



TUDO SOBRE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™

S O L I D

<http://www.playstation.com>

SUMÁRIO



METAL GEAR	6, 7
METAL GEAR 2: SOLID SNAKE	8, 9
METAL GEAR SOLID	12,13
METAL GEAR SOLID 2:	14, 15
SONS OF LIBERTY	
METAL GEAR SOLID 3:	16, 17
SNAKE EATER	
METAL GEAR SOLID 4:	18,19
GUNS OF THE PATRIOTS	
METAL GEAR SOLID:	22,23
PEACE WALKER	
METAL GEAR SOLID:	24
PORTABLE OPS	
METAL GEAR SOLID V:	25
GROUND ZEROES	
METAL GEAR SOLID V:	26, 27
THE PHANTOM PAIN	



SEJA QUAL FOR O SEU SONHO, CONTE COM A DOMUS.

A Domus tem os recursos necessários para que você leve os seus sonhos adiante. **Valores entre 30 e 500 mil reais, sem precisar vender seu imóvel, com taxas reduzidas e até 120 meses para pagar.** Ligue e conheça o refinanciamento Domus, seu imóvel quitado pode significar dinheiro no bolso sem complicação.



EMPRÉ\$TIMOS
PARA QUEM TEM IMÓVEL PRÓPRIO, COM TAXA DE
APENAS 1,29% + IPCA AO MÊS
ATÉ 10 ANOS PARA PAGAR*

Rio de Janeiro (21) 2462-4409
Fortaleza (85) 3246-3232
www.ciadomus.com.br



*Sujeito a análise de crédito e jurídica. Condições para a contratação: Imóvel quitado e regularizado dentro do perímetro urbano; renda mínima mensal individual ou composta de R\$ 2 mil, com comprometimento de até 30% da renda bruta mensal; ter entre 18 e 65 anos incompletos; não ter restrições no SPC e SERASA; taxa de 1,29% + IPCA. Ouvidoria: 0800 280 1601.

METAL GEAR

Metal Gear é uma série de jogos na categoria stealth, ou seja, jogos de espionagem com ação, criada por Hideo Kojima e produzida pela Konami. Nele, o jogador tem o controle de um soldado altamente treinado em infiltração e tem que enfrentar armas com capacidade de destruição em massa, os chamados Metal Gear. A série é famosa por ser a primeira a fazer parte da categoria “stealth”, devido às suas longas cenas cinemáticas, enredos complexos e sua exploração da natureza da política, guerras, censura, engenharia genética, inteligência artificial, lealdade, realidade, “verdade” subjetiva vs. universal e temas filosóficos, além de frequentemente derrubar a quarta parede.

O primeiro jogo da série Metal Gear foi lançado em 1987 para o MSX2, com um port um pouco inferior para o NES. Em 1990, foi lançada a sua sequência, Metal Gear 2: Solid Snake. Com o surgimento da quinta geração de videogames, Hideo Kojima conseguiu usar o potencial do PlayStation para criar o Metal Gear Solid com gráficos 3D excepcionais (para a época) e dublagens em todas as línguas. Depois de MGS, ainda vieram as suas sequelas Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty para PlayStation 2, Xbox e PC, e Metal Gear Solid 3: Snake Eater para a PlayStation 2. Uma versão para o PlayStation 3 da série foi lançada, em 12 de junho de 2008, pela Kojima Productions, chamada Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Posteriormente foram lançados Metal Gear Solid: Peace Walker, Metal Gear Solid V: Ground Zeroes e Metal Gear Solid V: The



Metal Gear, primeiro jogo da série. Originalmente lançado para MSX2

Phantom Pain, que mudaram o foco da jogabilidade para ação, colocando o gênero stealth um pouco de lado.

Também foram criados outros títulos da série Metal Gear, que não dão continuidade à série. O primeiro desses títulos foi Snake's Revenge, um jogo feito para o NES em 1990 para ser a sequência do Metal Gear original. O jogo foi feito no Japão, especificamente para o público americano (não existe versão japonesa do mesmo). Mesmo sem ter a participação de Hideo Kojima, o jogo foi considerado por ele como satisfatório, e, dele, veio a inspiração para fazer a verdadeira sequência do primeiro Metal Gear: o Metal Gear 2: Solid Snake, que sobrepôs toda a “história” do Snake's Revenge.



O próximo “não-oficial” foi o Metal Gear: Ghost Babel para Game Boy Color, lançado em 2000. No mercado americano, ele foi rebatizado para Metal Gear Solid para tentar aumentar as vendas do mesmo. Não é considerada uma sequência, mesmo usando alguns dados oficiais da história de jogos passados. Aproveitando, a Nintendo lançou, em 2004, uma versão melhorada do primeiro Metal Gear Solid para GameCube, intitulado Metal Gear Solid: The Twin Snakes, que foi dirigido por Ryuhei Kitamura e desenvolvido pela Silicon Knights, uma subsidiária da Nintendo, sob supervisão da Konami. Os gráficos foram melhorados e uma nova dublagem e jogabilidade foram adaptadas do jogo Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

Em 2004, a Konami lançou o Metal Gear Acid para o PSP. A série Acid não é baseada em espionagem, e, sim, um jogo de estratégia, combinando alguns fatores da série em forma de jogo de cartas. Apesar de não trazer grandes novidades, nem de agradar a todos os fãs, a série Acid fez sucesso e uma sequência foi lançada.

Cada jogo envolve o protagonista Solid Snake (Podendo envolver os personagens Naked Snake e Raiden) deslo-



Evolução gráfica dos personagens ao passar dos anos

cando-se por mapas e evitando soldados. O protagonista pode usar várias armas, das quais muitas existem no mundo real. Em certos pontos do jogo ele tem de lutar com vários chefes que usualmente tem diferentes habilidades sobre-humanas ou sobrenaturais. Em alguns jogos, o penúltimo chefe é a última encarnação do Metal Gear, com os seguintes chefes sendo confrontos um-contrá um com o principal antagonista do jogo.

Hideo Kojima originalmente planejou que o terceiro Metal Gear seria chamado Metal Gear 3, e lançado pelo 3DO Interactive Multiplayer em 1994. Contudo, por conta do enfraquecimento da 3DO Hardware, o desenvolvimento do jogo mudou-se para o PlayStation assim que lançado. Kojima renomeou o jogo Metal Gear Solid, escolhendo esse sobre o trabalho de Metal Gear 3. Isso foi por causa do fato que ele acreditava que os primeiros dois jogos MSX2 não eram muito bem conhecidos. Ele usou a palavra “Solid” porque graças a computação gráfica 3D, ele podia agora criar um jogo em um mundo “sólido”. Continuações do jogo também usaram o título “Metal Gear Solid”, e geralmente seguindo uma nova progressão numeral, mas o primeiros jogos Metal Gear são referenciados e continuam considerados como parte da linha do tempo.

Aclamado por fãs como uma das melhores séries entre todas e criticado por muitos por suas confusões narrativas, Metal Gear Solid também é notável pela marca que seu criador Hideo Kojima deixou. Nesse caso, a personalidade e ideais do criador são muito marcantes em sua criação para que possam ser ignoradas. Metal Gear Solid é um dos jogos mais importantes já lançados. Desde seu início, ele demonstra seus valores de produção imensos: a cena de abertura mostra Snake se aproximando de uma base pela água, os ângulos de câmera tentando acompanhá-lo enquanto seu comandante oferece um resumo da missão ao mesmo tempo em que os créditos de atores e diretores aparecem na tela.



Metal Gear Rex

Um dos principais aspectos do PlayStation é que ele usava o CD-ROM como mídia para seus jogos, o que permitia que Metal Gear Solid tivesse roteiro dublado e músicas orquestradas. O rádio do game original retorna como o Codec, e, por meio dele, Snake recebe instruções de seus camaradas ou pode simplesmente bater papo com sua equipe de operação. Os interesses de Kojima são muito vastos, e o Codec reflete isso. Seus companheiros falam de Godzilla, da fauna e flora local, paranoia da Guerra Fria, modas militares, a natureza da guerra e, sobretudo, a relação entre destino e genética.

O icônico sinal de alerta

METAL GEAR

Operation
Intrude
N313



INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

- MSX2
- PlayStation 3
- PlayStation 2
- Celulares
- Xbox 360
- PlayStation Vita

DATA DE LANÇAMENTO

- 7 de julho de 1987 (MSX2)
- 14 de março de 2006 (PlayStation 2)
- 8 de novembro de 2011 (Playstation 3, Xbox 360)
- 12 de junho de 2012 (PlayStation Vita)
- 2008 (Celulares)

CRONOLOGIA



Metal Gear (comumente abreviado MG) é um jogo de espionagem criado por Hideo Kojima e produzido pela companhia japonesa Konami. Foi o primeiro jogo de Hideo Kojima e serviu como título inaugural à saga Metal Gear, uma das séries mais lucrativas da Konami. Originalmente, o jogo foi lançado para MSX2 na Europa e no Japão. Posteriormente, o jogo foi convertido para NES/Famicom com lançamento para Japão, EUA e Europa. As muitas alterações que foram feitas no jogo original tornaram a versão para NES bem inferior no quesito enredo, onde o jogo sempre se destacou.

Muitas versões baseadas nas de NES e MSX2 também foram lançadas para outras plataformas, tal como o IBM PC e Commodore 64, e relançado de forma emulada, como parte de uma oferta especial, com o jogo Metal Gear Solid: Twin Snakes. A versão para MSX foi convertida para celular no Japão, com mudanças e melhorias, e também faz parte do segundo disco do jogo Metal Gear Solid 3: Subsistence, com uma melhor tradução ao inglês do que a versão original. Este é o primeiro caso em que o primeiro Metal Gear foi lançado no mercado norte-americano com seu conteúdo original. O jogador deve mover o personagem (Solid Snake) por toda a Outer Heaven, enquanto evita contato e confronto direto com as sentinelas que patrulham as áreas. Se o jogador for visto, o jogo entrará no “Modo de Alerta”. Nessa situação, o jogador deve se esconder até que a situação volta ao status “Normal”. Os métodos de fuga variam dependendo das circunstâncias em que foi descoberto:

Se o jogador for visto e apenas uma única marca de exclamação (!) aparecer sobre a cabeça de quem o viu, apenas os inimigos na área vão atacá-lo; sendo possível fugir movendo-se para uma área adjacente. Caso duas marcas de exclamação (!!) aparecerem sobre quem o viu (ou se o jogador for visto por uma câmera, sensor infra-vermelho, ou disparando uma arma sem silenciador), aparecerão reforços de outras áreas. O jogador só poderá escapar eliminando todos os inimigos, incluindo os dos reforços, ou se movimento para andares diferentes.

O jogador começa o jogo desarmado, mas eventualmente ganha acesso a uma variedade de armas, como explosivos, armas automáticas (como uma Beretta M92F) e um



lançador de mísseis. A munição para cada arma é limitada, mas é facilmente reposta. As armas podem ser usadas contra os inimigos, mas também podem remover obstáculos (como “hollow walls” ou chão eletrizado). Snake também pode usar seus punhos para lutar contra os inimigos. Ocasionalmente, se o jogador derrotar um guarda com os punhos sem aletar ninguém, o guarda pode soltar uma ração ou pacote de munição, que pode ser coletada pelo jogador. A base inimiga consiste em três diferentes construções, com vários andares cada uma. O jogador deve usar cartões de acesso e outros itens para destravar as portas, que só serão abertas com seus respectivos cartões de acesso.



Também aparecem chefes de cenário para impedir o progresso do jogador. As informações podem ser obtidas ao resgatar reféns nas construções. Após resgatar cinco reféns, o jogador ganhará uma promoção, aumentando seu “Ranking”, e ganhando uma maior capacidade de munição e energia. Entretanto, se um refém é morto, o jogador é rebaixado para o rank anterior. O jogador possui um transceiver para se comunicar com o Comando Operacional, o que inclui seu comandante, Big Boss, ou outro membro da resistência contra a fortaleza. Cada um dos aliados de Snake possui um vasto conhecimento sobre uma área específica. Em 1995, numa região florestal da África do Sul, encontra-se Outer Heaven, uma fortaleza criada por um soldado veterano.

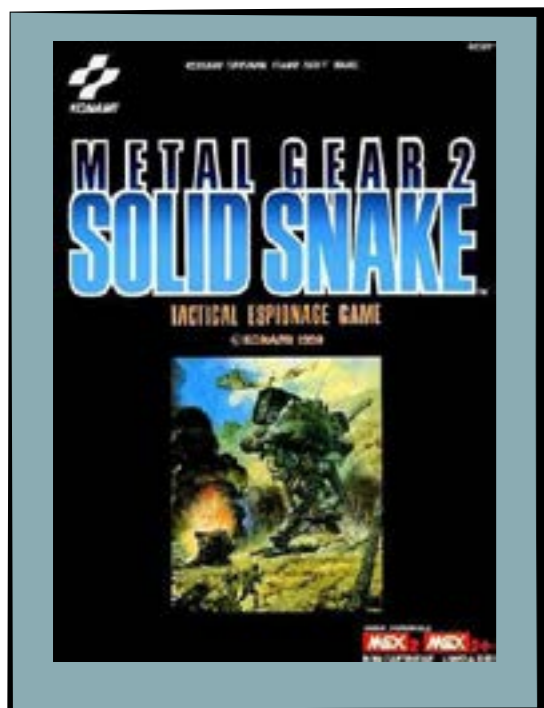
Ele era temido em todo o mundo, tanto por seus aliados quanto por seus inimigos. As nações ocidentais temem que Outer Heaven tenha em seu poder uma arma capaz de mudar a história das guerras. As Nações Unidas entram em contrato com a FOXHOUND, para cuidar da situação. O comandante da agência, Big Boss, encaminha o seu melhor soldado, Gray Fox. Alguns dias depois, Gray Fox envia apenas duas palavras para seus superiores: “Metal Gear!”. As Nações Unidas, mais uma vez, entram em contato com a FOXHOUND e, então, Big Boss envia Solid Snake, um novato, porém muito talentoso. Iniciando a operação “Intrude N313”, Snake se infiltra na base, logo após ele encontra Diane e Jennif-

er, membros da resistência contra Outer Heaven. Com a ajudadela, Snake consegue resgatar Gray Fox, que explica os fatos envolvendo o Metal Gear. Trata-se do primeiro blindado capaz de operar em qualquer terreno e lançar mísseis nucleares. Literalmente, um Metal Gear conseguiria mudar os rumos de uma guerra. Com o Metal Gear em seu poder, Outer Heaven estava tentando estabelecer a superioridade militar sobre todo o mundo. A missão de Snake, agora, é destruir o Metal Gear. Para isso, ele deve encontrar o engenheiro chefe do projeto, Dr. Drako Madnar Petrovich.

Ellen, filha do doutor, havia sido seqüestrada para que o engenheiro construísse o blindado. Petrovich ensina a Snake como destruir sua criação; entretanto, conforme Snake se aproxima do centro de controle de Outer Heaven, algumas armadilhas têm de ser sobrepujadas, como se estivessem esperando por ele. O líder da resistência contra Outer Heaven, Kyle Schneider, morre em combate e Snake fica gravemente ferido. Ele é levado para uma prisão 100 andares abaixo da terra. Snake consegue escapar e encontrar o Metal Gear. Ele destrói a máquina, poucos instantes de a missão ser encerrada. Durante sua fuga, Snake encontra Big Boss, o líder da agência ri de Snake e revela

a verdade por trás da operação. Desde que entrou no comando da FOXHOUND, Big Boss estava usando suas ligações no governo para corromper e roubar informações confidenciais, financiando suas atividades. O objetivo era fazer de Outer Heaven a nação mais poderosa do mundo, tendo ele como líder. Big Boss decidiu enviar Solid Snake na esperança de que este fosse capturado e desse ao governo dos EUA informações falsas, mas subestimou as capacidades de Snake, não imaginando que ele poderia chegar tão longe, o que o fez admitir que Snake é um dos melhores. Big Boss ativa a autodestruição de todo o complexo, enquanto a fortaleza é destruída, os dois se digladiam numa luta mortal, mas somente Snake sai andando.





INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

- MSX2
- PlayStation 3
- PlayStation 2
- Celulares
- Xbox 360
- PlayStation Vita

DATA DE LANÇAMENTO

- 20 de julho de 1990 (MSX2)
- 14 de março de 2006 (PlayStation 2)
- 8 de novembro de 2011 (Playstation 3, Xbox 360)
- 12 de junho de 2012 (PlayStation Vita)
- Outubro de 2004 (Celulares)

CRONOLOGIA



Metal Gear 2: Solid Snake é um jogo de espionagem escrito e dirigido por Hideo Kojima, e desenvolvido e publicado pela Konami. Foi o segundo jogo em sequência oficial na série Metal Gear, e não deve ser confundido com a versão Snake's Revenge, que não dava continuidade à série. Foi liberado, inicialmente, só no Japão para o MSX2, em 19 de julho de 1990. O jogo não foi lançado para nenhuma outra plataforma até 14 anos mais tarde, como um jogo baixável para telefones móveis no Japão, em 2004. Mais tarde, o jogo foi lançado oficialmente na América do Norte como um componente do Metal Gear Solid 3: Subsistence, junto com o primeiro Metal Gear, em 2006.



No jogo, Solid Snake deve infiltrar-se em Zanzibar Land, um território altamente defendido, situado entre a União Soviética, Afeganistão, Paquistão e China. A missão de Snake é salvar o cientista sequestrado, Dr. Kio Marv, que criou uma bactéria que fermenta petróleo de alta qualidade e, mais tarde, procurar e destruir o Metal Gear D. Em 1999, o mundo enfrentava uma crise de energia. Era óbvio que a oferta de petróleo se tornava mais escassa do que afirmavam as previsões. O desenvolvimento de uma fonte alternativa de energia ainda estava distante. O preço do petróleo crescia vertiginosamente e a economia mundial entrava em confusão. Previa-se que o século 21 seria um grande caos. Entretanto, a invenção de um gênio mudava inteiramente a situação. Um biólogo tcheco, Doutor Kio Marv, inventava o "OILIX", um microorganismo capaz de refinar petróleo para produzir uma forma altamente pura de petróleo.

O mundo se enchia de esperanças diante da descoberta deste messias para resolver a crise de energia, mas, ao mesmo tempo, o mundo entrou numa época de tensão observando esta nova bactéria. Exatamente quando a atenção mundial se voltava para o OILIX e para o Doutor Marv, esse é raptado e desaparece. As nações começam a investigar e um nome logo aparece... "Terra de Zanzibar".



Zanzibar era um regime militar democrático que surgia repentinamente na Ásia Central em 1997. De acordo com as informações obtidas, Zanzibar supostamente possuía armas nucleares. O cenário todo estava claro. Obtendo o OILIX somado às armas nucleares, Zanzibar tentava estabelecer superioridade econômica e militar sobre o mundo. Preocupados com a situação, os Estados Unidos ordenam Roy Campbell, ex-membro e comandante-chefe da unidade de alta tecnologia e forças especiais FOX-HOUND, a resgatar o Doutor Marv. Ele traz de volta Solid Snake, o homem que colocou um fim a Outer Heaven quatro anos atrás, e pede para que resgate o Doutor Marv e o OILIX. Ao se infiltrar na terra de Zanzibar, com a ajuda da agente da CIA Horry, Snake consegue penetrar na fortaleza e se encontrar novamente com Doutor Petrovich, o chefe de engenharia do Metal Gear em

Outer Heaven, que também foi seqüestrado e forçado a desenvolver outro Metal Gear. Ele conta ao surpreso Snake um fato ainda mais chocante: Big Boss, o homem que Snake derrotou em Outer Heaven se tornou o comandante geral da terra de Zanzibar. Snake resgata Dr. Petrovich com cooperação de Natasha, guarda-costas do Dr. Marv e ex-agente da Polícia Secreta Internacional Tcheca, e destina-se às acomodações onde o Dr. Marv está confinado. Enquanto Petrovich e Natasha cruzavam a estreita ponte suspensa sobre um grande vale, um míssil a explode. Natasha voa pelos ares. Sem nada poder fazer para salvar Natasha, Snake ouve uma voz muito conhecida. "Olá Snake, éramos bom parceiros. Eu posso te deixar partir. Deixe este lugar de uma vez!" ...Gray Fox.

Snake vê Gray Fox no controle do Metal Gear. O melhor soldado da FOX-HOUND que, após a queda de Outer Heaven, desapareceu como se seguisse os passos de Big Boss. Perdendo Natasha diante de seus olhos e deixando Petrovich ser levado, Snake anuncia: "Fox! Eu não vou desistir!" Após uma série de batalhas, Snake finalmente chega ao prédio onde encontra-se o Doutor Marv. Contudo, tarde demais. Ele vê o corpo do Doutor Marv e Petrovich, que não pôde fazer nada além de continuar ali. Petrovich conta a Snake que o Doutor Marv não resistiu às torturas constantes por causa dos seus problemas cardíacos. Snake então recebe um chamado

de emergência de Horry. A informação surpreendia: Petrovich se voluntariou para desenvolver o Metal Gear em Zanzibar; o próprio seqüestro do Doutor Marv foi conduzido por ele. Após a verdade vir à tona, Petrovich ataca Snake, que rapidamente põe um fim à situação e obtém o plano estrutural do OILIX.

Na tentativa de fuga, Snake confronta-se com o Metal Gear novamente, controlado por Gray Fox. A batalha acontece na base subterrânea e Snake consegue destruir a máquina. Entretanto, Gray Fox não se rende e desafia Snake. No meio de um campo minado, Snake e Fox lutam sem armas. Um duelo sem envolver ódio ou intenção de matar. Durante aquele estranho momento de pureza, os dois são atados por forças que transcendem palavras e emoções. Snake vence, mas ainda havia alguém com quem Snake precisaria lutar: Big Boss. Exatamente como há quatro anos em Outer Heaven, Big Boss o esperava. "Aquele que viveu a tensão da guerra nunca deixará o campo de batalha. Eu sou aquele que lhe dá um motivo pra viver: a guerra." Snake se enfurece com a arrogância de Big Boss. "Só existe uma luta da qual preciso: daquela que me libertará de você, que me acordará deste pesadelo... Big Boss, eu vou matar você!"

Snake precisa lutar: Big Boss. Exatamente como há quatro anos em Outer Heaven, Big Boss o esperava. "Aquele que viveu a tensão da guerra nunca deixará o campo de batalha. Eu sou aquele que lhe dá um motivo pra viver: a guerra." Snake se enfurece com a arrogância de Big Boss. "Só existe uma luta da qual preciso: daquela que me libertará de você, que me acordará deste pesadelo... Big Boss, eu vou matar você!"

Com o plano estrutural do Oilix, Snake e Horry são resgatados da terra de Zanzibar num helicóptero. Snake mais uma vez salva o mundo. Entretanto, não há sorriso em seu rosto. As últimas palavras de Big Boss continuavam a ecoar em sua mente: "Para o vencedor, a batalha não terminará. O derrotado se libertará do campo de batalha, mas o vencedor permanecerá nele. E o sobrevivente viverá toda sua vida como um soldado até a sua morte."

Snake desaparece nas brancas terras do Alasca, sozinho...

Snake desaparece nas brancas terras do Alasca, sozinho...

Snake desaparece nas brancas terras do Alasca, sozinho...

Snake desaparece nas brancas terras do Alasca, sozinho...





DESCUBRA O PONTO DE VENDA MAIS PRÓXIMO

SABER BEBER É TÃO IMPORTANTE QUANTO SABER O QUE BEBER.



SE BEBER, NÃO DIRIJA



Moderno, com toque retrô e um charme peculiar: Perfetto.



Venha conhecer de perto a arte-final deste projeto, que mistura de maneira sublime a modernidade de seu design, somado a um visual nostálgico e romântico. Perfeito!



GENIALI

Santos | Guarujá | Praia Grande.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™

SOLID

Shadow
Moses
Incident



INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

- PlayStation
- PlayStation 3

DATA DE LANÇAMENTO

- 21 de outubro de 2008 (PlayStation)
- 9 de julho de 2013 (PlayStation 3)

TEMA

GENE

(Gênese)

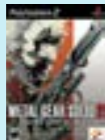
CRONOLOGIA

← ANTECESSOR



Metal Gear 2: Solid Snake

SUCESSOR →



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Metal Gear Solid é o terceiro título canônico da série Metal Gear e a seqüência direta de Metal Gear 2: Solid Snake. O jogo implementa várias qualidades cinemáticas à série, como por exemplo, numerosas cenas que usam a mecânica e os gráficos do jogo, como também dublagem de personagens em várias cenas de conversação pelo rádio Codec. A história de Metal Gear Solid se passa em 2005, a sudoeste do Alasca no mar de Bering. Ela se foca em Solid Snake, um soldado ex-aposentado que se infiltra numa instalação de eliminação de armas nucleares para neutralizar uma ameaça terrorista da FOXHOUND, uma unidade de forças especiais. Snake deve resgatar dois reféns: o chefe da DARPA e o presidente de uma fabricante de armas, além de enfrentar os terroristas e impedi-los de lançar um ataque nuclear.



Metal Gear Solid foi bem recebido pela crítica, vendendo mais de seis milhões de cópias e recebendo uma nota 94 de 100 no site de mediação de notas Metacritic. Apesar da transição aos gráficos tridimensionais, a jogabilidade de MGS permanece semelhante ao de seu antecessor em 2D, lançado para MSX2, Metal Gear 2: Solid Snake. O jogador deve controlar Solid Snake pelas áreas do jogo sem ser visto pelos inimigos. Se o jogador mover-se para dentro do campo de visão de algum deles, ou ao alcance de alguma câmera, o alarme será disparado, fazendo com que vários inimigos armados venham averiguar. Para permanecer oculto, o jogador deve usar principalmente o ambiente, como arrastar-se sob objetos, usar caixas para se esconder, abaixar-se ou esconder-se atrás de paredes e fazer barulho para distrair inimigos. Tudo isto é feito com uma visão em terceira pessoa, que geralmente muda seu ângulo para dar ao jogador a melhor visão possível da área; e com o radar, Soliton, que mostra os inimigos e seus respectivos campos de visão. Snake também pode usar uma variedade de equipamentos, como óculos infravermelhos ou uma caixa de papelão como disfarce. A ênfase em stealth traz uma forma menos violenta de jogabilidade, já que lutas contra grupos de inimigos geralmente resultarão em sérios danos ao jogador.



O protagonista de Metal Gear Solid é Solid Snake, um lendário agente de infiltração e sabotagem. Durante a missão, Snake recebe auxílio via Codec. O coronel Roy Campbell, ex-oficial-em-comando de Solid Snake, lhe dá ajuda com táticas e conselhos. Enquanto que inicialmente ele mantém um número de segredos de Snake, gradualmente ele lhe revela. Além do coronel, outras pessoas lhe ajudam na operação, sendo estes Naomi Hunter, providenciando suporte médico; Nastasha Romanenko, que dá dicas sobre armas e itens; Master Miller, o ex-instrutor de infiltração e técnico de sobrevivência de Snake; e Mei Ling, que inventou o sistema de radar usado durante a missão e encarregada dos dados do mesmo — o jogador pode ligar para ela para salvar o jogo. O antagonista principal do jogo é Liquid Snake, líder da organização FOXHOUND e “irmão gêmeo” genético de Solid Snake. Sendo uma unidade de forças especiais, a FOXHOUND contém especialistas em áreas únicas. Os membros são Revolver Ocelot, um atirador de elite e perito em interrogatório, cuja arma de escolha é uma Colt Single Action Army; Sniper Wolf, a atiradora de elite oficial do grupo; Vulcan Raven, um musculoso xamã armado com uma M61 Vulcan que foi retirada de um F-16 amassado; Psycho Mantis, um médium especialista em telecinese; e Decoy Octopus, um mestre em disfarces.

Snake, em 2005, onde uma unidade de forças especiais geneticamente modificada, a FOXHOUND, lidera uma revolução nuclear em uma ilha remota do Alasca, chamada Ilhas Fox. Esta ilha, de codinome “Shadow Moses”, é o local de uma instalação de eliminação de armas nucleares. As forças especiais que se apoderaram da ilha tomaram posse do mecha nuclear Metal Gear REX, e estão ameaçando o governo dos Estados Unidos da América com um ataque nuclear, caso eles não recebam os restos mortais do “mercenário lendário” Big Boss em menos de 24 horas. No início do jogo, Solid Snake foi encarregado da operação, a pedido do coronel Roy Campbell, para infiltrar-se nas defesas dos terroristas e neutralizar a ameaça. Snake também é ordenado a localizar alguns reféns, que incluem o chefe da DARPA, Donald Anderson, e o presidente da ArmsTech, Kenneth Baker. A sobrinha do coronel Campbell, Meryl Silverburgh, também está aprisionada na instalação



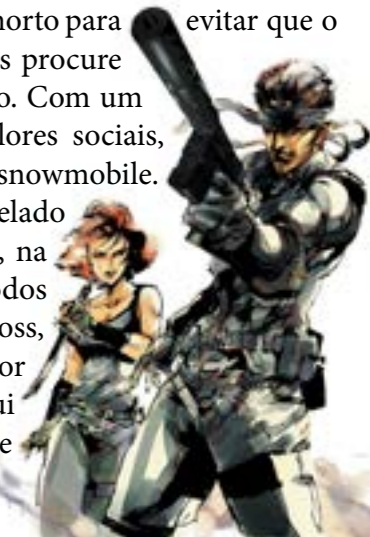
Infiltrando-se no hangar do Metal Gear, Snake escuta Liquid e Ocelot preparando a seqüência de lançamento do Metal Gear REX. Com uma tentativa frustrada de desativá-lo, Snake ativa o Metal Gear REX. Master Mill-

er então revela ser Liquid disfarçado. Ele então revela ter manipulado toda a missão de Snake para permitir o lançamento de REX. Liquid também revela que eles são produtos do projeto “Les Enfants Terribles” (“Os Filhos Terríveis”), um esforço dirigido pelo governo para clonar Big Boss, que foi conduzido durante os anos 1970. Liquid explica que Solid recebeu todos os genes dominantes de Big Boss, enquanto que ele recebeu todos os recessivos. Além disso, ele também revela que a verdadeira razão de o governo tê-lo mandado lá foi que, assim, todos os membros da FOXHOUND (incluindo Snake, um ex-membro) pudessem ser mortos pelo vírus FoxDie, permitindo que o governo recupere o REX sem danos.



Liquid assume controle do Metal Gear REX e a batalha começa. Snake consegue destruir o REX e é novamente desafiado por Liquid num combate corpo a corpo. Ele luta contra Liquid em cima do REX destruído e o derrota após jogá-lo de cima da cabeça do mecha. Otacon contata Snake, falando que permanecerá na instalação para ajudá-lo a escapar de lá com Meryl, ciente do ataque aéreo nuclear que supostamente viria a acontecer. Então, Meryl reúne-se a Snake e eles escapam juntos através de um túnel subterrâneo em um jipe, enquanto que Liquid aparece novamente e os persegue. Após ambos os veículos capotarem na entrada externa do túnel, Liquid chega perto de Snake e aponta uma arma mas, de repente, sucumbe à mercê do vírus FoxDie.

O coronel Campbell, antes afastado do comando da missão, envia um ataque aéreo nuclear, com objetivo de apagar as evidências dos eventos daquele dia, e oficialmente declara Snake como morto para evitar que o governo dos Estados Unidos procure por ele novamente no futuro. Com um discurso sobre a vida e valores sociais, Snake e Meryl partem num snowmobile. Após os créditos finais, é revelado ao jogador que Solid Snake, na verdade, havia recebido todos os genes recessivos de Big Boss, sendo geneticamente inferior a Liquid Snake, e que possui um limite de tempo restante de vida indeterminado, até que o FoxDie o mate.



METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

Tanker
IncidentBig Shell
Incident

INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

• PlayStation 2 | • PlayStation 3

DATA DE LANÇAMENTO

• 12 de novembro de 2001
(PlayStation 2) | • 8 de novembro de 2011
(PlayStation 3)

TEMA

MEME

(Jogabilidade memorável)

CRONOLOGIA

← ANTECESSOR



Metal Gear Solid

SUCESSOR →



Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty

Sobre o Jogo

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty é o quarto jogo da série Metal Gear que foi produzido e dirigido por Kojima e é a sequência direta de Metal Gear Solid. O seu lançamento foi seguido de uma edição expandida, Metal Gear Solid 2: Substance, que foi lançada para PlayStation 2, Xbox e Windows. Em 2008, sua sequência cronológica, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, foi lançada para PlayStation 3.

A história se ambienta em uma instalação de limpeza marítima que foi tomada por terroristas que se autodenominavam “Sons of Liberty” (“Os Filhos da Liberdade”). Eles exigem um resgate em troca da vida do presidente dos Estados Unidos, enquanto que ameaçam destruir a instalação e criar um desastre ambiental cataclísmico se as exigências não forem atendidas. Os objetivos e identidades de muitos dos antagonistas e aliados são trocados rapidamente, conforme os protagonistas vão descobrindo informações sobre uma conspiração mundial construída por uma organização conhecida como os Patriots.

Recepção

O jogo foi bem recebido pela crítica, vendendo mais de 7 milhões de cópias mundialmente e recebendo uma nota média de 95% na agregação da Game Rankings. Enquanto que a jogabilidade foi quase que universalmente elogiada, alguns críticos não apreciaram muito a natureza filosófica e a execução do enredo do jogo, o qual explora temas de memes, engenharia social, conspirações políticas e inteligência artificial. O protagonista de MGS2 é o agente novato Raiden. Ele recebe auxílio de seu comandante, Coronel Campbell, e de sua namorada, Rosemary. Outros personagens que se tornam aliados incluem o Tenente de Classe Júnior Iroquois Pliskin, um misterioso Fuzileiro que fornece informações sobre a instalação; Peter Stillman, um perito em explosivos da NYPD; Otacon, um especialista em segurança de computadores; e um “ninja ciborgue” que se assemelha a Gray Fox.

A parte dos antagonistas é formada por três grupos principais: “Sons of Liberty” (“Os Filhos da Liberdade”), um grupo terrorista que conseguiu tomar o controle sobre uma instalação de



limpeza marítima; a unidade antiterrorista “Dead Cell” e um exército mercenário. Os membros do Dead Cell são Vamp, um homem que apresenta atributos de vampiro; Fatman, um homem excêntrico com uma sabedoria excepcional sobre explosivos; e Fortune, uma mulher capaz de enganar a morte por meios, aparentemente, sobrenaturais. O líder dos Sons of Liberty diz ser Solidus Snake. Auxiliando o Sons of Liberty estão Olga Gurlukovich, comandante de um exército mercenário russo e Revolver Ocelot, um ex-agente da FOXHOUND, o braço direito de Liquid Snake.

HISTÓRIA

Quatro anos após Shadow Moses, Nastasha Romanenko lançou uma coletânea de livros falando sobre o ocorrido, conseqüentemente, Solid Snake foi aclamado como herói em todo o mundo.



Snake, porém, abandonou o governo e agora trabalha junto com Otacon em uma ONG chamada “Phylanthropy”, destinada a caçar qualquer Metal Gear existente. Otacon recebe um e-mail relatando o transporte de um novo modelo Metal Gear através do Rio Hudson, sob a autoria da Marinha Americana. Snake vai até o navio Discovery averiguar tal informação.

O objetivo era apenas confirmar, e caso fosse verdade, fotografar o modelo para apresentá-lo ao mundo. Minutos depois de Snake entrar no navio, Revolver Ocelot aparece, junto com um de seus aliados, Sergei Gurlukovich, e os dois invadem o navio juntamente com seus soldados terroristas soviéticos, matando alguns membros da marinha e sequestrando o ambiente. Após passar despercebido pelos guardas terroristas, Snake infiltra a conferência do novo Metal Gear, apresentado pelo comandante da marinha, tomando o máximo cuidado



possível para não ser notado e confundido com um invasor soviético, enquanto fotografa o modelo e envia suas fotos para Otacon, mas logo após Snake enviar



todas as fotos e o comandante finalizar seu discurso, as tropas terroristas invadem o ambiente juntamente com seus líderes. Ocelot rouba o robô, afunda o navio, e Snake é dado como morto.

Dois anos se passam, e é apresentado Raiden, um jovem agente que se infiltra numa instalação de tratamento marítimo chamada Big Shell, com a ordem de resgatar o presidente americano, James Johnson e, se possível, cerca de outros 30 reféns. Um grupo terrorista intitulado Sons of Liberty (Os Filhos da Liberdade), dominaram a instalação e exigiram dinheiro em troca da vida do presidente. Junto com o “SoL” estão a antiga unidade antiterrorista Dead Cell, composta por: Fortune, armada com um canhão de prótons e com a estranha habilidade de refletir projéteis; Fatman, um excêntrico especialista em explosivos e Vamp, aparentemente um vampiro imortal. Ainda do lado dos terroristas, está uma tropa de militares russos renegados, que agora respondem ao comando de Olga Gurlukovich, filha de Sergei (que Ocelot matou dois anos antes).

Além de Raiden, o governo enviou duas equipes dos Fuzileiros para resgatar o Big Shell; eles levaram Peter Stillman, uma lenda na polícia e antigo instrutor de Fatman. Raiden não deve deixar-se ver nem contar com a ajuda dos soldados. O único fuzileiro que entra em contato com Raiden é Iroquois Pliskin, que o reconhece como agente da Fox-Hound e passa a ajudá-lo esporadicamente durante a missão. Agora, o inexperiente Raiden tem de completar sua missão, resgatando o presidente, nem que isso lhe custe sua vida.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID[®] 3

SNAKE EATER

Virtuous
Mission
Operation
Snake Eater

Sobre o Jogo

Ambientado na Rússia da época da Guerra Fria, a história se centra no agente da unidade FOX Naked Snake, cujas missões são resgatar um fabricante de armas e sabotar uma superarma experimental. Enquanto que os jogos anteriores se passavam em ambiente urbano, Snake Eater adota uma ambientação em uma floresta soviética dos anos 1960, com as armadilhas semi-futurísticas de alta tecnologia dos antigos jogos Metal Gear Solid sendo substituídas pela natureza. Enquanto que o ambiente mudou, o foco de sua jogabilidade ainda permanece no stealth e infiltração, além de também manter o senso de humor autoreferenciado tradicional da série, que quebra a quarta parede. A história de Snake Eater é contada através de numerosas cenas cinematográficas e conversas pelo rádio.

Recepção

Metal Gear Solid 3: Snake Eater foi bem recebido pública e criticamente, vendendo 3,6 milhões de cópias ao redor do mundo e recebendo uma média de 91% nos websites de análises agregadas Game Rankings e Metacritic.



Aproximadamente dois-terços do jogo são ambientados em uma floresta tropical fictícia da União Soviética, e usar este variado ambiente ao máximo a favor do jogador é geralmente a chave para o sucesso no jogo. Uma das novas características, em particular, é a ênfase colocada na camuflagem e o uso do ambiente ao redor (por exemplo, subir em árvores ou esconder-se em grama alta) para evitar ser visto pelo inimigo. O radar avançado dos jogos anteriores foi removido em troca de um simples detector de movimentos e um sistema sonar que se encaixava melhor à época em que Snake Eater se passa.

Um valor em percentual chamado “camouflage index” mostra a visibilidade de Snake, em uma escala de valores negativos (facilmente visível) a 100% (completamente invisível para os inimigos). Para minimizar a visibilidade do personagem, o jogador deve trocar de camuflagem e usar de pinturas faciais para conseguir misturar-se ao ambiente; por exemplo, usar um uniforme com aspecto de cascas de árvore enquanto se está encostado em uma, ou usando uma pintura facial verde-listrada quando se escondendo em grama alta. Outros dispositivos para camuflagem, como uma máscara de um

crocodilo Gavial para diminuir as chances de ser detectado na água, também se fazem disponíveis.

História

O protagonista de Snake Eater, Naked Snake, é um ex-agente da CIA e das Forças Especiais dos Estados Unidos (Boinas Verdes). Durante a missão, Major Zero, um ex-membro do Serviço Aéreo Especial, ajuda Snake ao dar conselhos para a missão e táticas de batalha. Para-Medic e Sigint dão conselhos especializados sobre fauna e flora, e equipamentos e armas, respectivamente.

Os dois principais antagonistas do jogo são o Coronel Volgin, um coronel da GRU que possui um dispositivo controlador de eletricidade e membro da facção extrema de Brezhnev, que tenta tirar Nikita Khrushchev do poder para empossar Leonid Brezhnev e Alexey Kosygin, e The Boss, ex-mentora de Naked Snake. Além disso, a Unidade Cobra, uma unidade de Forças Especiais liderada por The Boss, possui membros que atuam como os chefes no jogo.

Metal Gear Solid 3 se passa durante a Guerra Fria em 1964, onde um agente da CIA, de codinome “Naked Snake”, é enviado às florestas da União Soviética. Auxiliado pelo rádio por Major Zero, Para-Medic e sua ex-mentora The Boss, sua missão é resgatar um cientista soviético traidor chamado Sokolov, que está secretamente desenvolvendo um tanque equipado nuclearmente, chamado “Shagohod”. A missão prossegue normalmente até que The Boss trai os Estados Unidos e entrega duas miniaturas de mísseis nucleares Davy Crockett a seu novo benfeitor, Coronel Volgin. Sokolov é capturado de volta pela Unidade Cobra e Snake é



gravemente ferido em combate corporal contra The Boss, na qual ela domina muito melhor as técnicas de CQC(close quarters combat), que ela mesmo tinha ensinado a Snake. Tal cena se passa numa ponte estreita, onde Snake é jogado e cai no rio, dessa forma, permitindo a Volgin e seu grupo de soldados escaparem com o cientista. Volgin usa um dos mísseis nucleares para encobrir o seu roubo, destruindo o laboratório de Sokolov; ato cuja culpa subsequentemente recai sobre

The Boss.

Operation Snake Eater

Após os radares soviéticos captarem o sinal da aeronave usada para levar Snake aos territórios soviéticos, a União Soviética declara os Estados Unidos como o



responsável pelo ataque atômico, levando ambas as nações à beira de uma guerra nuclear. Durante uma ligação entre o presidente dos Estados Unidos Lyndon Johnson e o primeiro-ministro da União Soviética Nikita Khrushchev, é feito um acordo em que é dada uma chance aos Estados Unidos de provar a sua inocência e, assim, evitar o confronto. Os Estados Unidos concordam em impedir Volgin, destruir o Shagohod que foi roubado e eliminar a traidora americana, The Boss.

Uma semana após ser resgatado da região, Snake é novamente enviado às florestas tropicais soviéticas como parte da “Operation Snake Eater”, para cumprir as promessas dos Estados Unidos. Durante a missão, ele adquire a assistência de uma outra desertora americana, a ex-agente da NSA, de codinome EVA, que saiu de tal agência alguns anos atrás. Após numerosos encontros com a unidade de elite “Ocelot” e derrotando quase todos os membros da Unidade Cobra, Snake consegue localizar Sokolov e o Shagohod, quando então é capturado por Volgin. Após testemunhar a aparente morte de Sokolov, Snake é torturado e tem seu olho direito ferido quando tenta proteger EVA de um tiro de Ocelot. Mais tarde, Snake esforçadamente consegue escapar de sua cela, a qual foi levado após a tortura. Esta ação faz parte da jogabilidade da história do jogo, na qual o jogador deve usar estratégias para fazer o guarda da prisão abrir a cela, dessa forma podendo assim o Snake escapar.



INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

- PlayStation 2
- PlayStation 3

DATA DE LANÇAMENTO

- 17 de novembro de 2004 (PlayStation 2)
- 8 de novembro de 2011 (PlayStation 3)

TEMA

SCENE

CRONOLOGIA

SUCCESSOR →



Metal Gear Solid: Portable Ops

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



ao redor do mundo assim como o poder das grandes companhias do ramo aumentou exponencialmente. PMCs não guerreiam por ideologias ou nações e sim por oportunidade de lucro. Em 2014, as organizações que contratam PMCs envolvem desde governos e facções rebeldes até grupos terroristas. A guerra se tornou algo lucrativo e o mundo entrou na era da “economia de guerra”.



Sobre o Jogo

É o sexto título da série Metal Gear dirigido por Hideo Kojima e se passa cinco anos após os eventos mostrados em Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Metal Gear Solid 4 foi muito aclamado pela crítica especializada, recebendo várias notas perfeitas e prêmios de “Melhor do Ano”. O jogo foi um grande sucesso e vendeu mais de seis milhões de cópias. Vários utensílios foram adicionados ao jogo, os mais notáveis são a OctoCamo (camuflagem que clona a textura do ambiente) e o Solid Eye que permite usar o radar sonoro, a visão noturna e a visão tática em primeira pessoa. Alguns outros itens são notáveis como o robô Metal Gear Mk. II que te permite usá-lo para patrulhas e um barril de metal, semelhante a caixa de papelão presente em outros jogos da franquia.



quando ela escapa da cela, em MGS1. O antagonista do jogo é Liquid-Ocelot, Revolver Ocelot, ex agente dos Patriots que usou nanomáquinas e tarapias de hipnose para assumir uma personalidade parecida com a de Liquid. Porém, ele manteve a história que sua mente fora “possuída” por Liquid Snake, como resultado de um transplante de braço. Aliando-se a Liquid-Ocelot estão: Vamp, único membro vivo do extinta Unidade Dead Cell;

História

O jogo se passa em 2014, cinco anos após os incidentes em Big Shell (MGS2). MGS4 traz um mundo onde a intervenção militar em solo estrangeiro está proibida, aumentando a necessidade de Private Military Companies (Companhias Militares Privadas, PMCs), para travar guerras de negócios. O Estados Unidos, por estar impedido de intervir diretamente em conflitos internacionais, decidiu intervir indiretamente através de PMCs. As primeiras PMCs, ao enriquecerem com os serviços prestados ao governo estadunidense, também quiseram estender a sua área de atuação e sua clientela. Vários outros governos passaram a imitar o modelo norte-americano de privatização militar, recorrendo à empresas do setor privado para executar seus interesses militares, pois dessa forma seriam capazes de participar de guerras internacionais a custos muito menores e melhor ainda: de forma indireta e sigilosa.

Além disso, as pessoas que guerreavam eram mercenários interessados em lucro e não cidadãos, como nos séculos anteriores. A opinião pública seria menos hostil à essa noção de guerra “privada” do que à de guerra comum. Dezenas de PMCs começaram a surgir

A nanotecnologia tornou-se importantíssima, tanto para aumentar as habilidades dos soldados, como para reforçar a fidelidade dos mercenários. O sistema nanotecnológico que as PMCs usam é chamado de “Sons of the Patriots” (SOP). O SOP foi criado pela Arms-Tech (a mesma empresa que criou o Metal Gear Rex, a serviço do governo norte-americano em MGS1) e permite que “senhores de guerra” tenham total controle sobre o campo de batalha, assim como otimiza as qualidades individuais de cada soldado e integra ações de grupos militares.

Esse controle diminuiu o números de baixas civis e barbaridades na guerra. Tornando o campo de batalha mais “limpo”. Forças armadas nacionais começaram a declinar e perder recursos pois seus serviços não eram capazes de competir com a eficiência das companhias militares privadas e a facilidade de contratar os serviços destas. Grandes guerras também criam orfãos, e grande parte dessas crianças seriam recrutadas pelas próprias PMCs. As cinco maiores PMCs (Praying Mantis, Otse-lotovaya Khvatka, Werewolf, Pieuvre Armement e Raven Sword) são controladas por uma única companhia, chamada Outer Heaven, comandada por Liquid Ocelot. No comando de um imenso exército, capaz de rivalizar com qualquer outro exército no mundo, Liquid-Ocelot prepara uma revolta armada com o objetivo de tomar controle absoluto do SOP.

Com o mundo mais uma vez em crise, um desacreditado Solid Snake é “jogado” no Oriente Médio com a missão de eliminar definitivamente Liquid. O jogo se situa em cinco localidades: Oriente Médio, América do Sul, Leste europeu, Shadow Moses e Outer Haven.



INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

- PlayStation 3

DATA DE LANÇAMENTO

- 12 de junho de 2008 (PlayStation 3)
- 16 de dezembro de 2014 (PlayStation Network)

TEMA

SENSE

(Sensitivo)

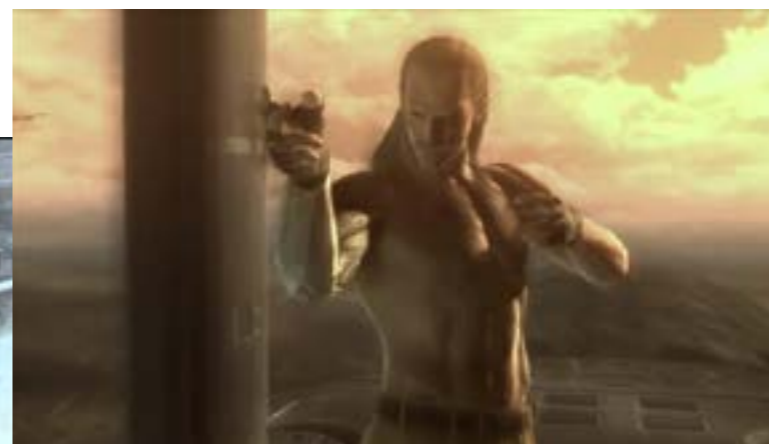
CRONOLOGIA

ANTECESSOR



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

O elenco do jogo consiste basicamente de personagens dos jogos anteriores com a adição de novos personagens. Um prematuramente envelhecido Solid Snake (agora conhecido como Old Snake) regressa como sendo o único personagem jogável, juntos a Snake estão Roy Campbell, seu ex-comandante; seu amigo Otacon; Naomi Hunter, a cientista que o contaminou com o vírus FOXDIE; Meryl Silverburgh, comandante da Rat Patrol Team 01 (R.P.T.01); Mei Ling, ex-analista de dados e agora capitã do navio de guerra USS Missouri (BB-63); Raiden, agora um ciborgue ninja; Rosemary, ex-namorada de Raiden, que agora trabalha como psicóloga; e EVA (de MGS3), agora conhecida como Big Mama. Também aliando-se a Snake estão Drebin 893, um traficante de armas; Sunny, a filha de Olga Gurlukovich, que foi resgatada dos Patriots por Raiden; e os outros membros da R.P.T.01 (Ed, Jonathan e Johnny Sasaki). Johnny é o guarda dominado por Meryl,



LENDAS E MISTÉRIOS AMAZÔNICOS REVELADOS NO SEU PRATO

Cada receita é uma lenda viva, um manifesto cultural da floresta, uma expressão do caboclo que colhe a mandioca e prepara a farinha, que pesca o peixe, que faz o tucupi. Mistério do sabor revelado pelo olfato, pela visão, pelo paladar. Saboreado e admirado pelo mundo.



Rua Libertador (Antiga Teresina) 102 - Adrianópolis
92 3234-1621
www.restaurantebanzeiro.com.br



Rei do Mate. A evolução natural do mate.

É gostoso.
É natural.
É Rei do Mate.

ReidoMate





TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Peace Walker Incident



INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

- PlayStation Portable
- PlayStation 3

DATA DE LANÇAMENTO

- 8 de junho de 2010 (PlayStation Portable)
- 8 de novembro de 2011 (PlayStation 3)

TEMA

PEACE

CRONOLOGIA

◀ ANTECESSOR



Metal Gear Solid: Portable Ops

SUCESSOR ▶



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Sobre o Jogo

Algumas mudanças foram feitas na fórmula padrão do Metal Gear Solid. A movimentação é feita nos analógicos; ações como as de cooperação usam os botões direcionais; ação corpo a corpo usam o botão R; e armas usam o botão L junto com o R. Jogadores não poderão se mover ou atira enquanto estão deitados ou apoiados contra uma parede. O jogador pode definir o sistema de controles como no Portable Ops, ou o Guns of the Patriots.

O “Comrade System do Portable Ops foi removido para favorecer uma jogabilidade cooperativa, com dois jogadores nas missões principais e até quatro jogadores nas missões de chefe, chamadas Co-Ops.

Há diversas ações que podem ser realizadas quando dois Snakes ficam próximos um do outro. Snake-in permite que os jogadores fiquem em contato enquanto um deles lidera o caminho, também permitindo que os jogadores atirem enquanto se movimentam. Outras ações cooperativas incluem manter portas abertas, realizar CPR em companheiros caídos, compartilhar itens, e agir como um spotter para outros jogadores cuja visão esteja obscurecida.

O jogo adota certas mecânicas do Metal Gear Solid 4, como a habilidade de se mover agachado, a visão de tiro “por cima do ombro” e o sistema CQC. O caminhão do Portable Ops, onde jogadores podem trazer inimigos capturados para recrutamento, foi substituído pelo Fulton Shyhook, que os jogadores podem prender aos soldados capturados e prisioneiros. As caixas usadas para se esconder de inimigos agora estão disponíveis numa versão para dois jogadores, chamadas Love Boxes, que possuem diferentes variações. O jogo apresenta o sistema de indicação de camuflagem do Snake Eater, mas o jogador não terá a habilidade de trocar o uniforme de camuflagem durante uma missão, pois o índice é completamente baseado no movimento, posição, e quantidade de armas equipadas. O jogador também pode usar dispositivos de marcação para chamar ataques de artilharia ou requisitar suprimentos.

Algumas cut-scenes do jogo poderão requisitar apertos de botão do jogador para avançar o enredo, e podem contar para a nota final da missão.



O jogo foi confirmado como uma sequência canônica da série na conferência da Sony na E3 de 2009. O jogo se passa em 1974, 10 anos após os eventos de Metal Gear Solid 3: Snake Eater e quatro anos após Metal Gear Solid: Portable Ops. A ambientação do enredo permanece na América do Sul, se focando novamente no lendário soldado Naked Snake (agora conhecido como Big Boss). O diretor e produtor do jogo, Hideo Kojima, afirmou que o jogo pode ser considerado oficialmente o Metal Gear Solid 5, no entanto nenhuma mudança de nomenclatura foi realizada.

História

O Ano é 1974, quando uma força militar desconhecida ameaça o mundo com armas nucleares invade a Costa Rica, Naked Snake (Aka. Big Boss), agora não fazendo mais parte das forças secretas americanas, juntamente com Kazurira Miller (Master Miller) são contratados para livrar o país desta invasão e por fim ao perigo. Big Boss agora está no comando dos Militares



Sans Frontieres (Militares Sem Fronteiras), soldados sem pátria, que tem como causa ajudar a quem precisa de ajuda, acreditando em seus ideais e seguindo as ordens de Snake.

Chegando a Costa Rica, Snake e Miller são recepcionados por uma estudante chamada Paz Ortega, e pelo professor Ramón Gálvez Mena, que, tentam convencer Snake a acabar com o conflito e a ameaça iminente, ele reluta mas muda de idéia ao ouvir uma fita K7 com uma gravação de The Boss. Professor Gálvez sabe do passado de Snake, diz ainda que a gravação é recente, trazendo a tona todo o passado de Snake e seus sentimentos por The Boss. Agora Snake tem duas missões, descobrir se The Boss ainda está viva e por que se aliou a USSR, e deter a ameaça nuclear que está para acontecer. De todo este conflito nasce a criação do estado independ-



ente Outer Heaven, criado e liderado por Big Boss e seus mercenários.

Chegando a Costa Rica, Snake e Miller são recepcionados por uma estudante chamada Paz Ortega, e pelo professor Ramón Gálvez Mena, que, tentam convencer Snake a acabar com o conflito e a ameaça iminente, ele reluta mas muda de idéia ao ouvir uma fita K7 com uma gravação de The Boss. Professor Gálvez sabe do passado de Snake, diz ainda que a gravação é recente, trazendo a tona todo o passado de Snake e seus sentimentos por The Boss. Agora Snake tem duas missões, descobrir se The Boss ainda está viva e por que se aliou a USSR, e deter a ameaça



nuclear que está para acontecer. De todo este conflito nasce a criação do estado independente Outer Heaven, criado e liderado por Big Boss e seus mercenários.

O Ano é 1974, quando uma força militar desconhecida ameaça o mundo com armas nucleares invade a Costa Rica, Naked Snake (Aka. Big Boss), agora não fazendo mais parte das forças secretas americanas, juntamente com Kazurira Miller (Master Miller) são contratados para livrar o país desta invasão e por fim ao perigo. Big Boss agora está no comando dos Militares Sans Frontieres, soldados sem pátria.

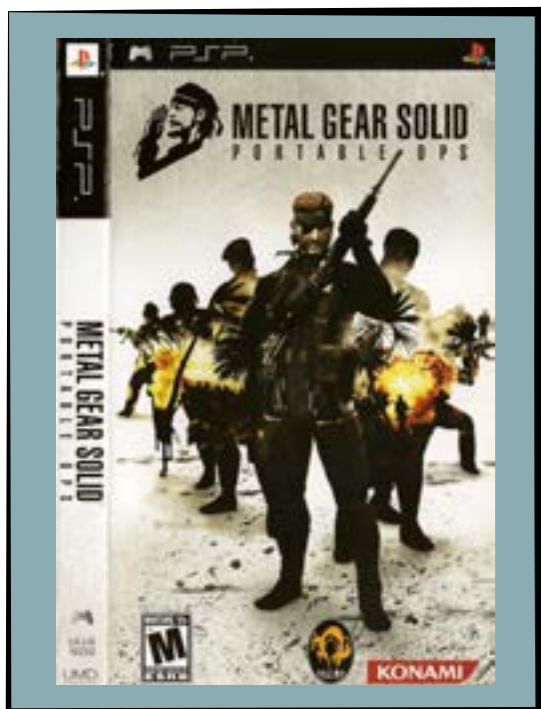




METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

San Hieronymo Incident



INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

- PlayStation Portable

DATA DE LANÇAMENTO

- 5 de dezembro de 2006
(PlayStation Portable)

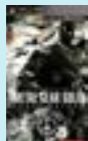
CRONOLOGIA

← ANTECESSOR



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

SUCESSOR →



Metal Gear Solid: Peace Walker

Sobre o Jogo

Ambientado em 1970 na América do Sul, seis anos após os eventos de Snake Eater, o jogo se foca nos atos de Naked Snake após a sua ex-unidade, a FOX, tornar-se renegada. O jogo também acompanha os eventos que proporcionaram a fundação da FOXHOUND e dos Patriots, como também a inspiração do estado militar Outer Heaven.

História

Seis anos após a Operação Snake Eater, a Unidade FOX, começou a ser vista pela CIA como uma ameaça à paz mundial. Snake se torna um alvo da FOX, que envia vários soldados para capturá-lo. O jogo começa com ele sendo interrogado por



um dos membros da FOX, o Tenente Cunningham, que queria localizar a outra metade do Philosopher's Legacy. Como os EUA já havia adquirido a metade que estava com a União Soviética. Snake é aprisionado em uma cela perto da de Roy Campbell, o único sobrevivente de uma equipe de Boinas Verdes que foi enviado para investigar o local.

Roy diz que eles estão na península de San Hieronymo, a sede de um silo de mísseis abandonado, na Colômbia. Os dois conseguem escapar e Snake traça seu caminho à base de comunicações, onde tenta contatar seu velho comandante, Zero. Ao invés disso, ele é saudado por seus antigos companheiros na FOX, Para-Medic e Sigint, que revelam que ele está sendo acusado de traição e que a única maneira de se inocentar é apreender o líder da rebelião, Gene.



Sobre o Jogo

É o décimo título principal da série Metal Gear e a sua história acontece depois de Metal Gear Solid: Peace Walker. Ground Zeroes é a primeira parte de Metal Gear Solid V, servindo de prólogo a Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. O jogo segue a história da infiltração de Big Boss num acampamento em Cuba para resgatar tanto a agente dupla da Cipher "Paz" e a criança soldado "Chico" (ambos de Peace Walker).

O jogo oferece novos métodos de infiltração e libera novas missões assim que a principal for concluída, assim como novos bônus e objetivos. Ground Zeroes foi planejado originalmente para ser lançado com The Phantom Pain, servindo como uma missão prólogo assim como em Metal Gear Solid 2 e 3, mas o longo tempo de produção levou que o criador/diretor Hideo Kojima tivesse que dividir o projeto em dois, de forma que os jogadores tivessem acesso antecipado a novidades e nova jogabilidade de Metal Gear Solid V.



História

A ação de Ground Zeroes ocorre em 1975, alguns meses depois de Peace Walker e nove anos antes dos acontecimentos de The Phantom Pain. O jogador controla o protagonista da série Big Boss/Snake (Kiefer Sutherland), tendo Kazuhira Miller como segundo no comando e auxiliando pelo rádio, para tentar se infiltrar sozinho numa base secreta em Cuba com o nome Camp Omega, base extra-oficial pertencente aos americanos, que a usam para interrogatórios e torturas, sem se restringir a tratados internacionais e cometendo todo tipo de atrocidades. A missão de Snake é resgatar "Chico", que partiu sozinho para salvar a agente dupla: "Paz Ortega", que traiu Snake, mas que Chico carrega grandes sentimentos, após descobrir que Paz foi encontrada a deriva e está sendo mantida presa no local. No entanto "Chico" acaba sendo capturado também, ficando para Snake o resgate dos dois.

Ground Zeroes Incident



INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

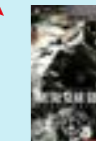
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Windows
- PlayStation 4
- Xbox One

DATA DE LANÇAMENTO

- 14 de março de 2014
(PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows)

CRONOLOGIA

← ANTECESSOR



Metal Gear Solid: Peace Walker

SUCESSOR →



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

METAL GEAR SOLID V

THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

◆ Phantom Pain Incident



INFORMAÇÕES

PLATAFORMAS

- PlayStation 3
- Xbox 360
- Windows
- PlayStation 4
- Xbox One

DATA DE LANÇAMENTO

- 1 de setembro de 2015
(PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows)

TEMA

RACE/REVENGE

(Racismo/Vingança)

CRONOLOGIA



Sobre o Jogo

O jogo serve como continuação para Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, mas a sua história é anterior aos eventos ocorridos no jogo original Metal Gear original. Contém o mesmo subtítulo, Tactical Espionage Operations, usado pela primeira vez em Metal Gear Solid: Peace Walker.

A ação acontece em 1984, nove anos depois de Ground Zeroes, e segue o mercenário Punished “Venom” Snake, à medida que este se aventura em África (no decorrer da Guerra Civil Angolana, na fronteira Angola-Zaire) e no Afeganistão durante a Guerra Soviética-Afegã, para procurar vingança sobre as pessoas que destruíram as suas forças e que quase o mataram durante os eventos ocorridos em Ground Zeroes.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain teve um orçamento de produção superior a \$80 milhões e recebeu aclamação universal por parte da crítica especializada. Os elogios focaram-se nos seus visuais e sobretudo na jogabilidade, por conter mecânicas muito detalhadas e sistemas interligados que permitem dar ao jogador uma enorme liberdade na forma como aborda os objectivos. No entanto, a história foi objecto de alguma crítica, com algumas análises a referirem a sua falta de foco e por ser muito dispersa, enquanto que outros reconhecem o seu poder emotivo e a exploração que faz de temas adultos. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain recebeu pontuações perfeitas de várias publicações, incluindo Famitsu, GameSpot, God is a Geek, IGN, The Telegraph e a revista Time, descrito por alguns como o melhor da série assim como um dos melhores jogos do ano.

Em The Phantom Pain, os jogadores têm o papel de Punished “Venom” Snake (também conhecido como o alias Big Boss) num ambiente massivo em mundo aberto. As mecânicas são muito iguais a Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, o que significa que os jogadores terão e se infiltrar em vários pontos pelo mundo do jogo, evitando guardas e tentando permanecer indetectáveis. Snake tem vários objectos ao dispor incluindo



do binóculos, mapas, pistolas, espingardas de assalto e explosivos. Os jogadores podem usar veículos para atravessar o mapa como carros e tanques (em adição a caminhar ou em cavalo) - como certos locais são montanhosos, o jogador pode optar por fazer escalada para criar atalhos. Também se pode chamar suporte de helicóptero para ajudar em combate ou para simplesmente



obter informações sobre um determinado local. Snake também pode pedir ajuda a companheiros de IA, como Quiet, uma soldado especialista com habilidades super-naturais. Ela pode detectar inimigos, disparar contra os seus capacetes para Snake de seguida disparar nas suas cabeças, ou sincronizar tiros para mortes múltiplas; DD (Diamond Dog), um lobo salvo em África, que pode ser treinado por Ocelot para ajudar Snake nas missões; o D-Horse, um cavalo para transporte rápido e com um selim personalizável possibilitando o transporte de maior quantidade de equipamento e o D-Walker, um robot mecânico bípede com várias características, algumas das quais podem ser melhoradas. As habilidades destes companheiros e a sua eficiência depende da interacção e da relação do jogador para com eles. O jogador pode acabar o jogo sem recorrer à



ajuda dos companheiros assim como também é possível passar todo o jogo sem conhecer alguns deles.

Como em Metal Gear Solid: Peace Walker, The Phantom Pain tem uma característica de construção de bas-

es que permite ao jogador produzir armas e vários itens a partir da base mãe virtual. A recruta de soldados inimigos e de prisioneiros também regressa para este jogo, permitindo à Base Mãe crescer.



O recrutamento de soldados que falem diferentes idiomas será crucial para os jogadores, “Não irás perceber os soldados a falarem uma língua estrangeira se não tiveres um interprete na Base Mãe que fale a sua língua, tal como também não serás capaz de interrogá-los”, refere Hideo Kojima, director do jogo. Ao contrário de Peace Walker em que os jogadores só podiam ver a Base Mãe a partir do céu, em Phantom Pain pode-se controlar Snake e explorar o complexo a pé. O sistema terra-ar The Fulton, apresentado em Peace Walker é de novo usado para este jogo, em que os jogadores podem usá-lo para transportar soldados capturados e outros objectos para a Base. A base pode ser melhorada através de dinheiro encontrado pelo jogo, sobre a forma de diamantes, de contentores de transporte, entre outros.



História

Depois dos eventos de Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, Snake cai num coma, depois da destruição da Base Mãe, base de operações da MSF. Nove anos mais tarde, Snake finalmente acorda do seu coma e forma um novo grupo mercenário, os Diamond Dogs. Agora com os nomes de código “Punished Snake” e “Venom Snake”, ele entra no Afeganistão durante a Guerra Soviética-Afegã e em África (no decorrer da Guerra Civil Angolana, na fronteira Angola-Zaire), para perseguir os homens responsáveis pela destruição dos MSF. Pelo caminho, familiariza-se de novo com o seu anterior rival Ocelot e encontra uma unidade de guerreiros que ficaram sem passado, presente e futuro. Enquanto Snake e Kazuhira “Kaz” Miller inicialmente estão motivados para se vingarem, logo descobrem uma trama criada pela organização Cipher para desenvolver um novo modelo da arma Metal Gear, um sistema conhecido como ST-84 “Sahelanthropus”.





METAL GEAR