



# METAL GEAR SOLID

PlayStation® Classic

# PRÓLOGO

## **Revolta en Outer Heaven (1995)**

La pequeña, aunque poderosa, nación fortificada llamada 'Outer Heaven' emerge en el corazón de Sudáfrica. La OTAN descubre que están diseñando un tanque de batalla bípodo con capacidad nuclear, al que han bautizado como 'Metal Gear' y envían a uno de sus mejores agentes, Gray Fox. Sin embargo, Fox es tomado como rehén y, en su lugar, se ven obligados a enviar al miembro más reciente de FOX-HOUND, Solid Snake. Snake rescata a Gray Fox y consigue la rendición de Outer Heaven. En su intento de huida, Solid Snake ve como un hombre se interpone en su camino: Big Boss, el comandante de FOX-HOUND. Al parecer, Outer Heaven era una compañía de mercenarios y Big Boss estaba detrás de todo. Big Boss había seleccionado intencionadamente al agente con menos experiencia, Solid Snake, suponiendo que fracasaría, pero el plan le salió mal. Tras un intenso combate, Snake derrota a Big Boss mientras Outer Heaven se consume en las llamas.

## **Disturbios en Zanzibar (1999)**

En 1999, el doctor Kio Marv, inventor del combustible refinado por bacterias, OILIX, fue tomado como rehén en Zanzibar, una nación fortificada en Asia central y dirigida por una minoría étnica. Los planes de Zanzibar eran lograr la hegemonía política y militar en un mundo sumido en una crisis energética global. Roy Campbell, nuevo comandante de FOX-HOUND, acude a un retirado Solid Snake y le coloca de nuevo en activo para infiltrarse en Zanzibar y rescatar al doctor Marv.

Solid Snake logra atravesar el impresionante muro de acero de Zanzibar y se infiltra en el interior. Una vez dentro, Snake destruyó Metal Gear, que había sido transportado desde Outer Heaven, y derrotó a Gray Fox, antiguo miembro de FOX-HOUND y ahora líder de la compañía de mercenarios de Zanzibar. Además, Snake consiguió recuperar el proceso de fabricación del OILIX. Finalmente, su destino se entrelazó de nuevo con el hombre que manejaba los hilos en Zanzibar, ¡Big Boss! Big Boss sobrevivió en Outer Heaven y construyó Zanzibar con el fin de crear un mundo sumido en el conflicto y la guerra, un mundo en el que los soldados como él tuvieran un lugar predominante. Después de derrotar a Big Boss una segunda

y última vez, Snake abandona la guerra y se retira a las tierras salvajes y pacíficas de Alaska.

### **El amanecer del nuevo milenio**

Las fuerzas especiales Nueva Generación, lideradas por miembros de FOX-HOUND, atacan y capturan las instalaciones de eliminación de armas nucleares de la isla de Shadow Moses, en el archipiélago Fox de Alaska.

Los terroristas se han hecho con cientos de armas nucleares y exigen ahora al gobierno que les envíe los restos de Big Boss. Si no se cumplen sus exigencias en 24 horas, los terroristas lanzarán un arma nuclear.

Solid Snake vuelve una vez más al servicio activo y se embarca en una misión secreta para enfrentarse con los mayores terroristas que el mundo haya visto jamás.

En primer lugar, Snake deberá infiltrarse en solitario en las instalaciones de eliminación de armas nucleares y rescatar a dos rehenes: el jefe DARPA, Donald Anderson y el presidente de ArmsTech, Kenneth Baker. Después, deberá eliminar la amenaza terrorista y evitar el lanzamiento de armas nucleares. El reloj está en marcha. Una vez más, Snake se lanza a la refriega... solo.

### **CONTROLES PREDETERMINADOS**

Botón SQUARE	Usar arma/Lanzar/Estrangular
Botón CIRCLE	Puñetazo/Patada/Acción/Golpear en la pared
Botón CROSS	Agacharse (al estar agachado, pulsa los botones de dirección para arrastrarte)
Botón TRIANGLE	Modo "Vista en primera persona"
Botones de dirección	Correr/Ajustar vista (en el modo "Vista en primera persona")
Botón L2	Equipar objeto

Botón R2	Equipar arma
Botón L1	Cambiar objeto
Botón R1	Cambiar arma
Botón SELECT	Activar Códec
Botón START	Pausar

NOTA: Para reiniciar el juego y volver a la pantalla del título en cualquier momento, mantén pulsados los siguientes botones durante tres segundos: START, SELECT, L1, L2, R1 y R2. ¡Se perderán todos los datos que no hayas guardado!

## CONTROLES ESPECIALES

### **Pegarse a las paredes**

Puedes pegar la espalda a la pared y otros objetos manteniendo pulsado el botón de dirección en la dirección en la que se encuentra la pared o el objeto.

### **Panel de control del ascensor**

Pulsa el botón de acción relevante mientras estás enfrente del panel de control para hacer funcionar el ascensor.

### **Controles del ascensor 1**

Para llamar al ascensor, pulsa el botón de acción relevante mientras te sitúas enfrente del panel de control junto al ascensor. En ocasiones, el ascensor puede tardar un tiempo en aparecer.

### **Controles del ascensor 2**

Quédate de pie frente al panel de control en el interior del ascensor para ver los botones de los pisos.

### **Controles del ascensor 3**

Pulsa ARRIBA o ABAJO para seleccionar el piso al que quieres ir y usa el botón de acción relevante.

## **Subir y bajar escaleras**

Pulsa el botón de acción relevante frente a una escalera o sobre ella para subirla o bajarla.

## **Entrar y salir de conductos de ventilación**

Arrástrate para entrar o salir de un conducto de ventilación. Tras pulsar el botón de agacharse, usa los botones de dirección para moverte. Una vez dentro de un conducto de ventilación, estarás en el modo 'Intrusión'.

## **Usar la caja de cartón**

Aunque puedes moverte con normalidad mientras estás dentro de la caja de cartón, el modo 'Vista en primera persona' está limitado, ya que tienes que mirar por un agujero de la caja. Mientras los enemigos no vean tu movimiento, seguramente pensarán que se trata de una simple caja de cartón y te ignorarán.

## **Eventos especiales**

### **Rápel**

Botón CROSS: Saltar por el muro. Pulsa ABAJO mientras estás en el aire para descender. Pulsa DERECHA o IZQUIERDA mientras saltas para moverte en esa dirección.

Botón CIRCLE: Mantener pulsado para dejar los pies de Snake pegados al muro. Pulsa los botones de dirección mientras estás pegado al muro para moverte lentamente en esa dirección.

### **Evento de tortura**

Botón CIRCLE: Pulsar repetidamente para recuperar la vida.

Botón SELECT: Rendirse.

Continuarás recibiendo descargas eléctricas hasta que la barra de tiempo se agote. Sigue pulsando el botón CIRCLE para recuperar la vida. Si la barra de salud se agota, la partida acabará.

No obstante, puedes 'Rendirte' y evitar que la partida acabe.

NOTA: La opción de continuar no estará en esta parte del juego.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Infiltrarse sin que te vean tus enemigos. Te pondrás en la piel de Solid Snake y deberás infiltrarte en solitario en las instalaciones de eliminación de armas nucleares, capturada recientemente por un grupo terrorista. Si el enemigo localiza a Snake, solicitará refuerzos y tratará de matarle. No puedes vencer en tiroteos contra un número alto de enemigos, así que intenta evitar combates innecesarios si es posible.

### Objetivos de la misión

#### Snake tiene dos misiones principales.

1. Infiltrarse en las instalaciones de eliminación de armas nucleares. Determinar la capacidad de lanzamiento nuclear de los terroristas y evitar un lanzamiento a toda costa.
2. Rescatar al jefe DARPA y al presidente de ArmsTech. Cuando se inicia el juego, el primer objetivo es rescatar al jefe DARPA.

## INICIO DEL JUEGO

### NUEVA PARTIDA

Inicia la misión. Selecciona la dificultad de la misión: FÁCIL, NORMAL o DIFÍCIL.

NOTA: La dificultad EXTREMA solo estará disponible tras completar el juego en una de las dificultades anteriores.

## **CARGAR PARTIDA**

Selecciona esta opción para ver la pantalla de selección de datos. Deberás tener una partida guardada anteriormente.

## **ESPECIAL**

Ver información de las operaciones anteriores.

## **OPCIONES**

Cambia algunos ajustes del juego.

## **INSTRUCCIONES**

Ver los vídeos de instrucciones de la misión.

## **INTERFAZ DE LA PANTALLA**

### **1. Barra de salud**

La vida que le queda a Solid Snake. Aparece cuando Snake recibe daño. Si la barra de salud llega a cero, la partida acabará. Cuando se derrota a un jefe enemigo, la vida máxima aumentará en función del nivel de dificultad seleccionado.

### **2. Objeto**

Muestra el objeto equipado. Si no hay objetos equipados, no se mostrará nada.

### **3. Armas**

Muestra el arma equipada. Si no hay objetos equipados, no se mostrará nada.

### **Modo 'Alerta'**

Si te descubre un enemigo, el juego entra en el modo 'Alerta' y el radar no funcionará. Al abandonar el campo de visión del enemigo, se inicia una cuenta atrás. Cuando llega a cero, el juego entra en el modo 'Evasión'.

### **Modo 'Evasión'**

En este modo, los soldados enemigos buscarán a Snake. Si te descubren de nuevo, el juego volverá a entrar en el modo 'Alerta'. Si la cuenta atrás llega a cero, el juego volverá al modo 'Infiltración'. El radar no funciona en este modo.

### **Interferencias electrónicas**

Si existen interferencias electrónicas, el radar no funcionará. Durante las interferencias, las armas y otros objetos con componentes electrónicos, como cámaras de vigilancia y misiles por control remoto, no funcionarán correctamente.

## **MODOS DE CÁMARA**

'Metal Gear Solid' emplea varios modos de cámara para aumentar la sensación de participar en una misión de infiltración, además de la tensión y la emoción. Familiarízate con cada modo de cámara y sácales partido.

### **Modo 'Alrededores'**

Usa el modo 'Alrededores' para espiar lo que sucede a tu alrededor mientras permaneces oculto.

Pégate a algunas paredes y otros objetos manteniendo pulsado el botón de dirección correspondiente y la cámara se moverá para darte una visión estratégica de la zona.

### **Modo 'Vista en primera persona'**

Usa el modo 'Vista en primera persona' para examinar de cerca lo que sucede a tu alrededor.

Al entrar en el modo 'Vista en primera persona', la cámara se colocará en tu campo de visión. Pulsa los botones de dirección para cambiar la dirección hacia la que mira Snake. Mientras estés en el modo 'Vista en primera persona', tu campo de visión estará representado por un cono verde en el radar.

### **Modo 'Intrusión'**

El modo 'Intrusión' se activa al arrastrarse en zonas estrechas. Avanza con ARRIBA y pulsa ABAJO para retroceder. También puedes girar a izquierda o derecha pulsando el botón de dirección correspondiente. Puedes usar el modo 'Vista en primera persona' mientras está activado el modo 'Intrusión' para ver mejor los alrededores.

## **NIVEL DE ALERTA ENEMIGA**

### **Modo 'Infiltración'**

El modo 'Infiltración' es el modo estándar, cuando ningún soldado enemigo ni las cámaras de vigilancia han descubierto a Snake.

### **Modo 'Alerta'**

Si un soldado enemigo o una cámara de vigilancia descubre a Snake, el juego entrará en el modo 'Alerta'.

### **Modo 'Evasión'**

En el modo 'Evasión', los soldados enemigos ya no patrullarán de manera normal, sino que tratarán de dar con Snake.

Si los soldados pierden de vista a Snake, el juego entrará en el modo 'Evasión'. En el modo 'Alerta', los enemigos saben que Snake anda cerca, de manera que no se activará el modo 'Ruidos' si se hace un ruido.

### **Movimiento de los soldados enemigos en el modo 'Infiltración'**

En el modo 'Infiltración', los enemigos seguirán una ruta de patrulla determinada. Si los soldados enemigos escuchan un ruido en el modo 'Infiltración', abandonarán la ruta de patrulla para investigar en la dirección de la que procede el ruido. Es el denominado modo 'Ruidos', durante el cual el campo de visión del enemigo se mostrará en el radar como un cono rojo.

Si los soldados enemigos buscan en el área de donde procedía el ruido y no descubren nada extraño, volverán a sus rutinas habituales de patrulla. También es posible hacer un ruido intencionadamente con el fin de dirigir la atención del enemigo a una dirección determinada. Cuando matas a un enemigo en este modo, es posible que deje caer un objeto.

### **Movimiento de los soldados enemigos en el modo 'Evasión'**

Si los soldados enemigos descubren de nuevo a Snake en el modo 'Evasión', el juego entrará de nuevo en el modo 'Alerta'. Mantente alejado del campo de visión del enemigo hasta que la cuenta atrás llegue a cero para volver al modo 'Infiltración', en el que los enemigos volverán rápidamente a sus rutinas habituales de patrulla.

En el modo 'Evasión', al igual que en el modo 'Infiltración', es posible usar el modo 'Ruidos' para dirigir la atención del enemigo hacia una dirección concreta.

### **Movimiento de los soldados enemigos en el modo 'Alerta'**

En el modo 'Alerta', los soldados enemigos solicitarán refuerzos y atacarán a Snake. Si los soldados pierden de vista a Snake, el juego entrará en el modo 'Evasión'.

## **FIN DE LA PARTIDA**

Si la barra de salud de Snake o la de un rehén llega a cero, la partida acabará. En algunos momentos, también habrá trampas cuya activación causarán el fin de la partida. Al aparecer la pantalla 'Game Over', espera unos segundos y verás las opciones de 'Continue' o 'Exit'.

### **Continue**

Reinicia la partida desde el punto de continuación más cercano. No hay límite en el número de veces que se puede continuar.

### **Puntos de continuación**

Los puntos de continuación se encuentran al desplazarse a nuevas áreas o antes de enfrentarse a un jefe enemigo.

### **Exit**

Abandona la partida y regresa a la pantalla del título.

## **GUARDAR Y CARGAR**

### **Guardar**

Guarda los avances en el punto de continuación más cercano contactando con Mei Ling a través del Códec.

### **Cargar**

Selecciona 'Cargar partida' en la pantalla del título para ver la pantalla de selección de datos. Cuando se carguen los datos, la partida se iniciará en el punto de continuación donde guardaste.

### **Registro de misión**

Ofrece un resumen de los objetivos y tus acciones hasta ese punto. Solo puede verse el registro de misión al cargar una partida guardada.

## **CÓDEC**

### **Modo 'Códec'**

Pulsa el botón SELECT para activar el modo 'Códec'. Gracias al uso del Códec, Snake obtendrá información y apoyo de varias personas. Llama a Mei Ling en el Códec para guardar la partida.

### **Llamadas entrantes**

Cuando Snake recibe una llamada de otro personaje en el Códec, se mostrará la señal de llamada. Pulsa el botón SELECT para activar el modo 'Códec'

y establecer la comunicación. Las llamadas te proporcionarán información importante, así que asegúrate de responder siempre.

## **Procedimiento de transmisión**

### **1. Seleccionar una frecuencia**

Pulsa DERECHA o IZQUIERDA para ajustar la frecuencia.

### **2. Iniciar la transmisión**

Pulsa ARRIBA o el botón CIRCLE para iniciar una transmisión. Si no has seleccionado la frecuencia correcta, se mostrará el mensaje 'NO RESPONSE'. En función de las circunstancias de la persona a la que llames, en algunas ocasiones no habrá respuesta incluso si has seleccionado la frecuencia correcta.

### **3. Función 'Memory'**

Pulsa ABAJO para abrir el panel 'Memory' (lista de personas con las que te has comunicado). Selecciona la persona a la que quieres llamar. Pulsa el botón CIRCLE para iniciar la transmisión con esa persona o pulsa el botón CROSS para cancelar y cerrar el panel 'Memory'.

### **4. Salir del modo 'Códex'**

Pulsa el botón SELECT fuera de una transmisión para salir del modo 'Códex'.

## **FRECUENCIAS DE CÓDEX**

### **Roy Campbell**

140.85 MHz

Como comandante en jefe de la operación, proporciona pistas a Snake sobre cómo avanzar, además de información importante acerca de los controles.

**Naomi Hunter**

140.85 MHz

Como jefa del departamento médico de FOX-HOUND, puede proporcionarte detalles sobre FOX-HOUND, así como información sobre los jefes enemigos.

**Mei Ling**

140.96 MHz

Está a cargo de las comunicaciones en esta operación y es experta en tecnología de imagen. Es la responsable de guardar los datos de la misión.

**Nastasha Romanenko**

141.52 MHz

Nastasha es una analista militar que te ofrece información sobre armas y tecnología nuclear, así como consejos acerca de cómo usar las armas y los objetos.

**Master Miller**

141.80 MHz

Como antiguo instructor de supervivencia, te proporciona asistencia psicológica y consejos sobre algunas técnicas especiales. Además, cuenta con bastante información sobre Alaska.

**Meryl Silverburgh**

140.15 MHz

Proporciona apoyo y es una valiosa fuente de información.

## **ARMAS Y OBJETOS**

### **Equipar armas**

Mantén pulsado el botón R2 para mostrar el panel de armas. Selecciona el arma que deseas equipar con los botones de dirección y, a continuación, suelta el botón R2 para equipar el arma seleccionada. Si decides no equipar un arma, selecciona 'No Weapon'. Los números debajo del icono del arma representan la munición restante y la munición máxima.

### **Equipar objetos**

Mantén pulsado el botón L2 para mostrar el panel de objetos. Usa los botones de dirección para seleccionar el objeto que deseas equipar y, a continuación, suelta el botón L2 para equipar el objeto seleccionado. Si decides no equipar un objeto, selecciona 'No Item'.

Los números debajo del icono del objeto representan el número máximo de objetos disponibles.

### **Conseguir objetos**

Los objetos se pueden conseguir recogiendo cajas de objetos. Puedes usar el modo 'Vista en primera persona' para ver el interior de una caja de objetos antes de recogerla.

No puedes tener más objetos ni munición que el máximo permitido. Cuando alcanzas el máximo permitido, se mostrará el mensaje 'FULL' y no se abrirá la caja de objetos.

Si una caja de objetos contiene munición para un arma que todavía no has conseguido, se mostrará el mensaje 'GET WEAPON FIRST'.

## Lista de los objetos principales

Es posible que no puedas usar algunos objetos en función del área o las circunstancias.

### SCOPE (Binoculares)

Botón CIRCLE	Acercar
--------------	---------

Botón CROSS	Alejar
-------------	--------

### CIGARET (Cigarrillos)

La marca favorita de Solid Snake. Recuerda: fumar es malo para la salud.

### RATION (Raciones militares)

Recupera vida en la barra de salud. Pulsa el botón CIRCLE con el panel de objetos abierto para recuperar una parte de tu salud. Las raciones se consumirán automáticamente si están equipadas y la barra de salud llega a cero.

### TARJETA LV1 (Tarjeta de seguridad de Nivel 1)

Equipa esta tarjeta para abrir las puertas de seguridad de Nivel 1 y niveles inferiores. Tendrás que hacerte con tarjetas de niveles superiores para conseguir avanzar. Usa el modo 'Vista en primera persona' para echar un vistazo al nivel de seguridad de las puertas.

### C.BOX A (Caja de cartón A)

Tiene escrito 'To the Heliport'. Equipa esta caja de cartón para ocultar a Snake en su interior. Puede engañar a los soldados enemigos...

### THERM.G (Gafas térmicas)

Equipo de visión nocturna. Emplea la visión térmica para ver la huella térmica de objetos y enemigos.

## **Lista de armas**

### **SOCOM (Pistola SOCOM)**

Pulsa el botón *SQUARE* para apuntar con esta pistola semiautomática y, a continuación, suelta el botón *SQUARE* para disparar. También puede equiparse con un silenciador.

### **FA-MAS (Rifle FA-MAS)**

Pulsa el botón *SQUARE* para disparar este rifle de asalto. Mantén pulsado para disparar en automático.

### **C4 (Explosivo C4)**

Explosivo plástico. Pulsa el botón *SQUARE* para fijarlo. Pulsa el botón *SQUARE* para detonarlo.

### **GRENADE (Granada de mano)**

Granada de fragmentación. Pulsa el botón *SQUARE* para tirar de la anilla de seguridad y suelta el botón para lanzar la granada. Explota a los cinco segundos después de haber tirado de la anilla.

### **CHAFF.G (Granada Chaff)**

Granada de interferencias electrónicas. Pulsa el botón *SQUARE* para tirar de la anilla y suelta el botón para lanzar la granada. Explota a los cinco segundos después de haber tirado de la anilla.

### **STUN.G (Granada aturdidora)**

Aturde de manera temporal a los enemigos con esta granada cegadora. Pulsa el botón *SQUARE* para tirar de la anilla y suelta el botón para lanzar la granada. Explota a los cinco segundos después de haber tirado de la anilla.

### **NIKITA (Misil por control remoto)**

Pulsa el botón SQUARE para disparar. Tras disparar, usa los botones de dirección para guiar el misil. No es posible guiar el misil en áreas con interferencias electrónicas.

### **CLAYMORE (Mina Claymore)**

Mantén pulsado el botón SQUARE para activar esta mina de tierra antipersona y, a continuación, suelta el botón SQUARE para fijarla. Explorará cuando un enemigo o el propio Snake entren en el área de activación. Arrástrate para desactivarla y recogerla.

### **STINGER (Misiles Stinger)**

Usa los botones de dirección para apuntar y pulsa el botón SQUARE para disparar estos misiles guiados por radar.

### **PSG1 (Rifle PSG1)**

Usa los botones de dirección para mover la mira de este letal rifle de francotirador y pulsa el botón SQUARE para disparar.

### **CAMERA (Cámara digital)**

Pulsa el botón CIRCLE para acercar y el botón CROSS para alejar. Pulsa el botón SQUARE para tomar una foto.

## **INSTRUCCIONES**

Solo se puede cambiar de cámara si se muestra un mensaje en la parte superior derecha de la pantalla.

### **CÁMARA LIBRE**

Pulsa el botón TRIANGLE para acercar y pulsa el botón SQUARE para alejar.

## **CAMBIO DE CÁMARA**

Pulsa el botón CIRCLE para cambiar el ángulo de la cámara a una de las tres posiciones: A, B o C.

## **OPCIONES**

### **SUBTÍTULOS**

ACTIVA o DESACTIVA los subtítulos.

### **SONIDO**

Selecciona sonido ESTÉREO o MONO.

## **ARCHIVO DE PERSONAJES**

### **Solid Snake**

Antiguo miembro de FOX-HOUND y experto en infiltración. Cumple su misión en cualquier lugar, sin importar las circunstancias.

### **Roy Campbell**

Antiguo comandante de FOX-HOUND. Aunque se encuentra retirado, ha sido asignado como comandante en jefe en esta operación.

### **Meryl Silverburgh**

Sobrina de Campbell, se ha visto envuelta en medio de la revuelta de FOX-HOUND. Cuenta con una excelente formación militar, pero no tiene ninguna experiencia en combate.

### **Naomi Hunter**

Jefa del departamento médico de FOX-HOUND, su especialidad es la terapia genética. Colabora con Campbell para proporcionar soporte vital a Snake.

### **Mei Ling**

Operadora a cargo de la transmisión de comunicaciones en esta operación. Inventó el comunicador Códec que emplea Snake.

### **Liquid Snake**

Un hombre con el mismo rostro que Snake. Como líder del equipo FOX-HOUND, es el máximo responsable de los ataques terroristas.

### **Revolver Ocelot**

Experto pistolero y un sádico con cierto gusto por la tortura.

### **Vulcan Raven**

Un brujo gigante con fuertes poderes sobrenaturales, bendecido con un poderoso físico muy resistente al frío extremo.

### **Sniper Wolf**

Francotiradora brillante, puede esperar en su posición de tiro durante horas, días o incluso semanas sin mover ni un músculo.

### **Psycho Mantis**

Antiguo miembro de la Unidad de inteligencia psíquica de la KGB. Posee un gran poder de telequinesia y habilidades para leer la mente.

### **Decoy Octopus**

Es muy poco lo que se sabe de... ¿él? ¿ella?

### **Soldados Genoma de FOX-HOUND**

Miembros de las fuerzas especiales Nueva Generación y miembros en reserva de la Unidad Fox-Hound. Aunque no poseen experiencia real de combate, han sido duramente entrenados en simuladores de realidad virtual, por lo que son expertos soldados.

## **Ninja**

No se conoce demasiado sobre este 'cíborg ninja'. Emplea camuflaje óptico y lleva una katana japonesa que corta el acero como si se tratase de mantequilla e incluso puede detener las balas.

## **Big Boss**

Antiguo comandante de FOX-HOUND, conocido en otros tiempos como el 'Soldado legendario'. Los militares conservan sus restos.

## **Hal Emmerich**

Empleado de ArmsTech Inc. Su apodo, Otacon, es una referencia a las convenciones Otaku, unos festivales de animación japonesa.

## **Nastasha Romanenko**

Analista militar autónoma. Proporciona apoyo a Snake como especialista en tecnología nuclear.

## **Master Miller**

Antiguo instructor de supervivencia de FOX-HOUND. Proporciona apoyo a Snake a través del Códec.

## **Donald Anderson**

Director de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa (DARPA, por sus siglas en inglés). Los terroristas le han capturado como rehén.

## **Jim Houseman**

Secretario de defensa. Houseman dirige la operación antiterrorista desde su avión AWACS (Airborne Warning And Control Sistem).

## **Kenneth Baker**

Presidente de ArmsTech Inc., una megacorporación armamentística. Los terroristas han tomado como rehén a Baker junto al jefe DARPA, Donald Anderson.

## VOCES

Solid Snake	David Hayter
Liquid Snake	James Flinders
Meryl Silverburgh	Mae Zadler
Naomi Hunter	Carren Learning
Hal Emmerich	Christopher Fritz
Roy Campbell	Paul Otis
Mei Ling	Kim Nguyen
Ninja	George Byrd
Nastasha Romanenko	Renne Collette
Revolver Ocelot	Patric Laine
Vulcan Raven	Chuck Farley
Psycho Mantis	Doug Stone
Sniper Wolf	Julie Monroe
Donald Anderson	George Byrd
Kenneth Baker	Bert Stewart
Jim Houseman	Frederick Bloggs
Genome Soldier A	Doug Stone
Genome Soldier B	Chuck Farley

©Konami Digital Entertainment

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.