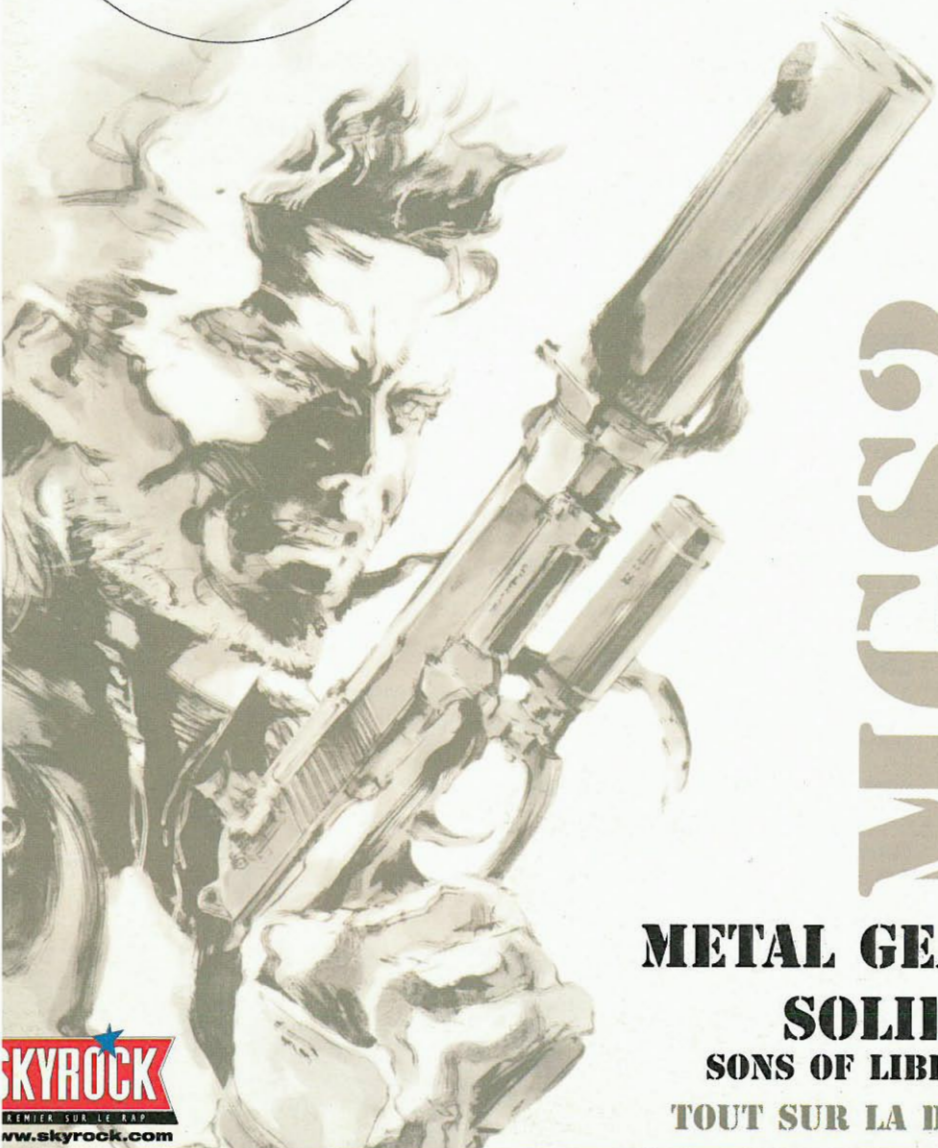


# Joypad

N° 107 avril 2001



# MIGS2

**METAL GEAR**

**SOLID 2**

**SONS OF LIBERTY**

**TOUT SUR LA DÉMO**

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP  
[www.skyrock.com](http://www.skyrock.com)

Supplément gratuit à Joypad 107. Ne peut être vendu séparément.



# EDITO

Je sais, certains d'entre vous se demandent bien quelle est l'utilité d'un booklet de 32 pages sur une démo de jeu. Voici la réponse : il serait trop dommage que vous passiez à côté de toutes les subtilités et les petits détails de ce qui s'annonce définitivement comme le premier jeu transcendant la PlayStation 2. À l'heure où la machine de Sony peine à se sortir d'un marasme qui ne dure que depuis trop longtemps, cette simple démo fera sans doute taire une bonne partie de ses détracteurs. Et comme vous pourrez le voir dans les pages qui suivent, la masse de surprises concoctées par le Dieu Kojima vaut le détour. D'ailleurs, je suis sûr d'en avoir raté quelques-unes ! Ce sera donc à vous de les découvrir... dans le jeu Z.O.E. prévu le 23 mars !

## L'Histoire Page 3

MGS2 fait suite à une histoire dont certaines subtilités, très importantes, ont pu échapper à ceux qui ne l'ont pas terminée ou n'ont pas réfléchi assez sur certains détails... Voici de quoi vous rafraîchir la mémoire, avec en prime l'intro traduite.

## La Démo de A à Z Page 9

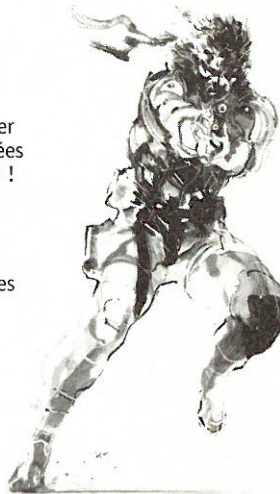
Voici la structure de la démo, ses items et ses gardes en mode de difficulté « Normal ». Histoire de ne pas se perdre et de ne pas rater de salle intéressante ou d'item trop bien caché... Attention, les données sur les gardes ne sont pas valables dans les autres modes de difficulté !

## Les Détails Techniques Page 15

Oui, MGS2 tue la gueule. Et pourtant, après votre première impression, il y a encore de nombreux détails graphiques ou techniques que vous n'aurez probablement pas notés de prime abord.

## Les Détails du Gameplay Page 22

De même, il y a tellement de choses à essayer dans cette démo, histoire de faire tourner les gardes en bourrique, qu'il serait dommage une fois de plus d'en rater. On est tombé sur des trucs, si vous saviez...



Joypad est édité par la société HDP  
au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,  
RCS NANTERRE B391341526.  
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex  
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99  
Tél. abonnements : 01 55 63 41 14  
Siège de la rédaction : Immeuble Delta  
124, rue Danton TSA 51004  
92538 Levallois Perret Cedex

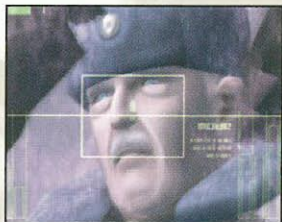
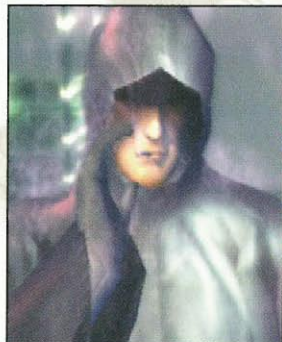
Gérante : Christine Lenoir  
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau  
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE  
Directrice de la publication : Christine Lenoir  
Booklet MGS2 concocté par RaHaN qui peut dire  
un grand merci à Hideo Kojima ! Remerciements  
tout particuliers à Stéphanie, Cécile et Ralph  
de Konami France ! Merci les filles et le gars  
pour l'ensemble de vos chefs-d'œuvre !  
Tous les visuels sont © Konami



# METAL GEAR SOLID 2

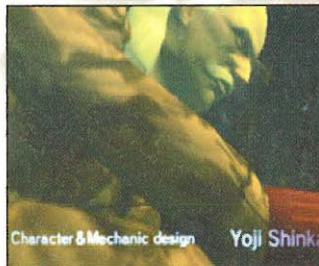
Avant de pleinement apprécier Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty, il importe de bien connaître l'univers créé par Hideo Kojima. L'histoire de Metal Gear Solid 2 reste encore un gros mystère... mais certains détails intéressants transparaissent déjà au travers de la démo.

## L'HISTOIRE



METAL GEAR SOLID 2 : LA DEMO

# METAL GEAR SOLID 2



**M**etal Gear Solid 2 sera la véritable suite de Metal Gear Solid. Pour ceux qui ne l'ont pas fini, n'y ont pas goûté ou simplement pour se rafraîchir la mémoire, commençons par rappeler le scénario du premier... et surtout ses subtilités.

## LE PREMIER MGS

Metal Gear Solid commence alors que des terroristes, anciens membres d'un groupe d'élite international nommé Fox Hound, se sont emparés d'une base militaire en Alaska, sur l'île de Shadow Moses. Cette base n'est pas une menace en elle-même, mais ce qu'elle contient

pourrait bien plonger le monde dans le chaos : un Metal Gear. Ces unités mobiles de très haute technologie font partie des projets les plus secrets développés par des corporations telles que Armstech, en conjonction avec le gouvernement américain. Outre leur mobilité, leur furtivité, leur blindage et leur armement, ces immenses « tanks qui marchent » héritent d'une capacité terrifiante : ils permettent à leur possesseur de lancer une ogive nucléaire de n'importe où, vers n'importe quel lieu.

Pour Solid Snake, ancien membre du groupe Fox Hound, c'est la tuile. Censé s'être reti-

ré de ce genre d'activité, le voilà convoqué de nouveau par un ancien gradé qu'il connaît bien (le Colonel Campbell). Il est le malheureux élu qui sera envoyé sur place pour découvrir si les terroristes peuvent vraiment lancer la redoutable ogive avec le Metal Gear, et de les en empêcher si tel est le cas. Solid Snake devra aussi retrouver certains otages de valeur, comme le président d'Armstech (Kenneth Baker) et



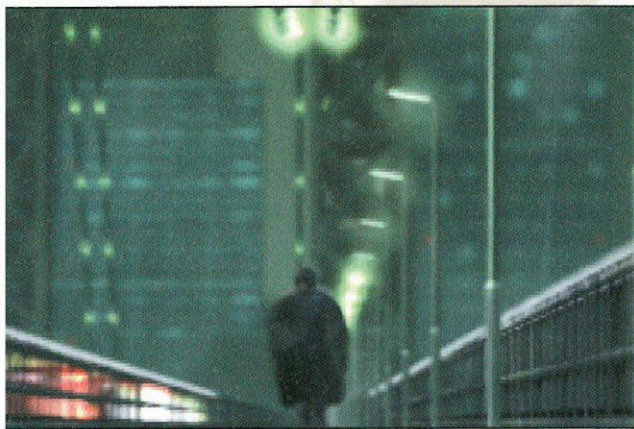
le chef DARPA (Donald Anderson). Les revendications terroristes sont un élément bigrement important de ce que cache cette simple histoire : ils veulent récupérer la dépouille du dénommé Big Boss, un soldat de légende au patrimoine génétique extraordinaire. Une histoire somme toute relativement banale : il faut une fois de plus se battre contre une menace mondiale. C'est ce qu'on pourrait se dire à première vue, mais en réalité, il en est tout autrement. Première question : pourquoi les terroristes veulent-ils la dépouille de Big Boss ?

Quel genre de revendication est-ce donc ? Et ce n'est pas tout, loin de là. Nous y reviendrons un peu plus loin, mais remémorons-nous d'abord la fin de Metal Gear Solid.

À la fin, Solid Snake se retrouve enfin confronté au cerveau du groupe terroriste, qui n'est autre que son frère jumeau, Liquid Snake. La bataille finale qui les oppose durera bien 20 minutes, jusqu'au point culminant où Solid et Liquid sont au coude à coude dans une poursuite en Jeep. Les voitures finissent par se retourner à la sortie de la base

nucléaire. La poussière se dissipe, révélant un Solid Snake inconscient, et un Liquid Snake blessé, mais se traînant tant bien que mal vers son frère, arme à la main. C'est là qu'il faut rappeler que les deux sont des bébés-éprouvette, conçus artificiellement à partir du matériel génétique de Big Boss... Liquid a toujours été considéré comme le plus faible des deux frères, nourrissant ainsi une haine sans limites pour celui qu'on disait supérieur. Les détails du jeu commencent à se faire plus confus, mais surtout bien plus intéressants...

Alors que Liquid pointe le canon de son Famas en direction de Solid, son corps commence à s'agiter de spasmes de plus en plus violents. Ce sont les effets du FoxDie – une sorte de rétro virus créé par Naomi Hunter,



## METAL GEAR SOLID 2

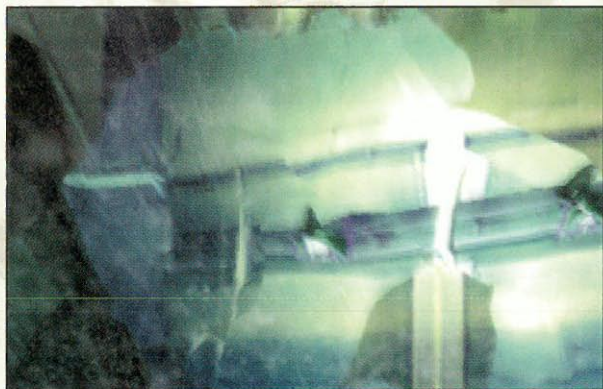
une des « alliées » de Solid Snake dans MGS. À la tête du département médical de Fox Hound, Naomi soutient en effet Solid Snake dès le début du jeu, lui ayant auparavant injecté ce qu'elle prétend être des nanomachines censées limiter les effets du manque de sommeil et le protéger contre le froid extrême de l'Alaska. Ce que le joueur ne savait pas, et donc Solid Snake non plus, c'est que l'injection contenait également des éléments déclencheurs de FoxDie. Parfaitement conscient qu'un seul homme, aussi doué et chanceux soit-il, éprouverait toutes les difficultés du monde à résoudre l'affaire, Solid Snake devait servir de vecteur pour le FoxDie, qui, injecté à plusieurs membres de FoxHound, servait sans doute au gouvernement d'interrupteur de secours au cas où certains membres se faisaient trop gênants... exactement le cas de figure présenté dans MGS. En étant exposés à l'élément déclencheur (Solid Snake), les ex-membres de Fox Hound s'acheminaient ainsi vers



une mort certaine. Dès le début du jeu, lorsque Solid s'introduit dans le quartier cellulaire, il y rencontre celui qu'il croit être Donald Anderson, le chef DARPA. Celui-ci meurt brusquement, avant de pouvoir terminer son laïus, atteint d'une crise cardiaque... L'effet du FoxDie, puisqu'en réalité derrière ce Donald Anderson se dissimulait en fait Decoy Octopus, un des leaders du groupe rebel expert du changement d'identité ! Même Frank Jaeger, le

mystérieux Cyborg Ninja, souffre de convulsions violentes à l'approche de Snake. Liquid fut donc la dernière personne à mourir de la sorte. Mais pourquoi pas Solid ? Pourtant, c'était prévu ainsi : plus un seul témoin. Naomi, refusant d'expliquer pourquoi Solid Snake est toujours vivant, lui conseille plutôt de profiter de chaque jour qu'il lui reste.

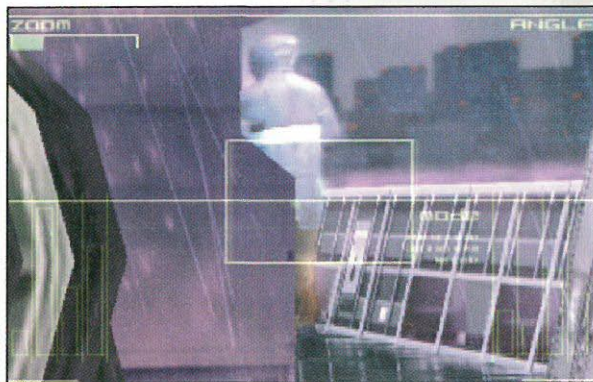
Épuisé, il se retire donc sur ces dernières paroles, pour laisser la place, à l'écran, au staff de Konami et à des images bien écolos. Ceux qui ont regardé jusqu'au bout ont pu découvrir les éléments les plus importants du mystère. Après les crédits, on pouvait en effet entendre une voix familière au téléphone, celle de Revolver Ocelot, le seul membre du groupe à avoir survécu à Solid (c'était un mercenaire extérieur à Fox Hound). L'autre voix est quasiment inaudible, rendant la conversation encore plus mystérieuse, d'autant qu'il s'agirait du président des États-Unis, ou des Nations Unies...



On apprend alors une partie de l'ironie de l'affaire : Liquid n'était pas le plus faible des deux frères, mais le plus fort. Et en réalité, il n'y eut pas 2 mais 3 frères, le dernier étant surnommé Solidus.

### L'INTRO DE LA DEMO

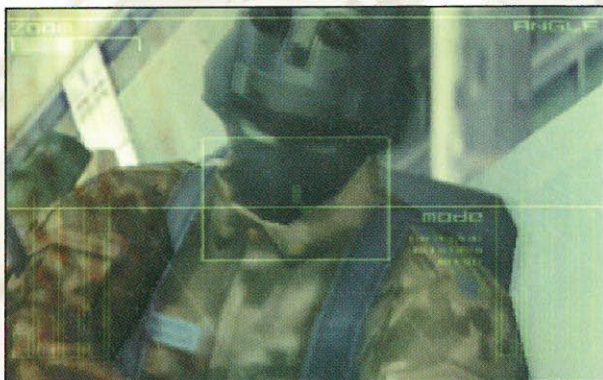
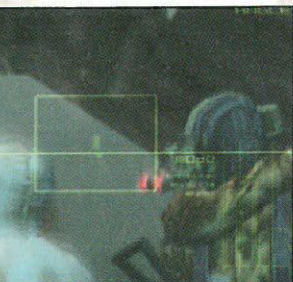
Snake reprend une fois de plus du service. Il avance sur le pont George Washington, sous une pluie battante, cigarette aux lèvres. Le voilà qui s'élançe, se débarrassant de son ciré pour révéler un thermo-camouflage. Il court, puis saute du pont, et parvient contre la



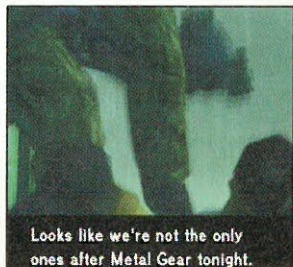
coque du navire, s'aidant de ses jambes pour amortir le choc. Le voici bientôt sur le pont du bateau. Otacon, son allié depuis le premier MGS, ne tarde pas à le contacter.

« C'est Snake. Tu me reçois ? -5 sur 5, Snake. -Je t'ai fait attendre, hein ? Je suis au point d'infiltration. Le camouflage optique est naze. L'impact de l'atterrissage. -On a dû trop lui en demander. Tu devras faire sans. Tu n'es plus dans l'armée. -Pas grave. Je ne pensais

pas m'appuyer sur ce gadget de toute façon. -Le secteur privé n'est pas si mal, hein ? Discrétion assurée... -Je suis heureux du moment qu'on ne me refile plus des cadeaux empoisonnés. -Les trucs de Naomi, mhuh ? -Je ne peux pas dire que l'autre bavarde me manque, non plus. -Mei Ling n'est pas si mal, va. Ce qui me fait penser qu'il me faudrait la recontacter à propos de ce nouveau Natick Flashware. -Encore en train de détourner des joujous du SSCEN ? Donne lui ce message de ma part : quelqu'un s'en apercevra, tôt ou tard. Elle ferait mieux de miser sur le tôt, et se tirer pendant qu'elle est en sécurité. -Trop vrai. Ok, Snake, au boulot. Tu sais comment les données techniques de Metal Gear ont été vendues au marché noir, après Shadow Moses ? -Ocelot avait besoin d'argent de poche. -Exactement. Et maintenant, chaque état, groupe et .com a sa propre version de Metal Gear. Plus vraiment une arme classée secret défense pour

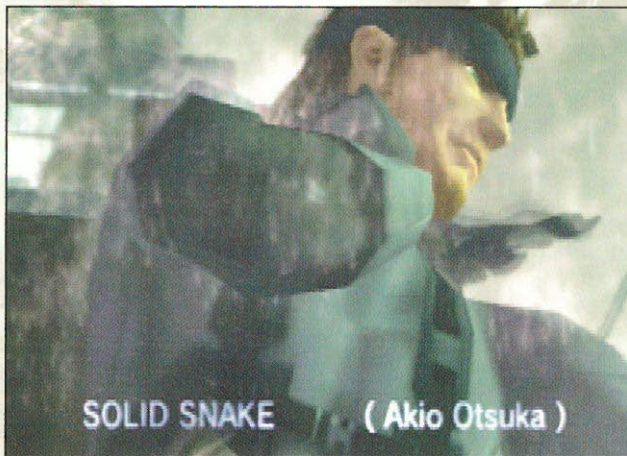


# METAL GEAR SOLID 2



les puissances nucléaires d'aujourd'hui. Ce nouveau modèle semble être désigné pour annihiler tous les autres. La seule chose qui ne varie pas dans les infos à son sujet, c'est qu'il est amphibie, et anti-Metal Gear. -Ça explique que celui-ci soit sous la juridiction du corps des marines. -Il y a un nouveau Metal Gear sur ce bateau, c'est sûr. -Il doit être dans les cales alors.

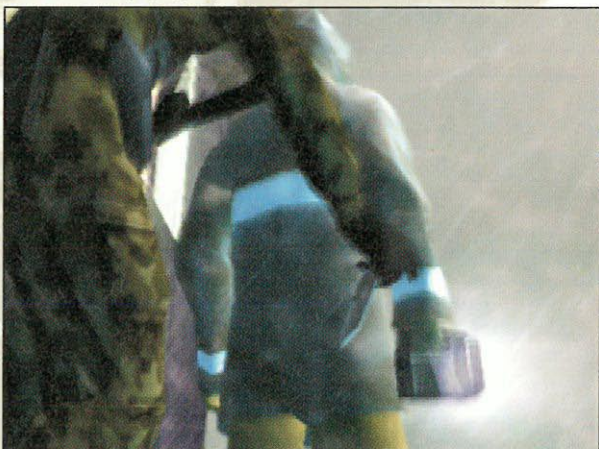
-Probablement. Mais je voudrais que tu commences par aller en haut de l'infrastructure, sur le pont. Nous devons savoir quelle est sa destination. -Un peu de reconnaissance, hein ? -Il y a trop d'inconnues vis à vis de ce nouveau prototype. Capacités, méthode de déploiement... on ne sait même pas le temps qui le sépare de la complétion. Si nous trouvons la localisation de la zone de test, je peux commencer à en tirer des conclusions intéressantes. -Ok, je file au pont dès que possible. -Évite les confrontations. Notre but est de collecter des preuves sur le développement de Metal Gear, pour les exposer au monde. N'oublie pas que tu fais partie de Philanthropy, maintenant, on est une organisation anti-



Metal Gear, et nous sommes officiellement reconnus par les Nations Unies. -Reconnue, mais limite ».

Inspection du matériel et de l'équipage. D'après Otacon, 18 hommes suffisent à acheminer le navire. Puis des hélicos se font entendre... des troupes très équipées débarquent, et massacrent l'équipage, prenant

possession du navire. « Semblerait qu'on ne soit pas les seuls après ce Metal Gear », lâche Snake. « On doit savoir qui ils sont -Ça ne ressemble pas à Shadow Moses. Tiens moi au courant si quoi que soit arrive ». C'est à vous, maintenant... il est temps d'en savoir plus !







## METAL GEAR SOLID 2

C'est parti. Cette démo est évidemment assez courte, mais on n'en fait pas non plus le tour du premier coup. Voici, section par section, tout ce qu'on y trouve : items, gardes, ainsi que plusieurs petits trucs à essayer lorsque vous vous trouverez en mode Normal...

# LA DEMO DE A A Z

### DECK A

(Pont du navire)

**ITEMS** : Diazepam côté droit, tout au fond, Chaff Grenade Plate-forme côté droit, Bandage à gauche sous l'escalier, Ration côté gauche, tout au fond, C.Box Wet étage, milieu.

**GARDES** : Au rez-de-chaussée, un garde à gauche, qui ne dépasse pas le mur contre lequel s'appuie l'escalier. À l'étage, un garde en faction le long de la coursive et un autre qui glandouille près de la porte étanche, à droite.

**ACCES** : En bas, après la plate-forme, à droite de l'escalier, une porte étanche vers le Deck A, Crew's Lounge, et une autre à l'étage, vers le Deck B, Crew's Quarter.

**LES CHOSES A VOIR** : Si vous avancez tout de suite après le début de jeu, vers le mur opposé, une cinématique montrera un garde qui vous aura repéré. Attention, il va venir « investiguer ». Une autre



Sautez par-dessus la rambarde...



Laissez le garde passer...



Plus après l'avoir boxé, la cinématique se déclenche.

cinématique spéciale se déclenche si vous parvenez à faire basculer le garde de la coursive supérieure par-dessus la rambarde. Pour ce faire, montez à l'étage quand il est sur la droite, basculez avec la touche Triangle quand il s'avance vers vous, remontez derrière lui et suivez le jusqu'au bord. Frappez le trois fois avec Rond. Enfin, vous pouvez jeter les corps à la mer, par deux petites portes situées sur chaque côté du navire, au rez-de-chaussée. Mieux vaut entrer dans le navire par la porte de l'étage à droite (afin de récupérer le plus vite possible le Pistolet USP).



Les Chaff Grenades sont sur la plate-forme de droite.

MGS2 : LA DEMO



## METAL GEAR SOLID 2

### DECK B, CREW'S QUARTERS

(Intérieur du navire, 1<sup>er</sup> étage, Quartiers de l'équipage)

**ITEMS :** M9 Bullet derrière l'escalier juste en entrant, USP dans le casier en bas, au milieu du chemin de ronde, USP Bullet dans un recoin du chemin de ronde du bas, côté droit.

**GARDES :** Un en haut, parcourant juste le mur Nord, un en bas, parcourant le chemin de ronde.

**ACCES :** En haut, côté droit, porte étanche vers Aft Deck. Au milieu, côté droit, une « es » coulissante vers Deck A, Crew's Lounge, côté supérieure gauche un escalier montant vers Deck C Crew's Quarters.

**LES CHOSES A VOIR :** Une cinématique, inévitable, montrant l'ombre du garde du haut. Ici, on pourra s'amuser à tirer sur quelques tuyaux ou extincteurs. Le casier du bas pourra servir à cacher le garde en faction à proximité. En prenant la porte coulissante, une cinématique se déclenche



Kojima aime bien planquer des items derrière les escaliers. Ici, les munitions juste après l'entrée Est.

lorsque vous arrivez par le haut dans le Deck A, Crew's Lounge, une autre montrant une caméra si vous vous rendez directement vers le Deck C Crew's Quarter par l'escalier. Mieux vaut prendre la porte coulissante pour visiter l'étage du bas.

### DECK A, CREW'S LOUNGE

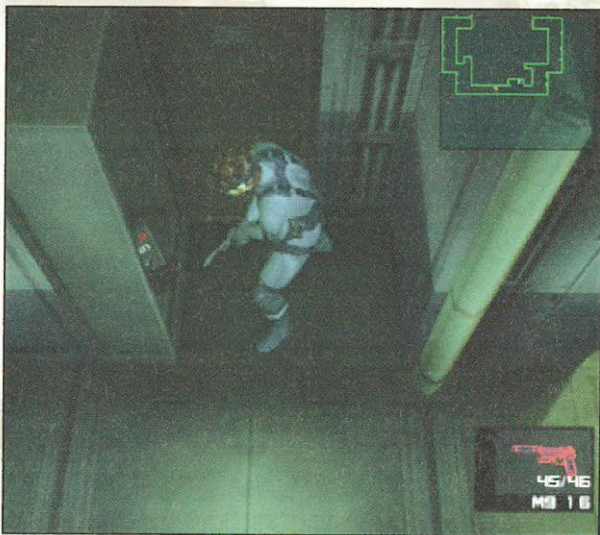
(Intérieur du navire, RdC, salon)

**ITEMS :** Stun Grenade escalier de droite, en bas, USP Bullet escalier de gauche, en bas, Ration à côté de la TV, M9 Bullet derrière le bar.

**GARDE :** Deux gardes en faction ici. L'un reste immobile devant le double escalier, l'autre fait une petite ronde sur sa gauche. Un troisième est somnole en bas des escaliers du côté gauche.

**ACCES :** En haut du double escalier, vers le Deck B, Crew's Quarter, à droite, vers le bas une porte coulissante et à gauche une étanche, toutes deux vers le Deck A, Crew's Quarters. Attention, la porte étanche ne s'ouvre que dans ce sens... de l'autre, vous la casserez !

**LES CHOSES A VOIR :** Ici, c'est la fête ! Mais attention, avant de vous en donner à cœur joie avec le moteur physique, débarrassez-vous des trois gardes pour ne pas donner l'alerte à cause des coups de feu. Vous pouvez ici



L'USP vous permettra de tuer vos adversaires.



Un bon endroit pour tester l'appât du chargeur vide. Bien lancé, il détournera le garde... mais il faut en avoir un !



N'oubliez surtout pas le garde en bas des escaliers de gauche... il pourrait se réveiller, sans une bonne fléchette !

tirer sur : le sucrier derrière le bar, les bouteilles, les magazines rangés sur l'étagère, l'écran à plasma, les plantes, et avec quelques balles bien placées la grande vitre. Marchez à côté de la vitre brisée pour apprécier les bruitsages...

## DECK A, CREW'S QUARTERS

(Intérieur du navire, RdC, quartiers de l'équipage)

**ITEMS :** Dans la petite salle des casiers, vous trouverez le M9 Bullet dans le casier en bas à droite, et des balles pour USP dans le casier en bas à gauche.



Un des deux posters de la salle des casiers...

**GARDES :** Un seul garde en faction du côté opposé à celui par lequel vous entrez.

**ACCES :** Une porte coulissante en haut à droite, vers le Deck A, Crew's Lounge, et une porte étanche en bas, côté gauche, vers Aft Deck.

## LES CHOSES A VOIR :

Cinématique un peu débile, si vous essayez d'ouvrir la porte étanche côté gauche en haut. La flaque d'eau à côté de l'autre porte étanche permet de jouer avec les traces, pour voir un garde les suivre. Cachez-vous alors dans la salle des casiers... deux d'entre eux comportent un poster sympathique ! Dans cette même salle, vous pouvez aussi tirer sur les néons au plafond, pour la baigner d'obscurité. Enfin,



La caméra ne devrait pas vous poser de problèmes.

si vous êtes en alerte, vous pouvez vous cacher sur la paroi de droite et laisser passer les soldats qui vous courent, ou encore tirer sur un extincteur pour observer leurs réactions.

## DECK C, CREW'S QUARTERS

(Intérieur du navire, 2<sup>e</sup> étage, quartiers de l'équipage)

**ITEMS :** Chaff Grenade dans le casier à côté des escaliers

# METAL GEAR SOLID 2



C'est la seule bouche d'aération de la démo, et on y trouve une ration... qu'est-ce que vous attendez ?

montants et une ration tout à droite dans le conduit d'aération du mur Nord.

**GARDES :** Aucun. Juste une caméra dans la première section du couloir.

**ACCES :** Escalier descendant vers le Deck B Crew's Quarters, un autre montant vers le Deck D, Crew's Quarters.

**LES CHOSES A VOIR :** Pas grand-chose ici, si ce n'est la cinématique automatique à l'arrivée dans cette section. Vous pouvez shooter la caméra pour passer plus facilement, ou encore utiliser une Chaff Grenade. Procédez plutôt vers le Deck D...



Pendant que vous planquez ce corps derrière la cuisinière, récupérez-y la ration.



Les tables cachent des munitions. En outre, elles peuvent vous cacher, vous aussi !

## DECK D, CREW'S QUARTERS

(Intérieur du navire, 3<sup>e</sup> étage, quartiers de l'équipage)

**ITEMS :** Dans la cantine, à gauche, pour commencer. On trouve : USP Bullet à côté de la caméra, et un autre en dessous de la 1<sup>re</sup> table, M9 Bullet en dessous de l'autre 2<sup>e</sup> table, Ration derrière la cuisinière. À droite, en haut, dans

la réserve : M9 Bullet à gauche des étagères, C. Box Dry en bas.

**GARDES** : Un garde qui, dès votre arrivée, va dans la cantine, et y reste un petit moment. Un autre à droite, arpentant le couloir. Un dernier montera par les escaliers, si vous attendez un moment (de même, il viendra se reposer dans la réserve). Attention aussi aux lasers à droite !

**ACCES** : Escalier descendant vers le Deck C, Crew's Quarters, un autre montant vers le Deck E, The Bridge.

**LES CHOSES A VOIR** : Cet étage est extra. D'abord, dans la cantine, vous pourrez shooter les condiments sur les tables, les assiettes rangées derrière la cuisinière, les poêles, ou encore les lampes au plafond, qui se balanceront. Dans la réserve, les cartons s'ouvrent sous les coups de feu, libérant des fruits. Les pastèques explosent, comme les bouteilles. Enfin, en tirant sur les sacs de farine, il s'en répand dans toute la pièce. C'est aussi l'occasion de tester la réaction



Vous avez les coordonnées de destination du navire. Profitez-en pour admirer la salle !



Pour vaincre le boss, la vue subjective n'est pas le meilleur choix : autant utiliser la visée automatique.



Olga s'offrira une couverture avec la bâche.



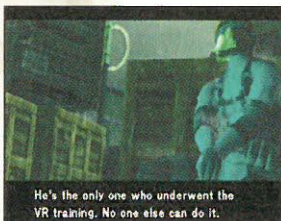
# METAL GEAR SOLID 2

des gardes à l'utilisation de la Card Box sèche. Enfin, une cinématique montre la caméra de la cantine, et une autre aura lieu si vous attendez dans la réserve (un garde viendra s'y assoupir). Vous pourrez aussi utiliser vos cigarettes, ou shooter l'extincteur pour faire apparaître les lasers à droite.

## LOCK E, THE BRIDGE

(Intérieur/extérieur, Poste de commande et pont supérieur)

**ITEMS :** Poste de Commande : USP Bullet en bas à droite.



He's the only one who underwent the VR training. No one else can do it.

Qui est la personne ayant bénéficié d'un entraînement VR (normalement l'apanage de Solid), et qui serait à bord du bateau, d'après les dires d'Olga ?

Extérieur : M9 Bullet en bas à droite et au milieu entre les caisses, Ration en bas à gauche.

**GARDES :** Le boss !

**ACCES :** Point de non retour ! C'est la fin de la démo.

**LES CHOSES A VOIR :** La fin de la démo... et d'autres choses. Si vous attendez un peu et faites durer le plaisir, le boss tirera sur une partie de la bâche pour s'abriter derrière. Vous pouvez tirer aussi sur les ficelles, pour ôter tout à fait la bâche. À noter : les rations et munitions se régénèrent. Différentes cinématiques ont lieu normalement, dès l'arrivée dans le poste de commande et pendant l'affrontement.

**TO BE CONTINUED..**

Voici donc au final tout ce que vous devriez avoir récolté à la fin de la démo, si vous n'avez rien raté (tous les items dispos dans la démo, quoi).



Qu'est-ce qu'un Cypher, équipement américain, vient faire ici, alors que ceux qui ont pris d'assaut le navire sont de toute évidence russes ?



En outre, à la fin de la démo, un code vous est donné, évaluant votre performance. Entrez-le sur le site « ouaib » pour connaître votre niveau ([www.konami.co.jp/kcej/product/s/mgs2/mgs2\\_t\\_IR/index\\_e.html](http://www.konami.co.jp/kcej/product/s/mgs2/mgs2_t_IR/index_e.html)) !

Gardez votre calme, de nombreuses infos sont encore sujet à réflexion. Sur l'écran de fin, les voix de fond, par exemple : Otacon avoue que les infos du Metal Gear ne proviennent pas d'un de ses Hack du Pentagone, mais qu'il a été rancardé. Un piège ? Une autre voix s'écrit : « Pas étonnant que Naomi t'ait choisi pour le programme Foxdie »... Plein de questions en suspens pour réfléchir pendant... trop longtemps. Ben oui. MGS 2 ne sortira pas avant la fin de l'année au Japon.



# METAL GEAR SOLID 2

Metal Gear Solid 2, c'est aussi et avant tout la première méga-baffe technique de la PlayStation 2. Au-delà des graphismes, voici également des détails sur le moteur graphique et le moteur physique visibles dans la démo.

## LES DÉTAILS TECHNIQUES

### LE MOTEUR GRAPHIQUE :

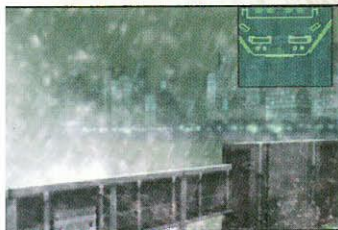
C'est lui qui colle la première baffe. 3D, textures, effets spéciaux... Le moteur graphique, allié au moteur physique, est celui qui rend l'univers de MGS2 si crédible et si magnifique. Si la plupart des choses sont clairement visibles (telles que la pluie sur le pont du navire et les impacts des gouttes lorsqu'on passe en vue subjective, ou encore les reflets de Snake dans une flaque d'eau ou sur un sol lustré), certains détails pourtant excellents se font plus discrets...



Évidemment, lorsque vous tirez sur quelque chose, l'impact est présent. Celui-ci varie en fonction de l'objet sur lequel vous avez tiré...



À certains endroits spécifiques, vous pourrez admirer l'ombre portée des gardes... ou de vous-même. Attention, les gardes peuvent vous repérer si votre ombre dépasse !

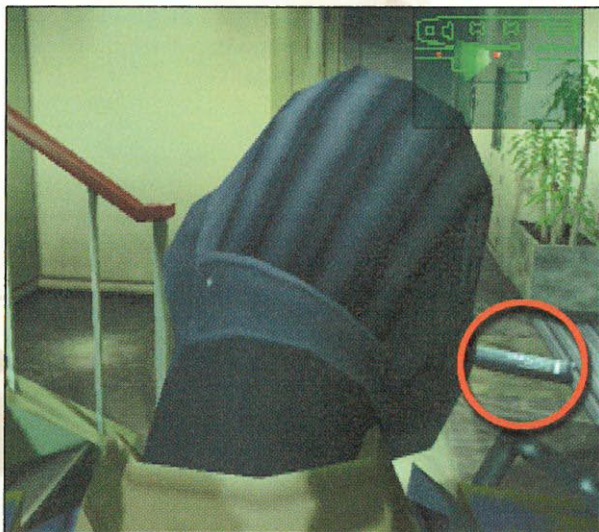


À l'extérieur, sur le pont, dès le début de la démo, retournez-vous. Attendez patiemment qu'une vague arrive, et vous pourrez admirer les embruns...

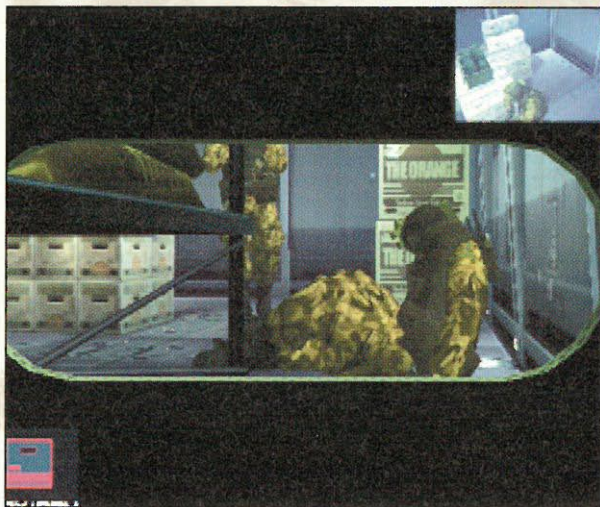
MGS2 : LA DÉMO

# METAL GEAR SOLID 2

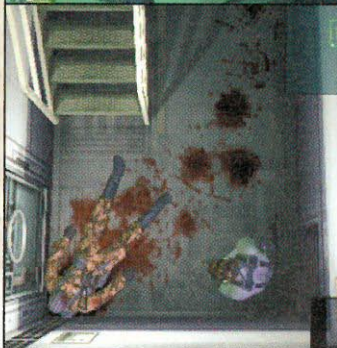
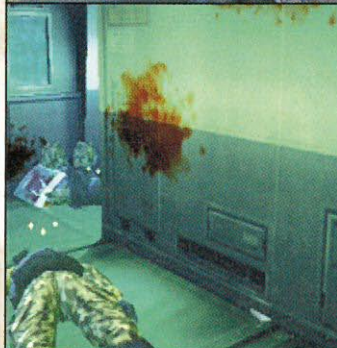
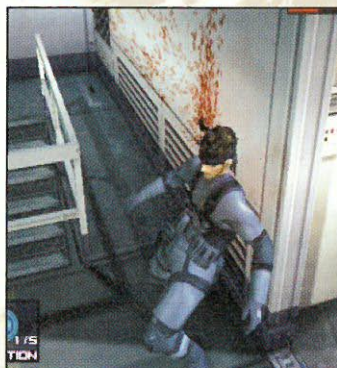
## MGS2 : LA DEMO



Comble du détail : non seulement, lorsque vous tirez des fléchettes sur les gardes, elles restent plantées dessus, mais en outre, elles sont texturées ! La vue subjective vous permettra de vous rendre compte de ce détail.



Caché dans la Card Box, si un garde vous repère et vous tire dessus, en vue subjective vous pourrez admirer les trous de balles et les rais de lumière qui passent au travers !



Le sang est particulièrement bien rendu.

Que ce soit Snake, encaissant un coup de feu, ou les ennemis ci-contre, le sang giclé sur les murs, salit les vêtements des gardes, tache les boucliers pare-balle des soldats...

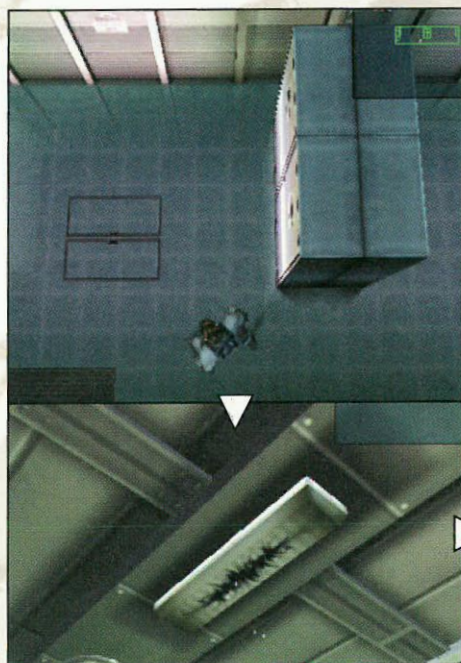


## LES DETAILS TECHNIQUES

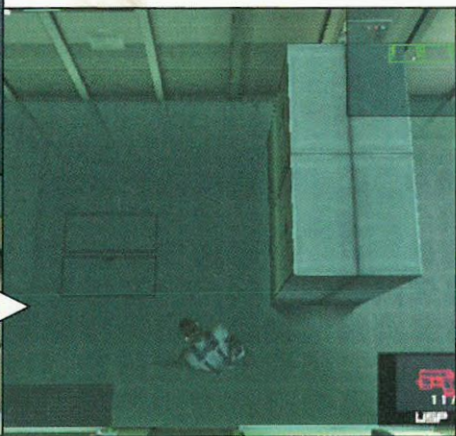
# MIGS 2 : LA DEMO



Gunfight dans la réserve. L'échange de coups de feu perce inévitablement quelques sacs de farine entreposés dans la petite salle. La vision se trouble, ainsi, et en vue subjective, on peut encore voir la farine s'écouler lentement du sac, éclaircissant l'écran d'un nuage blanc.

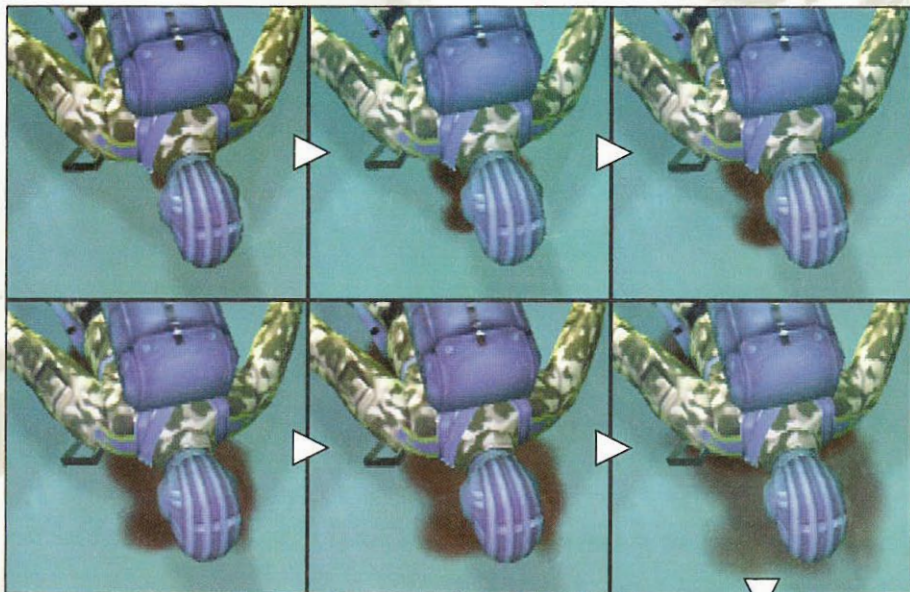


Dans la salle des casiers, vous pourrez avoir un aperçu de la gestion dynamique des lumières. La salle est éclairée par deux néons au plafond. Tirez dessus pour les briser et plonger ainsi la salle dans la pénombre.



# METAL GEAR SOLID 2

MGS2 : LA DEMO



Les gardes endormis se réveillent.  
Mais rien ne vous empêche, pendant  
qu'ils sont assoupis, de saisir votre USP  
et de les achever d'une balle dans  
la tête. C'est mal, mais c'est un bon  
moyen d'admirer la mare de sang qui  
s'étend sous le corps, petit à petit...



And that brings our tour  
to its conclusion!

# LES DETAILS TECHNIQUES

## LE MOTEUR PHYSIQUE

Le moteur physique, c'est toutes les formules de maths bien complexes qui permettent de restituer la gravité, la météo, la réaction de tout un tas de choses dans un jeu. C'est aussi beaucoup d'astuces pour simuler des choses ultra-complexes, comme l'influence du vent sur des gouttes de pluie, dont les programmeurs de talent ont le secret. Car aucune console à l'heure actuelle ne saurait simuler vraiment la mécanique des fluides, par exemple. Le truc, grâce à M. Kojima, c'est qu'on y croit ! Et c'est gagné...



Dans le même ordre d'idées, Snake dispose ses jambes de manière réaliste, lorsqu'il est dans un escalier.



Les gardes assoupis épousent la forme des décors de manière réaliste. Finis les corps avec la tête au travers d'un mur ! À quelques bugs près...



Le liquide s'écoule, lentement, des bouteilles sur lesquelles vous serez défoulé. De plus, essayez de tirer plusieurs fois, vous verrez qu'elles ne se cassent jamais de la même façon : ou plutôt, en fonction de l'impact. En outre, une fois brisée en deux, vous pouvez encore retirer sur une des moitiés, jusqu'à réduire cette même bouteille en verre pilé !



And that brings our tour to its conclusion!



Scout knife with a surprise --



-- you a Spetnaz?



No one's ever dodged that shot of mine...

MGS2 : LA DEDICATED



## METAL GEAR SOLID 2

MGS2 : LA DEMO



Les magazines, eux, sont légers. Chaque impact les propulsera en l'air, tout en faisant virevolter une masse de petits papiers. Bien sûr, le bouquin retombe différemment suivant les cas !

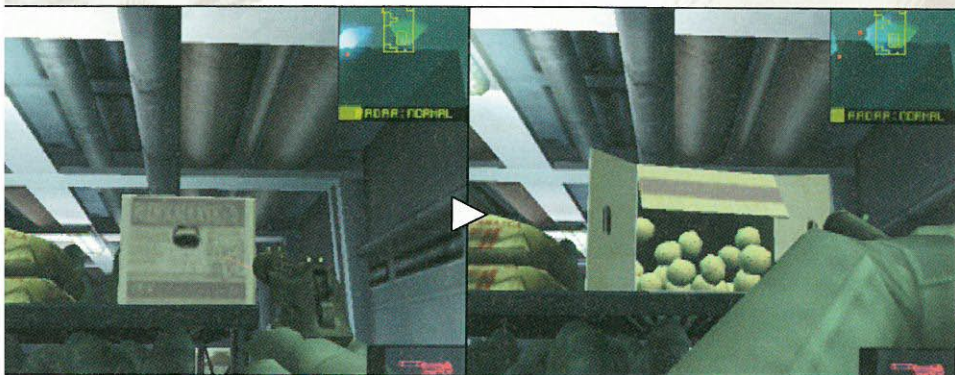
Idem pour les pastèques de la réserve, qui explosent en morceaux sous les impacts ou les assiettes dans la cantine.



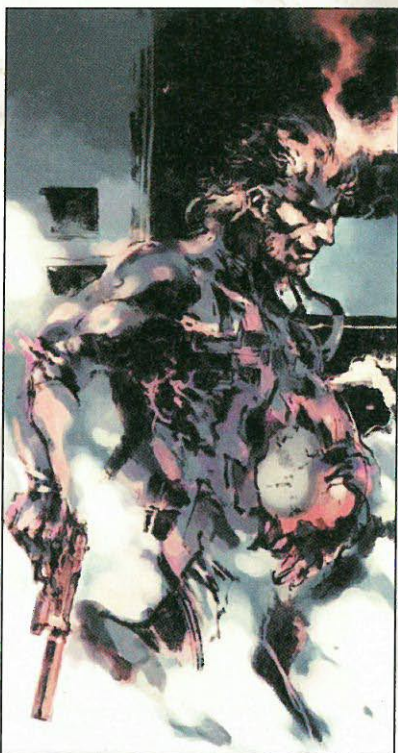
À l'extérieur, prenez le temps de regarder le pont supérieur, de l'endroit où commence la démo. Vous verrez l'influence du vent ! Changeant régulièrement de direction, il influe non seulement sur les impacts de gouttes en vue subjective, mais aussi sur l'écoulement de l'eau des balcons !

Dans la cantine, tirez d'un côté sur les condiments posés sur une table. Passez de l'autre côté : le ketchup s'est répandu en fonction de votre angle de tir !

## LES DETAILS TECHNIQUES



Dans la réserve, une balle sur un des cartons, et le voilà qui s'ouvre, éjectant son contenu de manière réaliste.



Lorsque vous venez d'entrer à l'intérieur du navire par une des portes étanches, ressortez : observez le bandana de Snake virevoltant, et écoutez le bruit ! C'est la tempête dehors, et même ce détail est présent !



Grand moment également, auquel vous aurez sans doute déjà pensé : la baie vitrée du salon. Une balle, et c'est juste un impact qui apparaît. Encore quelques tirs, au même endroit, et elle se fissure avant d'éclater. Si vous tirez à plusieurs endroits, elle tombera en morceaux différemment !



# METAL GEAR SOLID 2

Il y a une quantité de trucs incroyable à essayer et à connaître dans MGS2. Qu'il s'agisse de ce que vous pouvez faire faire à Snake, des réactions des gardes à différentes situations, de détails débiles et amusants ou des subtilités du gameplay, cette simple Démo vous fera jouer très longtemps tellement elle est riche !

MGS2 : LA DEMO

## LES DETAILS DE GAMEPLAY

### LE RADAR :

Avant toute chose, apprenez à lire le radar. Celui-ci s'est enrichi depuis le premier MGS, en voici les subtilités.



**Jamming Mode :** Si vous lancez une « chaff grenade », votre radar se brouille. Il ne réapparaîtra que lorsque l'effet de la grenade sera dissipé. C'est un bon moyen d'empêcher les gardes de donner l'alerte (leurs talkies ne fonctionneront pas), mais on y perd un outil très pratique...



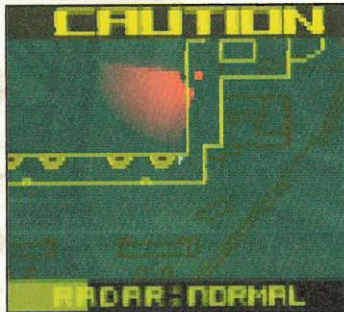
**Alert Mode :** Lorsqu'un ou plusieurs gardes sont sûrs de vous avoir vu ou entendu, ils donneront l'alerte. Si vous leur en laissez le temps, votre radar passera en mode Alerte, ne vous donnant plus aucune information. Dès que vous serez en dehors de leur « ligne de vue », la jauge décroît, et en quelques secondes, vous passerez en mode Evasion.

**Evasion Mode :** Les gardes vous recherchent activement. Ils ont votre dernière position, et savent que vous vous cachez dans le coin.



Tant que vous êtes à couvert, la jauge d'évasion décroît, assez lentement.

**Caution Mode :** Si les gardes ne vous trouvent pas en Evasion, le radar réapparaît. Mais attention : ils sont probablement toujours en train de vous chercher. La jauge met à peu près 1 minute, en mode Caution, à décroître jusqu'à zéro. C'est le temps qu'il vous faudra rester caché si vous voulez retourner enfin au mode Normal et que les gardes vous oublient. Le Caution Mode peut se déclencher à tout moment : si un garde tombe sur un de ses comparses super-décédé, qu'il aperçoit des dégâts ou des traces suspectes, il pourra se mettre à vous chercher.



Si vous êtes caché dans une salle, et que des soldats vous ont (ou ont cru), vous voir et entrer, ils lanceront une procédure d'investigation. Dans ce cas de figure, le mode Evasion vous octroie une vue des gardes, pendant qu'ils vous cherchent.

Attention : leur façon de chercher change. Parfois ils ne pensent pas à regarder à certains endroits, parfois ils y pensent ! En outre, si vous avez laissé des traces (sang, dégâts, etc.) en entrant dans la salle, ils les repèreront.



# LES DETAILS DE GAMEPLAY

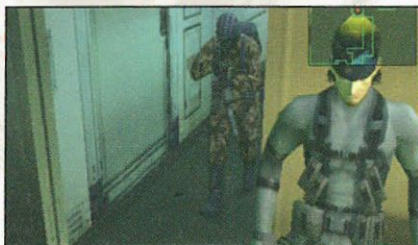
Lorsqu'un garde trouve que quelque chose est bizarre (il a cru entendre un bruit, a senti une fléchette, etc.), son cône de vision passe en jaune.



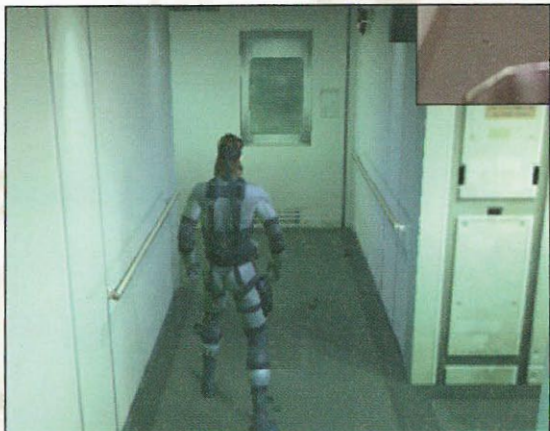
Les gardes au cône de vision rouge savent où vous vous trouvez, et vous recherchent activement. Ils sont sûrs de votre présence... il est temps de fuir, ou alors de bien se cacher !

## LE MOTEUR D'IA : LES COMPORTEMENTS DES GARDES

Même si c'est un aspect technique, le moteur d'I.A. a sa place ici : les réactions des gardes sont un élément central du gameplay.



C'est voilà qui suit les traces ! Un bon moyen pour l'amener à un endroit particulier, histoire de pouvoir s'en débarrasser sans donner l'alerte, par exemple, ou libérer le lieu qu'il surveillait.



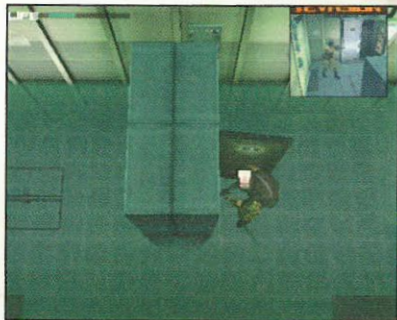
Ce garde a vu des traces de pas suspectes. Votre radar s'efface alors pour montrer ce que le garde voit, puis vous indique qu'il se dirige vers l'origine des traces : vous.



Caché dans un casier, deux gardes fouillent la salle. En vous plaquant trop brusquement contre la paroi (bouton R1) pour observer, l'un d'eux lève le poing, faisant signe à l'autre de s'arrêter car il a entendu quelque chose ! (Pour éviter cela, pressez le bouton doucement : il est analogique, comme le reste de la manette PS2...).

# METAL GEAR SOLID 2

MGS2 : LA DEMO



Plusieurs cas de figure peuvent se présenter : le garde ouvre la porte, et tombe sur vous...



Parfois, il ne prendra pas cette peine, et tirera directement à travers la porte !



Si la configuration le permet, d'autres gardes se placeront souvent de manière à effectuer un tir croisé, dès que leur camarade aura ouvert le casier.



Ce garde, juste avant de sortir de la salle, bredouille, s'aperçoit du carton suspect sous lequel vous vous cachez...



Il commence par s'approcher, et shoote dans le carton afin de vérifier qu'il est vide. De toute évidence, ce n'est pas le cas...



Parfois, il se penchera pour regarder par les trous des poignées, et inévitablement finira par soulever le carton !

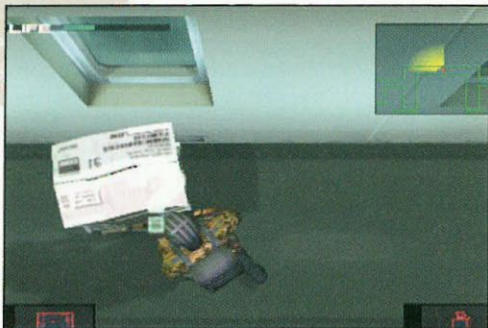


Soyez alors prompt à réagir !

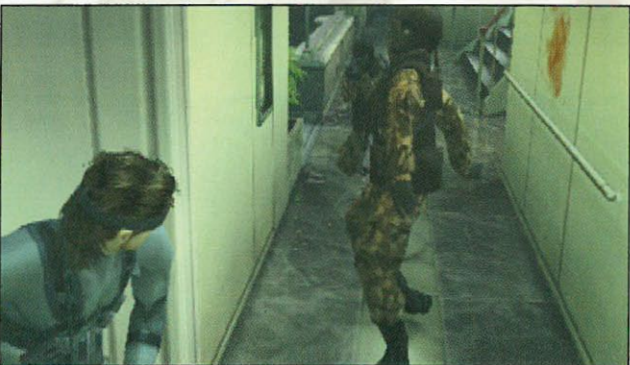


## LES DETAILS DE GAMEPLAY

Il y a deux Card Box dans la démo. L'une, sèche, vous sortira de bien des situations. L'autre, mouillée, éveillera inmanquablement les soupçons des gardes, qui se demandent ce qu'un carton mouillé fait dans un endroit sec...



En général, ils ne prendront même pas le temps de le soulever, cette fois, et tireront dans le tas !



Les gardes font aussi des erreurs, parfois : tirant comme un damné, l'un d'eux gêne celui qui vous fait face en perçant un des tuyaux !



Souvenez-vous que les boutons sont analogiques. Si vous relâchez doucement la pression du bouton Carré, vous ne tirez pas sur ce pauvre garde. Par contre, puisque vous ne le tenez plus en « joue », il tentera subrepticement de se saisir de son fusil d'assaut, sous vos yeux !

Souvent, lorsque les gardes savent où vous vous trouvez, mais ne peuvent pas s'avancer, de peur de tomber dans un piège, ou simplement vous atteindre facilement, ils lanceront une grenade.

MIGS2 : LA DEMO

# METAL GEAR SOLID 2

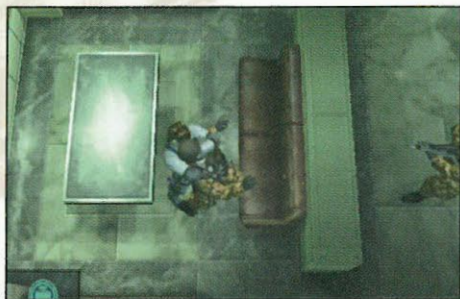
Il n'y a pas que les traces de pas qui éveillent la curiosité des gardes. Le sang, les cadavres, ou encore, comme sur la photo ci-contre, des dégâts suspects. Le bruit, aussi, bien entendu : à ce propos, marchez sur les débris de verre de la baie vitrée du salon, vous entendrez le crissement des éclats...



Un garde s'aperçoit que son camarade est endormi. Il avancera vers lui et lui collera un grand coup de pied pour le réveiller. L'autre, après s'être redressé, se demandera ce qui a bien pu lui arriver...



## LES DETAILS DE GAMEPLAY



Avec un otage entre les mains (bouton Carré, sans direction, derrière un garde), les autres hésiteront à tirer, tout en vous mettant en joue. En passant en vue subjective, vous pourrez faire attention à leurs positions, car si votre otage s'évanouit, ou que vous tournez un peu trop le dos, les autres tireront sans sommations. Parfois, également, les gardes se baisseront pour éviter que vous ne les attrapiez !



Vous avez surpris un garde, qui s'est rendu. Si vous lui tirez une balle dans un genou, il lèvera la jambe, en équilibre sur un pied, pour éviter la douleur... tirez dans le deuxième genou, et le voilà qui s'écroule, tentant de se redresser avant de mourir des suites de ses blessures. De même, si vous tirez dans une main ou un bras, celle-ci retombera mollement. Le garde se mettra à trembler comme une feuille, terrifié par votre attitude limite sadique !



MIGS2 : LA DÈMONIO

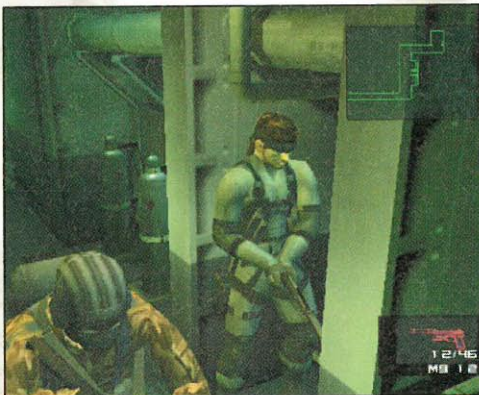


# METAL GEAR SOLID 2

## AUTRES DÉTAILS LE GAMEPLAY ET DÉTAILS AMUSANTS

Avant de vous lancer dans la démo, faites un petit tour dans le menu « spécial » : un tutorial particulièrement bien fait vous y attend, détaillant 32 des actions que peut faire Snake. Mais il y a d'autres choses qui n'y sont pas décrites...

Addition agréable au premier MGS, vous pouvez désormais vous déplacer accroupi, lorsque vous êtes plaqué contre un mur.

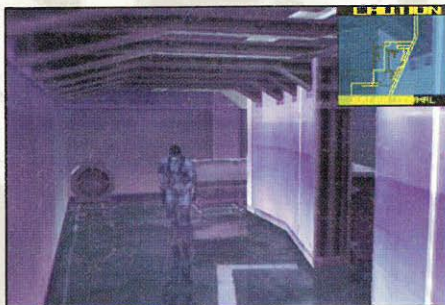


Les cachettes les plus improbables sont parfois suffisantes : ici le garde se précipite à votre poursuite, et vous dépassez sans vous remarquer.



Pour révéler des lasers, comme dans le premier MGS, votre paquet de cigarettes suffit...

L'extincteur marche certes mieux, mais il éveillera les soupçons du garde en faction, un peu plus loin.



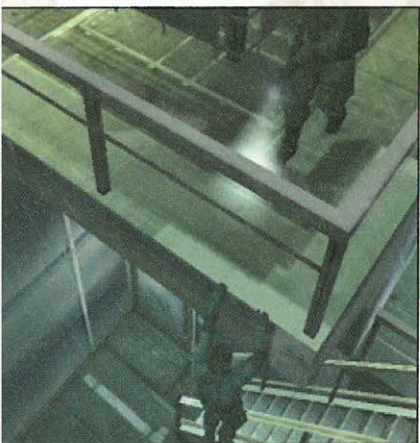
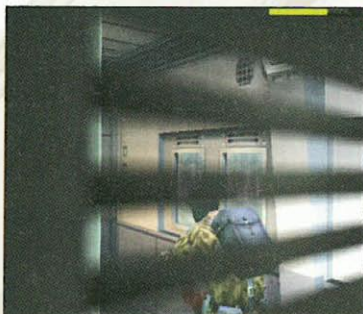
Il serait dommage de passer à côté : à l'extérieur, deux endroits, de part et d'autre du pont inférieur, permettent de jeter les corps à la baïlle.

# LES DETAILS DE GAMEPLAY



Lorsque vous êtes au calme, caché dans un casier, baissez-vous : votre jauge de vie remontera doucement.

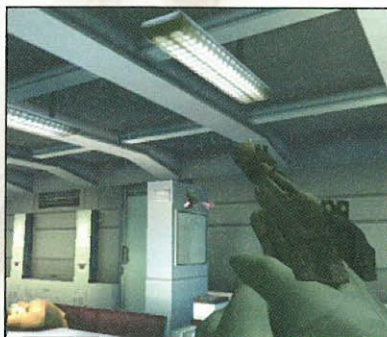
À l'aide des boutons L2 et R2, vous pourrez regarder au mieux, dans un casier, de part et d'autre de la petite ouverture.



Le bouton Triangle, qui permet de passer par-dessus les rambarde et les obstacles, ne sert pas qu'à se cacher sur un chemin de ronde. Si vous êtes repéré, il pourra vous permettre de vous sauver plus vite, les gardes suivant les voies normales comme par exemple les escaliers, pour vous rattraper. Un peu d'avance ne fait jamais de mal ! Vous pouvez aussi vous servir de ce mouvement pour vous laisser tomber sur un garde en contrebas, qui sera sonné sur le coup !

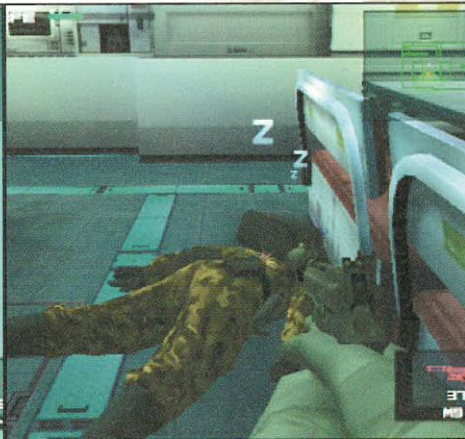
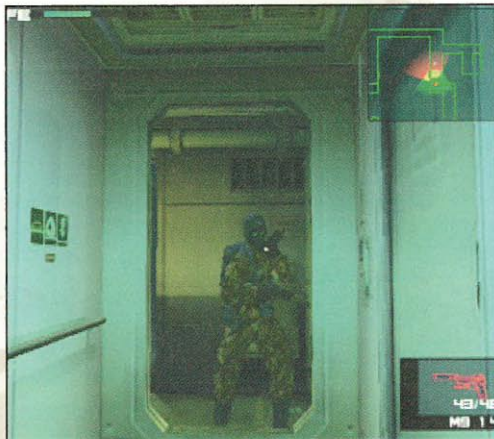


Même si après l'avoir secoué une première fois, un garde endormi ne vous donne pas d'item, réessayez. Parfois, quelque chose finit par venir ! Mais attention : plus vous secouez un garde endormi, plus vite il se réveillera !



Pour les caméras, il suffit bien souvent de shooter précisément l'objectif pour ne plus rien avoir à craindre d'elles.

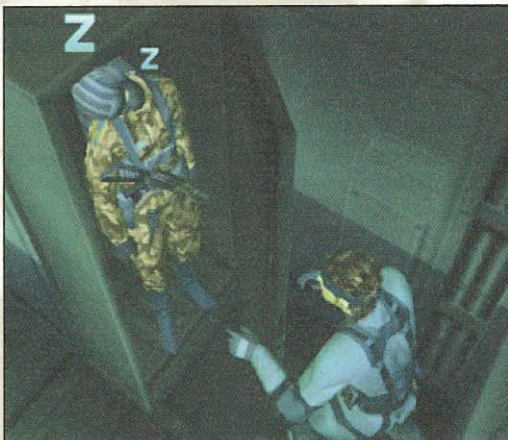
# METAL GEAR SOLID 2



Vous pouvez, en étant rapide, shooter un talkie-walkie pendant que le garde donne l'alerte, comme expliqué dans le tutorial. Mais vous pouvez aussi le faire sur un garde endormi, au calme. Au moins, s'il se réveille et vous voit, il ne pourra pas prévenir ses camarades.



Le nombre de « Z » et d'étoiles au-dessus de la tête d'un garde inconscient indique le laps de temps qui le sépare du réveil. Les gardes endormis (les « Z ») mettent beaucoup plus de temps à revenir à eux que ceux qui sont juste sonnés (les étoiles).



Bien sûr, vous pouvez planquer les gardes assoupis dans les casiers ; lorsqu'il se réveillera, celui-ci sera automatiquement suspecté.

# LES DETAILS DE GAMEPLAY

## LES DETAILS QUI TUENT !

Dans la salle des casiers, si vous vous enfermez dans l'un de ceux qui sont ornés d'un poster, vous pouvez embrasser la fille ! Pressez simplement R1 pour entendre Snake déposer un baiser bien baveux sur le poster. « Smack ! »...



La porte étanche, à gauche de la photo précédente, est cassée. Si vous tentez de la manipuler, une cinématique se déclenche, montrant un Snake bien embêté...



En parlant de poster de fille à demi-nue, ces deux gardes qui vous cherchaient tombent nez à nez avec l'un d'eux. Deux points d'exclamation apparaissent alors au-dessus de leur tête, se mettant à clignoter frénétiquement ! C'est le seul cas de figure où les points d'exclamation clignotent de la sorte...



La roulade (bouton Croix en pleine course) est un mouvement bien pratique. Mais si vous l'effectuez en plein milieu d'un escalier, Snake se vautre impitoyablement la tronche !

## QUELQUES LEFAUTS POUR CONCLURE ?

Je n'en ai pas trouvé beaucoup, soit dit en passant... mais tout de même, juste histoire de, en voici deux petits :

Un autre défaut plus grave, cette fois : alors qu'on peut jaillir l'arme au point dans une position telle que celle-ci, impossible de lancer de même une grenade sans se faire remarquer... Espérons que ce sera corrigé dans la version finale !

Lorsque vous traînez un corps dans les escaliers, celui-ci a tendance à passer au travers. En outre, je suis tombé sur un petit bug : en achevant un garde endormi, étendu sur le double escalier du salon, celui-ci s'est fondu dans le décor...





TO BE CONTINUED  
EXIT

Snaaaaaaake!!

