UNITED KINGDOM**

Konami of Europe  
Jubilee House,  
7/9 The Oaks,  
Ruislip, Middlesex,  
HA4 7LF

**FRANCE**

Konami of Europe  
23, Rue Cambon  
75001 Paris

**DEUTSCHLAND**

Konami of Europe  
Berner Straße 103-105  
60437 Frankfurt/Main

**ESPAÑA**

Konami of Europe  
C/ Pintor Ribera-3  
28016 Madrid

**NEDERLAND**



Konami of Europe  
Burglaan 41  
7314 BK  
Apeldoorn

**SVERIGE**

Konami of Europe  
Bondegatan 40  
11633 Stockholm

**Avez vous besoin d'aide pour Metal Gear Solid 2: Substance? Hot Line: 08 92 68 16 15 (Euro 0,35/Mn)**

SLES-82009/82010

 "PlayStation",  and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

4012927023181