



METAL GEAR SOLID

PlayStation® Classic

PROLOGUE

Révolte d'Outer Heaven (1995)

Une petite mais néanmoins puissante nation armée nommée "Outer Heaven" émerge du fin fond de l'Afrique du Sud. L'OTAN apprend qu'elle travaille sur la conception d'un char de combat nucléaire, le "Metal Gear", et envoie donc son meilleur agent, Gray Fox. Mais il est fait prisonnier, et il faut donc envoyer le plus récent membre de l'unité FOX-HOUND, Solid Snake. Il libère Gray Fox et précipite la reddition d'Outer Heaven. Alors que Solid Snake s'enfuit, il tombe nez à nez sur un homme, Big Boss, le commandant de FOX-HOUND. Il semble qu'Outer Heaven n'était en fait composée que de mercenaires à la solde de Big Boss, le cerveau de toute l'opération. Big Boss a volontairement choisi son agent le moins expérimenté, Solid Snake, pensant qu'il échouerait, mais il s'est sévèrement trompé. Après un combat redoutable, Snake neutralise Big Boss alors qu'Outer Heaven brûle autour de lui.

Révolte du Zanzibar (1999)

En 1999, le Dr Kio Marv, inventeur de la bactérie raffineuse de pétrole, l'OILIX, est pris en otage par le Zanzibar, une nation lourdement armée située en Asie centrale et dirigée par une ethnie minoritaire. Le Zanzibar voulait atteindre l'hégémonie politique et militaire dans un monde paralysé par une importante crise de l'énergie. Roy Campbell, le nouveau commandant de FOX-HOUND, appelle Solid Snake, alors à la retraite, pour lui demander de s'infiltrer dans le Zanzibar et de libérer le Dr Marv.

Solid Snake parvient à passer l'impressionnant mur d'acier du Zanzibar et s'infiltrer dans le pays. Là, il détruit le Metal Gear, entretemps terminé après avoir été récupéré à Outer Heaven, et élimine Gray Fox, ancien membre de FOX-HOUND et désormais chef des mercenaires du Zanzibar. Snake réussit également à récupérer le processus de fabrication de l'OILIX. Enfin, il retrouve une fois encore l'homme qui tirait également les ficelles au Zanzibar, Big Boss! Big Boss a survécu à Outer Heaven et fondé le Zanzibar pour créer un monde rongé par les conflits et la guerre, un monde dans lequel les soldats comme lui auraient toujours une

place prépondérante. Après avoir vaincu Big Boss une bonne fois pour toutes, Snake prend sa retraite dans les terres sauvages et paisibles d'Alaska.

L'aube d'un nouveau millénaire

Le centre d'élimination des armes nucléaires sur Shadow Moses Island, dans l'archipel Fox Archipelago, en Alaska, est attaqué et capturé par les forces spéciales de Nouvelle génération menées par des membres de FOX-HOUND.

Les terroristes ont mis la main sur des centaines de têtes nucléaires et exigent que le gouvernement leur remette la dépouille de Big Boss. Si leur requête n'est pas satisfaite au bout de 24 heures, ils lanceront une arme nucléaire.

Solid Snake est une fois encore rappelé au service actif pour une mission top-secrète visant à contrer la plus grande menace terroriste que le monde a jamais connue.

Tout d'abord, Snake doit s'infiltrer seul dans le centre d'élimination des armes nucléaires et libérer deux otages : le chef du DARPA, Donald Anderson, et le président d'ArmsTech, Kenneth Baker. Ensuite, il doit éliminer la menace terroriste et empêcher tout lancement d'arme nucléaire. Le temps presse. Encore une fois, Snake va devoir se battre... seul.

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

| | |
|-------------------------|--|
| Touche SQUARE | Utiliser une arme/Lancer/Étrangler |
| Touche CIRCLE | Coup de poing/Coup de pied/Action/ Écouter à travers un mur |
| Touche CROSS | Se baisser (une fois baissé, appuyer sur les touches directionnelles pour ramper) |
| Touche TRIANGLE | Passer en vue subjective |
| Touches directionnelles | Courir/Ajuster la vue (en vue subjective) |
| Touche L2 | S'équiper d'un objet |

| | |
|---------------|----------------------|
| Touche R2 | S'équiper d'une arme |
| Touche L1 | Changer d'objet |
| Touche R1 | Changer d'arme |
| Touche SELECT | Activer le codec |
| Touche START | Pause |

REMARQUE : pour retourner à l'écran-titre à tout moment, maintenez enfoncées les touches suivantes pendant trois secondes : START, SELECT, L1, L2, R1 et R2. Les données non sauvegardées seront perdues!

CONTRÔLES SPÉCIAUX

Se coller aux murs

Vous pouvez vous coller aux murs et à d'autres objets en maintenant enfoncée la touche directionnelle dans la direction du mur ou de l'objet.

Panneau de contrôle des ascenseurs à marchandise

Appuyez sur la touche d'action correspondante lorsque vous vous tenez en face d'un panneau de contrôle pour activer l'ascenseur.

Commandes de l'ascenseur #1

Pour appeler l'ascenseur, appuyez sur la touche d'action correspondante tout en faisant face au panneau de contrôle situé à côté de l'ascenseur. L'ascenseur peut mettre un certain temps à apparaître.

Commandes de l'ascenseur #2

Tenez-vous en face du panneau de contrôle à l'intérieur de l'ascenseur, et les boutons des étages apparaîtront.

Commandes de l'ascenseur #3

Appuyez sur les touches directionnelles HAUT ou BAS pour sélectionner un étage et utilisez la touche d'action correspondante pour confirmer l'étage souhaité.

Monter et descendre d'une échelle

Appuyez sur la touche d'action correspondante devant ou en haut d'une échelle pour y monter ou en descendre.

Entrer ou sortir de conduits de ventilation

Accroupissez-vous pour entrer ou quitter un conduit de ventilation. Lorsque vous avez appuyé sur la touche S'accroupir, utilisez les touches directionnelles pour vous déplacer en position accroupie. Quand vous êtes à l'intérieur d'un conduit de ventilation, vous passez en mode intrus (Intrude Mode).

Utiliser une boîte en carton

Même si vous pouvez vous déplacer normalement quand vous êtes à l'intérieur d'une boîte en carton, le mode vue subjective est limité et vous donne l'impression de regarder à travers un trou dans la boîte. Tant que les ennemis ne vous voient pas vous déplacer, ils vous prennent pour une boîte en carton et vous ignorent.

Événements spéciaux

Descente en rappel

Touche CROSS : sautez en prenant appui sur le mur. Appuyez sur la touche directionnelle BAS en étant en l'air pour amorcer votre descente. Appuyez sur les touches directionnelles DROITE ou GAUCHE en cours de saut pour sauter dans la direction correspondante.

Touche CIRCLE : maintenez cette touche enfoncée pour que les pieds de Snake restent collés au mur. Appuyez sur les touches directionnelles lorsque vos pieds sont collés au mur pour vous déplacer lentement dans cette direction.

Événement de torture

Touche CIRCLE : appuyez de manière répétée sur cette touche pour récupérer de la vie.

Touche SELECT : soumettez-vous à la torture.

Vous continuerez à subir des chocs électriques jusqu'à ce que la jauge de temps soit vide. Continuez à appuyer sur la touche CIRCLE pour récupérer de la vie. Quand votre jauge de vie est vide, c'est la fin de la partie.

Cependant, si vous vous "Soumettez", vous pouvez éviter la fin de la partie.

REMARQUE : il n'est pas possible de continuer (Continuer?) dans cette partie du jeu.

OBJECTIF DU JEU

Infiltez-vous sans vous faire voir par vos ennemis. Vous incarnez Solid Snake et devez infiltrer seul le centre d'élimination des armes nucléaires occupé par un groupe terroriste. Si les ennemis aperçoivent Snake, ils appelleront des renforts et se lanceront à sa poursuite. Vous ne pouvez pas remporter un combat en infériorité numérique, alors tâchez d'éviter les combats superflus chaque fois que c'est possible.

Objectifs de mission

Snake a deux missions principales.

1. Infiltrer le centre d'élimination des armes nucléaires. Déterminer les capacités de lancement nucléaire des terroristes et empêcher le lancement à tout prix.
2. Libérer le chef du DARPA et le président d'ArmsTech. Lorsque le jeu commence, votre premier objectif consiste à libérer le chef du DARPA.

DÉMARRER LE JEU

NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)

Démarrez la mission. Sélectionnez sa difficulté : FACILE, NORMALE ou DIFFICILE (EASY, NORMAL ou HARD).

REMARQUE : Le paramètre de difficulté EXTRÊME (EXTREME) ne peut être sélectionné qu'une fois que vous avez terminé le jeu dans n'importe lequel des niveaux de difficulté.

CHARGER UNE PARTIE (LOAD GAME)

Sélectionnez ceci pour afficher l'écran de sélection des données. Vous devez avoir préalablement sauvegardé une partie.

SPÉCIAL (SPECIAL)

Affichez les informations de vos opérations précédentes.

OPTIONS (OPTION)

Modifiez divers paramètres du jeu.

BRIEFING

Affichez les vidéos de briefing de mission.

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

1. Jauge de vie

La vie restante de Solid Snake. Elle s'affiche lorsque Snake subit des dégâts. Lorsque la jauge de vie atteint zéro, c'est la fin de la partie. Lorsqu'un boss ennemi est vaincu, votre vie maximale est augmentée en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi.

2. Objets

Affiche l'objet dont vous êtes actuellement équipé. Lorsque vous n'êtes équipé de rien, rien ne s'affiche.

3. Armes

Affiche l'arme dont vous êtes actuellement équipé. Lorsque vous n'êtes équipé de rien, rien ne s'affiche.

Mode alerte (Alert Mode)

Lorsqu'un ennemi vous aperçoit, le jeu entre en mode alerte, et votre radar devient inutilisable. Lorsque vous quittez le champ de vision de l'ennemi, le compte-à-rebours se lance. Lorsqu'il atteint zéro, le jeu entre en mode esquive (Evasion Mode).

Mode esquive (Evasion Mode)

Dans ce mode, les soldats ennemis se lancent à la poursuite de Snake. Si l'ennemi vous aperçoit à nouveau, le jeu se remet en mode alerte (Alert Mode). Si le compte-à-rebours atteint zéro, le jeu se remet en mode infiltration (Infiltration Mode). Le radar est inutilisable dans ce mode.

Brouillage électronique

C'est lorsque le radar est inutilisable à cause du brouillage électronique. Pendant ce temps, les armes et autres objets comportant des composants électroniques, comme les caméras de surveillance et les missiles téléguidés, ne fonctionneront pas correctement.

MODES DE CAMÉRA

"Metal Gear Solid" possède toute une variété de modes de caméra pour créer un sentiment d'immersion optimal lors des missions d'infiltration. Familiarisez-vous avec chaque mode de caméra pour les utiliser au mieux.

Mode arrière (Behind Mode)

Utilisez le "mode arrière" pour espionner les environs tout en restant caché...

Collez-vous à certains murs ou autres objets en maintenant enfoncée la touche directionnelle correspondante. La position de la caméra vous donnera une vue stratégique de la zone.

Vue subjective (First Person View Mode)

Utilisez la "vue subjective" pour examiner en détail votre environnement immédiat...

Quand vous passez en vue subjective, la caméra affiche votre point de vue. Appuyez sur les touches directionnelles pour modifier la direction dans laquelle regarde Snake. En vue subjective, votre champ de vision est représenté par un cône vert sur votre radar.

Mode intrus (Intrude Mode)

Le "mode intrus" se lance lorsque vous rampez dans des espaces confinés... Avancez avec la touche HAUT et reculez avec la touche BAS. Vous pouvez aussi tourner à droite ou à gauche à l'aide des directions correspondantes. Vous pouvez utiliser la vue subjective lors du mode intrus pour un meilleur point de vue.

NIVEAU D'ALERTE DE L'ENNEMI

Mode infiltration (Infiltration Mode)

Le mode infiltration est le mode par défaut quand Snake a été découvert par des soldats ennemis ou des caméras de surveillance.

Mode alerte (Alert Mode)

Lorsque Snake a été découvert par un soldat ennemi ou une caméra de surveillance, le jeu entre en mode alerte.

Mode esquive (Evasion Mode)

En mode esquive, les soldats ennemis quittent leur patrouille et cherchent activement Snake.

Si les soldats perdent Snake de vue, le jeu entre en mode esquive. En mode alerte, les ennemis savent déjà que Snake est dans le coin alors, même s'il y a un bruit, le jeu n'entre pas en "mode bruit" (Noise Mode).

Mouvements des soldats ennemis en mode infiltration

En mode infiltration, les ennemis patrouillent généralement sur un chemin pré-établi. Lorsque les soldats ennemis entendent un bruit en mode infiltration, ils quittent leur patrouille et inspectent dans la direction d'où vient le bruit. C'est ce qu'on appelle le "mode bruit" (Noise Mode). Le champ de vision de l'ennemi s'affiche sous la forme d'un cône rouge sur le radar.

Si les soldats ennemis inspectent la zone d'où vient le bruit, mais ne trouvent rien d'inhabituel, ils reprendront leur patrouille. Il est également possible de faire volontairement du bruit pour attirer les soldats ennemis dans une direction particulière. Lorsque vous éliminez un ennemi dans ce mode, il peut vous laisser un objet.

Mouvements des soldats ennemis en mode esquive

Si les soldats ennemis aperçoivent à nouveau Snake en mode esquive, le jeu repassera en mode alerte. Restez hors de vue jusqu'à ce que le compte-à-rebours atteigne zéro pour repasser en mode infiltration. Les ennemis reprendront alors leur patrouille.

En mode esquive, tout comme en mode infiltration, il est possible d'utiliser le "mode bruit" pour attirer votre ennemi dans une direction particulière.

Mouvements des soldats ennemis en mode alerte

En mode alerte, les soldats ennemis appelleront des renforts et attaqueront Snake. Si les soldats perdent Snake de vue, le jeu entre en mode esquive.

GAME OVER (PARTIE TERMINÉE)

Quand la jauge de vie de Snake ou celle d'un otage atteint zéro, c'est la fin de partie. Dans certains niveaux, il y a également des pièges qui entraîneront la fin de la partie si vous les déclenchez. Après l'écran "Game Over", attendez quelques secondes et l'option permettant de Continuer ou Quitter s'affichera automatiquement.

Continuer (Continue)

Relance la partie depuis le Point de continuation le plus proche. Le nombre de continuations n'est pas limité.

Points de continuation

Les Points de continuation s'obtiennent lorsque vous atteignez une nouvelle zone ou avant de combattre un boss ennemi.

Quitter (Exit)

Quittez le jeu et retournez à l'écran-titre.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Sauvegarde

Sauvegardez votre progression au Point de continuation le plus proche en contactant Mei Ling sur le codec.

Chargement

Sélectionnez "Charger la partie" (Load Game) à l'écran-titre, et l'écran de sélection des données s'affichera. Une fois les données chargées, le jeu reprendra à partir du Point de continuation.

Journal de mission (Mission Log)

Il fournit un simple résumé expliquant votre objectif et vos actions jusqu'ici. Vous ne pouvez voir le journal de mission qu'après avoir chargé une sauvegarde.

CODEC

Mode codec (Codec Mode)

Appuyez sur la touche SELECT pour passer en mode codec. En utilisant le codec, Snake peut obtenir de l'assistance et des informations auprès de diverses personnes. Appelez Mei Ling sur le codec pour sauvegarder votre progression.

Appels entrants

Lorsque Snake reçoit un appel d'un autre personnage sur le codec, le symbole d'appel s'affiche. Appuyez sur la touche SELECT pour entrer en mode codec et la communication commence. Les appels fournissent des informations particulièrement importantes, alors tâchez de toujours y répondre.

Procédure de transmission

1. Sélectionner une fréquence

Appuyez sur les touches directionnelles DROITE ou GAUCHE pour ajuster la fréquence.

2. Démarrer une transmission

Appuyez sur la touche directionnelle HAUT ou sur la touche CIRCLE pour démarrer une transmission. Si vous n'avez pas sélectionné la bonne fréquence, le message "AUCUNE RÉPONSE" (NO RESPONSE) s'affiche. Parfois, même si vous avez sélectionné la bonne fréquence, il peut ne pas y avoir de réponse suivant qui vous appelez.

3. Utiliser la fonction d'historique

Appuyez sur la touche directionnelle BAS pour ouvrir la fenêtre d'historique (liste des personnes avec qui vous avez communiqué). Choisissez la personne que vous souhaitez appeler. Appuyez sur la touche CIRCLE pour démarrer une transmission avec cette personne ou appuyez sur la touche CROSS pour annuler et fermer la fenêtre d'historique.

4. Quitter le mode codec

Appuyez sur la touche SELECT hors transmission pour quitter le mode codec.

FRÉQUENCES DU CODEC

Roy Campbell

140.85 MHz

Commandant de l'opération, il fournit à Snake des conseils pour progresser et des informations utiles sur les contrôles.

Naomi Hunter

140.85 MHz

Chef de l'équipe médicale de FOX-HOUND, elle fournit des détails sur FOX-HOUND et des informations sur les boss ennemis.

Mei Ling

140.96 MHz

Elle est responsable des communications pour cette opération et experte en technologie d'imagerie. C'est elle qui sauvegarde les données de missions.

Nastasha Romanenko

141.52 MHz

Analyste militaire, Nastasha fournit des informations sur les armes et technologies nucléaires ainsi que des conseils sur l'utilisation des armes et objets.

Master Miller

141.80 MHz

Ancien instructeur en survie, il offre un soutien psychologique ainsi que des conseils sur diverses techniques spéciales. Il possède également des connaissances étendues sur l'Alaska.

Meryl Silverburgh

140.15 MHz

Fournit une assistance et de précieuses informations.

ARMES ET OBJETS

S'équiper d'armes

Maintenez enfoncée la touche R2 pour afficher la fenêtre d'armes. Sélectionnez l'arme dont vous souhaitez vous équiper à l'aide des touches directionnelles, puis relâchez la touche R2 pour vous équiper de l'arme choisie. Si vous décidez de ne pas vous équiper d'une arme, sélectionnez "Aucune arme" (No Weapon). Les chiffres sous l'icône d'arme indiquent les munitions restantes et les munitions maximales.

S'équiper d'objets

Maintenez enfoncée la touche L2 pour afficher la fenêtre d'objets. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner l'objet dont vous souhaitez vous équiper, puis lâchez la touche L2 pour vous en équiper. Si vous décidez de ne pas vous équiper d'un objet, sélectionnez "Aucun objet" (No Item).

Les chiffres sous l'icône d'objet indiquent le nombre maximal actuel d'objets.

Obtenir des objets

Vous pouvez obtenir des objets en récupérant des boîtes à objets. Vous pouvez utiliser la vue subjective pour voir ce que contient une boîte à objets avant de la ramasser.

Vous ne pouvez pas porter plus d'objets ni de munitions que la limite. Une fois la limite atteinte, le message "PLEIN" (FULL) s'affiche, et votre boîte à objets reste fermée.

Si une boîte à objets contient des munitions pour une arme que vous n'avez pas encore obtenue, le message "OBTENEZ L'ARME EN PREMIER" (GET WEAPON FIRST) s'affichera.

LISTE D'OBJETS PRINCIPAUX

Certains objets peuvent être inutilisables suivant la zone où vous vous trouvez ou en raison d'autres circonstances.

SCOPE (jumelles)

| | |
|---------------|--------------|
| Touche CIRCLE | Zoom avant |
| Touche CROSS | Zoom arrière |

CIGARET (cigarettes)

La marque préférée de Solid Snake. Remarque : fumer est dangereux pour la santé.

RATION (rations militaires)

Remplissent votre jauge de vie. Appuyez sur la touche CIRCLE une fois le menu d'objets ouvert pour accroître votre vie. Si votre jauge de vie atteint zéro, et que vous avez des rations dans votre équipement, elles seront utilisées automatiquement.

CARD LV1 (carte de sécurité niveau 1)

Équipez-vous de cette carte pour ouvrir les portes sécurisées de niveau 1 ou moins. Vous devrez obtenir des cartes de niveau supérieur pour progresser davantage. Utilisez la vue subjective pour vérifier le niveau de sécurité d'une porte.

C.BOX A (Boîte en carton A)

Les mots "Vers l'héliport" (To the Heliport) sont écrits dessus. Équipez-vous-en pour que Snake se cache à l'intérieur. Cela pourrait tromper les soldats ennemis...

THERM.G (lunettes à vision thermique)

Équipement de vision nocturne. Utilise l'imagerie thermique pour améliorer la signature de chaleur des objets et ennemis.

LISTE DES ARMES

SOCOM (pistolet SOCOM)

Appuyez sur la touche SQUARE pour viser avec ce pistolet semi-automatique, puis relâchez-la pour tirer. Il peut également être équipé d'un silencieux.

FA-MAS (fusil FA-MAS)

Appuyez sur la touche SQUARE pour tirer avec ce fusil d'assaut. Maintenez la touche enfoncée pour passer en mode automatique.

C4 (explosif C-4)

Du plastique explosif. Appuyez sur la touche SQUARE pour le poser. Appuyez sur la touche CIRCLE pour le faire exploser.

GRENADE (grenade)

Grenade à fragmentation. Appuyez sur la touche SQUARE pour retirer la goupille, puis relâchez-la pour la lancer. Elle explose cinq secondes après qu'on a retiré la goupille.

CHAFF.G (paillettes)

Grenade de brouillage électronique. Appuyez sur la touche SQUARE pour retirer la goupille, puis relâchez-la pour la lancer. Elle explose cinq secondes après qu'on a retiré la goupille.

STUN.G (grenade étourdissante)

Étourdissez temporairement les ennemis avec cette grenade aveuglante. Appuyez sur la touche SQUARE pour retirer la goupille, puis relâchez-la pour la lancer. Elle explose cinq secondes après qu'on a retiré la goupille.

NIKITA (missile téléguidé)

Appuyez sur la touche SQUARE pour tirer. Une fois le missile tiré, utilisez les touches directionnelles pour le guider. Le guidage est impossible dans les zones où le brouillage électronique est actif.

CLAYMORE (mine Claymore)

Maintenez enfoncée la touche SQUARE pour armer, puis relâchez-la pour placer cette mine anti-personnel. Elle explosera si un ennemi ou Snake entre dans la zone d'action. Accroupissez-vous pour la désarmer et la récupérer.

STINGER (missiles Stinger)

Utilisez les touches directionnelles pour viser, puis appuyez sur la touche SQUARE pour tirer ces missiles radioguidés.

PSG1 (fusil PSG1)

Utilisez les touches directionnelles pour déplacer la lunette de ce fusil de sniper redoutable et appuyez sur la touche SQUARE pour tirer.

CAMERA (appareil-photo numérique)

Appuyez sur la touche CIRCLE pour faire un zoom avant ou sur la touche CROSS pour un zoom arrière. Appuyez sur la touche SQUARE pour prendre une photo.

BRIEFING

Vous pouvez changer la caméra uniquement lorsqu'un message s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

CAMERA FREE (CAMÉRA LIBRE)

Appuyez sur la touche TRIANGLE pour faire un zoom avant ou sur la touche SQUARE pour un zoom arrière.

CAMERA CHANGE (CHANGER LA CAMÉRA)

Appuyez sur la touche CIRCLE pour changer l'angle de la caméra et utiliser l'une des trois options suivantes : A, B ou C.

OPTIONS

SOUS-TITRES (CAPTION)

Activez (ON) ou désactivez (OFF) les sous-titres.

SON (SOUND)

Sélectionnez STEREO ou MONAURAL.

FICHE PERSONNAGES

Solid Snake

Ancien membre de FOX-HOUND et expert en infiltration. Il peut accomplir sa mission quelles que soient les circonstances et où qu'il soit.

Roy Campbell

Ancien commandant de FOX-HOUND. Bien qu'à la retraite, il a été rappelé au service actif et officie comme commandant des opérations pour cette mission.

Meryl Silverburgh

Nièce de Campbell, elle a été capturée en pleine révolte de FOX-HOUND. Elle a un excellent entraînement militaire, mais aucune expérience réelle de combat.

Naomi Hunter

Chef de l'équipe médicale de FOX-HOUND, elle est responsable de la thérapie génique. Elle travaille avec Campbell pour fournir une assistance vitale à Snake.

Mei Ling

Opératrice responsable du traitement des données de communication pour cette opération. Elle a inventé le codec que Snake utilise pour communiquer.

Liquid Snake

Un homme qui a le même visage que Snake. Ancien chef d'escouade de FOX-HOUND, il est le cerveau qui se cache derrière l'attaque terroriste.

Revolver Ocelot

Expert en armes à feu et véritable sadique avec un penchant visible pour la torture.

Vulcan Raven

C'est un chamane géant aux puissants pouvoirs spirituels possédant un corps robuste lui permettant de résister au froid extrême.

Sniper Wolf

Excellent sniper, elle peut rester en position pendant des heures, des jours voire même une semaine sans bouger le moindre muscle.

Psycho Mantis

Ancien membre de l'unité de renseignements psychologiques du KGB. Il possède des pouvoirs télékinétiques et peut lire les pensées.

Decoy Octopus

On ne sait pas grand-chose sur lui/elle...

Genome Soldiers de FOX-HOUND

Membres des forces spéciales de Nouvelle génération et membres de réserve de l'unité FOX-HOUND. Bien qu'ils n'aient virtuellement aucune expérience de combat, ils se sont entraînés dur sur des simulateurs en réalité virtuelle, ce qui en fait des soldats aguerris.

Ninja

On sait peu de choses sur ce "ninja cyborg". Il utilise le camouflage et son katana japonais pour couper l'acier comme si c'était du beurre et même dévier les balles.

Big Boss

Ancien commandant de FOX-HOUND, autrefois surnommé le "Soldat légendaire". Sa dépouille a été conservée par l'armée.

Hal Emmerich

Employé d'ArmsTech Inc. Son surnom vient de la convention pour otaku, l'Otacon, un festival d'animation japonais.

Nastasha Romanenko

Analyste militaire freelance. Elle fournit une assistance à Snake en tant que spécialiste des technologies nucléaires.

Master Miller

Ancien professeur de survie de FOX-HOUND. Il fournit de l'assistance à Snake via le codec.

Donald Anderson

Directeur du DARPA (Defence Advanced Research Projects Agency). Il a été pris en otage par les terroristes.

Jim Houseman

Ministre de la Défense. Houseman commande cette opération contre-terroriste depuis son avion AWACS (Airborne Warning And Control System).

Kenneth Baker

Président d'ArmsTech Inc., un important conglomérat d'armes. Baker a été pris en otage par les terroristes en même temps que le chef du DARPA, Donald Anderson.

DISTRIBUTION

| | |
|--------------------|-------------------|
| 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.