

Die Komplettlösung zum Konsolenspiel Metal Gear Solid

Das Warenhaus

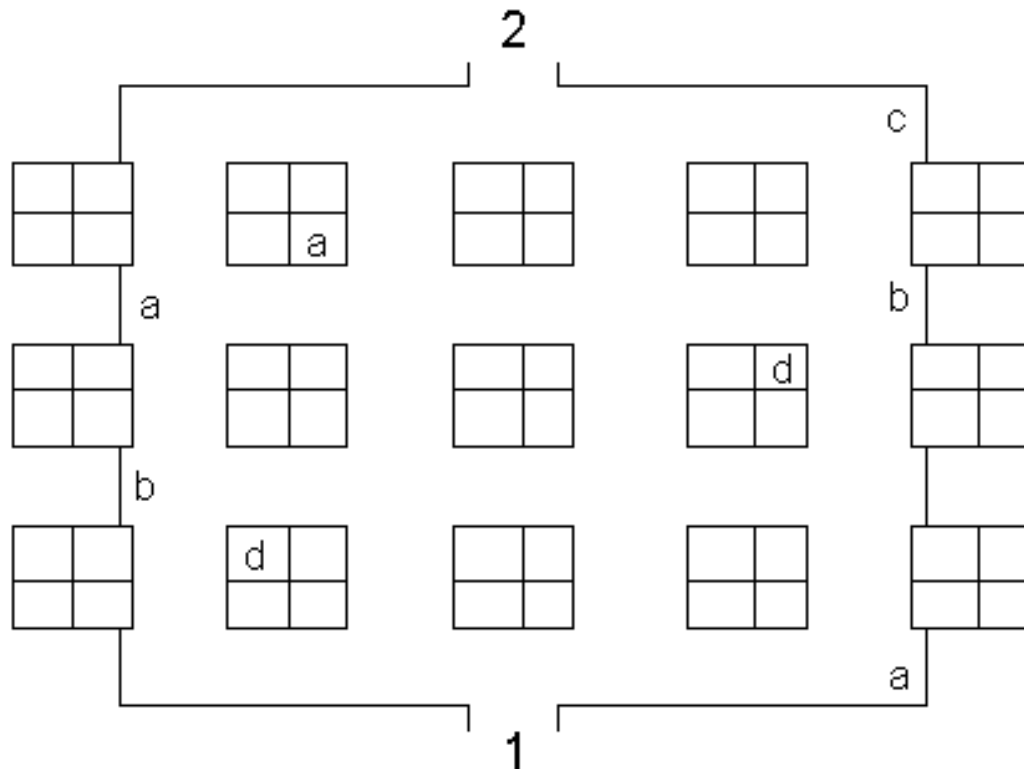
Zunächst werdet ihr von Campbell, eurem Einsatzleiter, kontaktiert und einige Informationen erhalten. Über das Codec (Funkgerät) werdet ihr im Laufe des Spiels immer wieder Meldungen aus dem geheimen Hauptquartier erhalten, die ihr mit der Select-Taste entgegennehmen könnt. Natürlich könnt ihr auch selbst das Hauptquartier oder, besser gesagt, spezielle Personen erreichen, indem ihr deren Frequenzen einstellt (die Frequenz von Campbell lautet z.B. 140,85). Scheut euch nicht, in kniffligen Situationen das Codec zu verwenden, da ihr von euren Kontaktpersonen immer wieder mit neuen Informationen versorgt werdet.

Sobald ihr von Campbell einige Instruktionen erhalten habt, ist es nun eure Aufgabe, unbemerkt in das Gebäude der Terroristen einzudringen. Am nördlichen Ende des Warenhauses werdet ihr einen Fahrstuhl entdecken, der euch zur Terroristenbasis bringt. Da ihr jedoch als Spion in dieses Gebiet eingedrungen seid, werdet ihr von den patrouillierenden Soldaten nicht sehr herzlich empfangen. Geht ihnen daher stets aus dem Weg und versucht dabei, möglichst leise und unbemerkt an euer Ziel zu gelangen. Glücklicherweise stehen hier sehr viele Kisten herum (was für ein Lagerhaus durchaus üblich ist), hinter denen ihr euch verstecken könnt.

Lösungsweg: Von eurem Startpunkt aus findet ihr anscheinend keinen Weg, der in die Halle hinein führt. Schaut ihr aber genau unter das metallene Bauwerk in eurer Nähe, so werdet ihr unter diesem einen kleinen Schacht entdecken, durch den ihr hindurch kriechen könnt. Sobald ihr euch unter dem metallenen Bauwerk befindet, schaut ihr genau vor euch den Gang hinunter und achtet darauf, daß sich keine Wache in eurer Sichtweite aufhält. Kommt dann aus dem Schacht hervor und nehmt jetzt euer Radar Zuhilfe, um den Standpunkt der beiden feindlichen Soldaten ausfindig zu machen. Ab dieser Stelle stehen euch zwei verschiedene Wege zur Auswahl. Einmal der brutale Weg, bei dem ihr die beiden patrouillierenden Wachen ausschaltet. Der andere Weg ist, sich unbemerkt durch das Warenhaus zu bewegen (dies ist die elegantere Methode). Arbeitet euch dabei geschickt von einer Kiste zu nächsten und versucht, dabei leise durch den Raum zu schleichen. An einigen Stellen werdet ihr Wasserpfützen auf dem Boden entdecken, in denen ihr euch langsam fortbewegen solltet, da ihr sonst Lärm verursacht.

Seid ihr dann im Nordosten des Warenhauses angekommen, wartet hier einige Zeit, bis eine dritte Wache mit dem Fahrstuhl wieder herunterkommt. Erst wenn die Wache den Fahrstuhl verlassen hat und sich weit und breit kein Soldat mehr befindet, nutzt ihr die Gunst der Stunde, um in den Fahrstuhl zu hechten.

Warehouse



Ziele:

- 1) Metallenes Objekt (einfach drunter durchkriechen)
- 2) Fahrstuhl zur Erdoberfläche

Objekte:

- a) Ration

Der Heliport

Missionsbeschreibung:

Nun habt ihr's zur Erdoberfläche geschafft, jedoch seid ihr noch nicht im Komplex, in dem sich die Terroristen befinden. Es ist wirklich k...k...kalt hier draußen, jedoch schützt euch euer Schleichanzug und die Spritze von Naomi vor dem Erfrieren. Dank der ausgereiften Technik wird euer Radar von keinerlei äußeren Einflüssen beeinträchtigt.

Abspeichern

Endlich lernt ihr die Person kennen, der ihr eure Hi-Tech-Ausrüstung zu verdanken habt. Wenn ihr dachtet, daß Wissenschaftler immer alt und langweilig aussehen, so werdet ihr an dieser Stelle eines besseren belehrt. Die hübsche Mei Ling, die ihr unter der Frequenz 140,96 erreichen könnt, ermöglicht euch das Abspeichern des momentanen Spielstandes. Bedenkt dabei, daß ihr nicht exakt die Situation abspeichern könnt, in der ihr euch gerade

befindet. Häufig werdet ihr euch einige Augenblicke nach diesem Zeitpunkt wiederfinden. Außerdem wird es des öfteren vorkommen, daß ihr bestimmte Gegenstände erneut einsammeln müßt.

Tip 1: Sammelt alle Gegenstände in einem Gebiet ein und betretet den Abschnitt. Wenn ihr jetzt abspeichert und anschließend das zeitliche segnet, werdet ihr beim Laden des letzten Spielstandes automatisch die gesamten Gegenstände vom letzten Abschnitt besitzen. Dies klappt jedoch leider nicht immer, doch ein Versuch ist es wert.

Tip 2:

Am Ende des Spiels werdet ihr eine Einstufung erhalten, wie gut ihr euch als Geheimagent profiliert habt. Um so öfter ihr abgespeichert habt, desto schlechter wird natürlich eure Wertung ausfallen. Am besten ist es, wenn ihr euch nach einer gescheiterten Mission einfach vom Computer zur letzten Position zurückversetzen laßt.

Lösungsweg:

In diesem Gebiet gibt es zwei Stellen, an denen ihr in das nördliche Gebäudekomplex der Terroristen eindringen könnt. Es handelt sich bei beiden Möglichkeiten jeweils um einen Lüftungsschacht, der in das Innere des Gebäudes führt. Da es wirklich nur Geschmackssache ist, welcher derv beiden Wege leichter ist, werden nachfolgend beide Möglichkeiten aufgezählt.

Heliport – Weg 1

Von eurem Standpunkt aus lauft ihr nach Westen, bis ihr rechts neben dem Landeplatz steht. Mitten auf dem Landeplatz werdet ihr eine Kiste mit *Chaff Grenades* (Störgranaten) entdecken, die ständig von zwei riesigen Scheinwerfern sozusagen „bewacht,, werden. Nutzt den richtigen Augenblick aus und schnappt euch diese Kiste, ohne von den Scheinwerfern entdeckt zu werden, da sonst der Alarm ausgelöst wird. Habt ihr die Chaffs eingesammelt, müßt ihr nun vom Landeplatz aus weiter nach rechts auf die Anhöhe mit dem Schnee laufen. Schaut nebenbei nach Norden, damit ihr eventuell die patrouillierende Wache entdeckt. Versucht, wenn nötig, Deckung hinter den Kisten zu finden, um nicht von der Wache gesehen zu werden. Lauft dann an der Ostwand entlang in Richtung Norden und schnappt dabei an der dritten Kiste, an der ihr vorbeikommt, die herumliegende Ration ein. Lauft danach zur vierten Kiste und vergewissert euch noch einmal, daß euch keine Wache bei der nächsten Aktion im Wege steht. Von hieraus sprintet ihr jetzt quer über den Platz nach Westen bis ihr auf einen stehenden Lastwagen stößt. Achtet hier wiederum auf eine patrouillierende Wache. Sobald es die Situation erlaubt, begeben ihr euch hinten auf die Ladeluke des LKWs und sammelt dort zwischen dem Krims Krams die *Socom Pistole* ein. Sobald ihr die Waffe besitzt, kehrt ihr nun schnurstracks geradeaus nach Osten zur Kiste zurück, von der aus ihr hierher gekommen seid. Schaut von dort aus zum Gebäude im Norden, damit ihr eine Treppe entdeckt. Vorsicht! Vor der Treppe befindet sich eine Überwachungskamera!

- 1) Wenn ihr die Chaff Grenades vom Flugplatz mitgenommen habt, könnt ihr sie vor die Kamera werfen, damit diese für kurze Zeit außer Betrieb gesetzt wird. Nutzt diesen Augenblick, um zur Treppe zu gelangen.
- 2) Wenn ihr es ohne Granaten versuchen wollt, schaut erst einmal auf euer Radar. Auf diesem wird nämlich ebenfalls das Sichtfeld der Überwachungskameras angezeigt. Achtet daher auf das Sichtfeld der Kamera und lauft um dieses Feld herum, so daß ihr nicht von der Kamera erfaßt werden könnt.

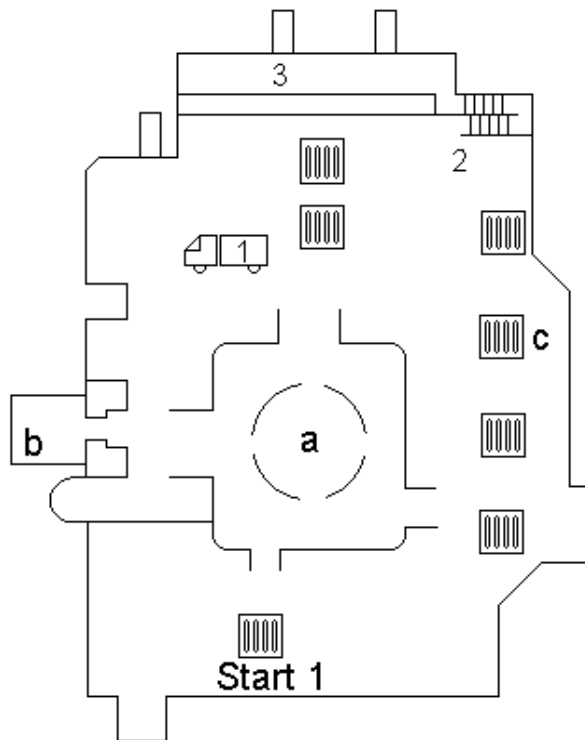
Sobald ihr dann die Treppe an der Nordostwand hinaufgeklettert seid, müßt ihr euch hier oben vor einer herumlaufenden Wache vorsehen. Wartet entweder, bis die Wache im Westflügel verschwunden ist oder pustet sie mit eurer Socom um. Sucht anschließend an der Nordwand nach einem Lüftungsschacht, in den ihr hinein kriechen könnt, um in das Gebäude zu gelangen.

Heliport-Weg 2

Vom Startpunkt aus geht es gleich auf den nördlichen Landeplatz. Paßt auf die Suchscheinwerfer auf und schnappt euch das herumliegende Päckchen mit den *Chaff Grenades* (Störgranaten). Verlaßt anschließend den Landeplatz nach Westen hin. Das Lagerhäuschen im Westen beinhaltet eine Box mit *Stun Grenades* (Blendgranaten), die ihr euch nicht entgehen lassen solltet. Doch Vorsicht! Im Gebäude befindet sich an der Nordwand eine Überwachungskamera. Diese könnt ihr überlisten, indem ihr wartet, bis sie ihr Objektiv nach links gedreht hat. Nutzt dann die Gelegenheit, um an der südlichen Wand entlang zu laufen. Außerhalb des Lagerhäuschens arbeitet ihr euch dann nach Norden vor und schnappt euch aus dem stehenden LKW die *Socom Pistole*. Nordwestlich vom LKW werdet ihr an der Ecke des Gebäudes eine Überwachungskamera und eine schlafende Wache entdecken (komisch – sehen die Leute in der Zentrale nicht, daß die Wache pennt?). Wie dem auch sei, die Wache versperrt uns den Weg zum Lüftungsschacht. Jetzt stehen euch zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- 1) Vergewissert euch, daß sich keine Wache (außer der schlafenden Wache) in eurer Nähe befindet. Zieht dann eure Socom hervor und blast die schlafende Wache mit zwei bis drei Schüssen weg (dies kommt davon, wenn man im Dienst einschläft). Werft dann schnell eine Chaff Granade gegen die Überwachungskamera, damit diese für kurze Zeit ausgeschaltet wird. Nutzt jetzt die Chance, um schnell zum Lüftungsschacht zu gelangen und dort hinein zu kriechen.
- 2) Schleicht euch seitlich an die schlafende Wache heran und werft diese nach rechts. Da jetzt wahrscheinlich der Alarm ausgelöst wird, müßt ihr euch beeilen und schnell in dem Lüftungsschacht verschwinden, bevor die Verstärkung hier eintrifft.

Heliport Weg 1



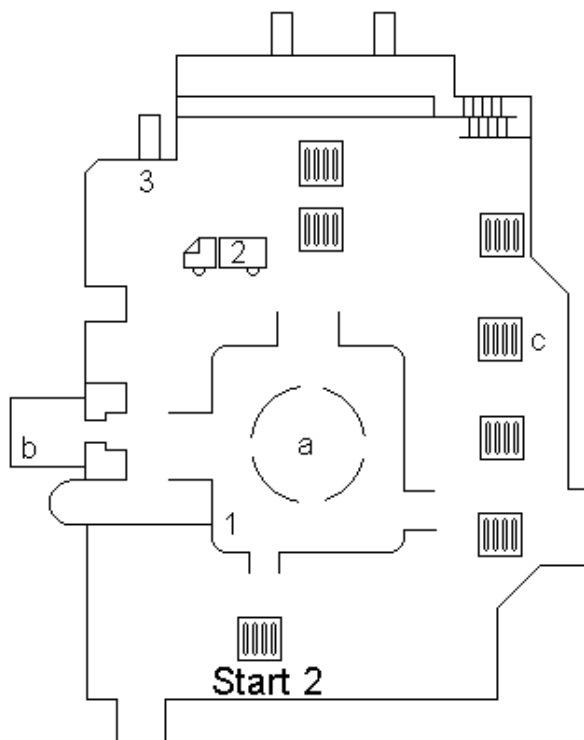
Ziele:

- 1) Socom Pistole
- 2) Überwachungskamera
- 3) Zugang zum Lüftungsschacht

Objekte:

- a) Chaff Grenades
- b) Stun Grenades
- c) Ration

Heliport Weg 2



Ziele:

- 1) Heliport
- 2) Socom Pistole
- 3) Zugang zum Lüftungsschacht

Objekte:

- a) Chaff Grenades
- b) Stun Grenades
- c) Ration

Tank Hangar

Je nach dem, welchen Weg ihr eingeschlagen habt, landet ihr an verschiedenen Stellen des Hangars.

Heliport Weg 1

Folgt einfach dem Lüftungsschacht immer geradeaus weiter, bis ihr im 1.Stockwerk des Tank Hangars angekommen seid (lest im übernächsten Abschnitt „Fortsetzung: Tank Hangar 1. Stockwerk,, weiter).

Heliport Weg 2

Im Lüftungsschacht schlägt ihr an der nächsten Abzweigung den rechten Weg ein. Ihr werdet dabei an ein Wassergebiet gelangen, durch das ihr einfach hindurch tauchen müßt. Keine Angst. Euer Snake hat eine ausreichend große Lunge, so daß er nicht ersaufen wird. Nachdem ihr wieder aus dem Wasser aufgetaucht seid, folgt dem Gang bis zum Ende hin, damit ihr euch im Erdgeschoß des Tank Hangars wiederfindet (lest im übernächsten Abschnitt „Fortsetzung: Tank Hangar Erdgeschoß,, weiter).

Fortsetzung: Tank Hangar 1. Stockwerk

Missionsbeschreibung: Nachdem ihr die Leiter heruntergeklettert seid, wird euch Campbell über das Codec mitteilen, daß ihr zum Fahrstuhl dieses Gebäudes gehen müßt.

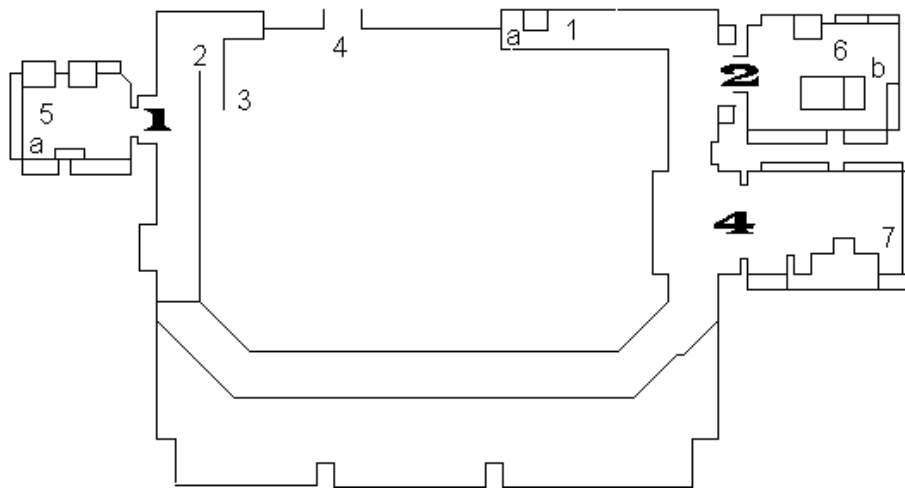
Lösungsweg: Nachdem ihr die *Chaff Grenades* von der linken Seite aufsammelt habt, folgt ihr jetzt vorsichtig dem Gittergang nach rechts bis zur nächsten Tür (auf der eine „2,, geschrieben steht). Dort befindet sich eine Überwachungskamera, die ihr überlisten könnt, indem ihr euch an der Wand entlang bewegt. Lauft jetzt weiter bis zur nächsten Tür und geht durch diese hindurch, damit ihr dort im Nebenraum eine Kiste findet, in der sich die *Thermal Goggles* (Infrarotsichtgerät) befinden. Steckt sie gut weg und setzt euren Weg auf dem Gittergang nach Westen fort. Da sich hier oben keine Wachen aufhalten, könnt ihr euch getrost mit lauten Schritten voran tasten. In der Nordwestecke werdet ihr an eine zweite Überwachungskamera geraten, die euch den direkten Weg zur naheliegenden Treppe verwehrt. Wartet an dieser Stelle, bis die Kamera nach rechts gerichtet ist und eilt dann schnell die Treppe herunter. Seid ihr schließlich im Erdgeschoß angekommen, achtet hier unten auf die patrouillierenden Wachen. Arbeitet euch dann zur Nordwand vor und betätigt dort den Fahrstuhl (Tür mit der Aufschrift „EV,,, steht übrigens für Elevator). Stellt euch dazu rechts an den leuchtenden Fahrstuhlknopf und betätigt die Aktionstaste. Leider müßt ihr einige Zeit warten, bis der Fahrstuhl endlich in eurer Etage angekommen ist. Tretet anschließend ein und berührt die linke untere Ecke des Fahrstuhls, damit ihr automatisch auswählen könnt, in welchen Stock ihr gebracht werdet. Lest jetzt im über nächsten Kapitel „Gegenstände,, weiter.

Fortsetzung: Tank Hangar Erdgeschoß

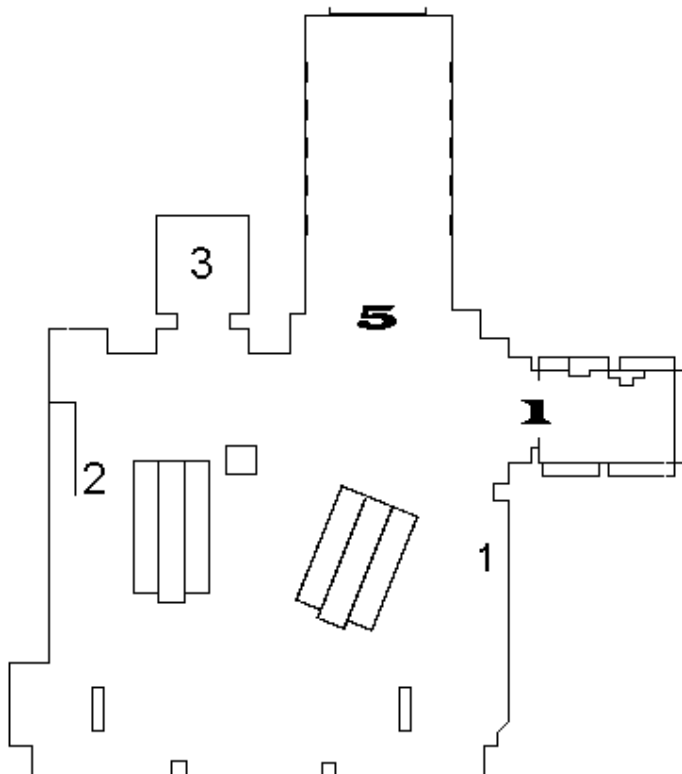
Missionsbeschreibung: Ihr seid nun in der Terroristenbasis angekommen und müßt versuchen, zum Fahrstuhl zu gelangen.

Lösungsweg: Nachdem ihr aus dem Schacht gestiegen seid, schaut ihr schnell auf euer Radar, um nicht von den vielen patrouillierenden Wachen entdeckt zu werden. Lauft zunächst zur südlichen Wand dieses Gebäudes und von dort aus immer geradeaus weiter, bis ihr an der Westwand angekommen seid. Von dort aus geht es weiter zur Treppe im Nordwesten, die in das 1. Stockwerk des Tank Hangars führt. Paßt beim Hinauflaufen der Treppe auf, da der obere Bereich von einer Überwachungskamera abgesichert wird. Wartet, bis sich die Kamera nach rechts gedreht hat und hechtet schnell die Treppe hinauf. Folgt hier oben anschließend dem Gittergang bis zum anderen Ende, wo ihr eine Kiste findet, in der sich einige *Chaff Grenades* befindet. An der zweiten Kamera kommt ihr übrigens unbemerkt vorbei, indem ihr an der Wand entlang lauft. Lest ab jetzt beim vorherigen Kapitel „Fortsetzung: Tank Hangar 1. Stockwerk – Lösungsweg,, weiter.

Tank Hangar Level 1



Tank Hangar Level 0



Ziele:

- 1) Ausstieg aus dem Lüftungsschacht
- 2) Thermal Goggles
- 3) Treppe zum Erdgeschoß
- 4) Fahrstuhl

Tank Hangar – Cell

Missionsbeschreibung: Nun ist es nicht mehr weit bis zu eurem Ziel. Unmittelbar nachdem ihr aus dem Fahrstuhl gestiegen seid, wird euch Mei Ling Bescheid geben, daß ihr euer Einsatzziel (Aufenthaltort des DARPA Chiefs) als grünen Punkt auf dem Radar erkennen können. Nachdem ihr alle Türen hier ausprobiert habt, werdet ihr feststellen, daß es keinen direkten Zugang zum DARPA Chief gibt. Es sei denn ...

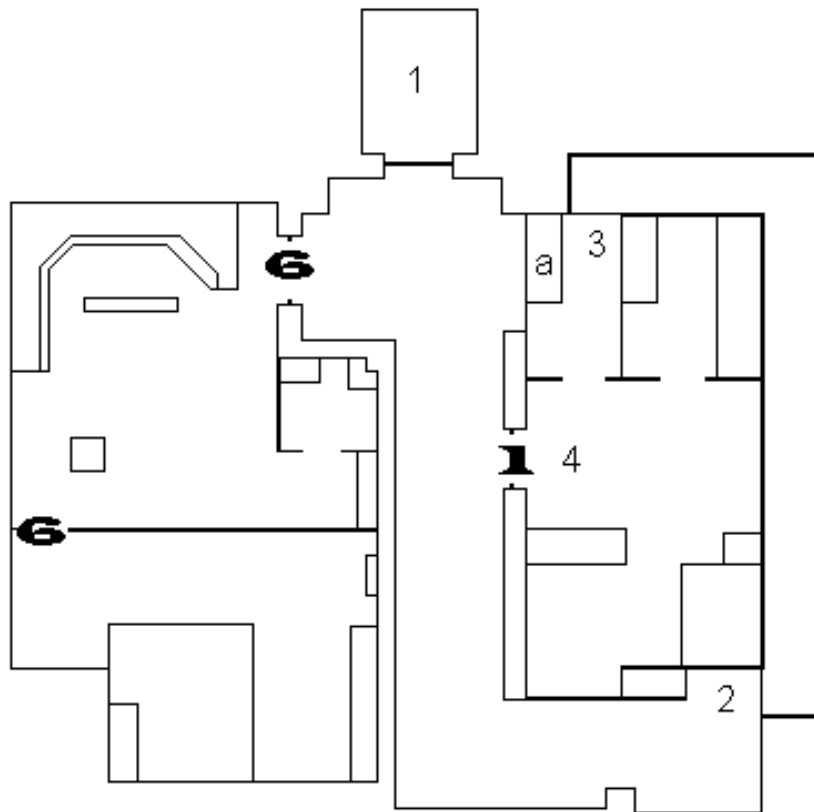
Lösungsweg:

Außerhalb des Fahrstuhls folgt ihr dem Gang immer geradeaus bis zum Ende durch. Dort werdet ihr eine Leiter entdecken, an der ihr hinaufklettern könnt. Tut dies und ihr werdet in einem Lüftungsschacht landen, der sich oberhalb dieser Etage befindet. Kriecht durch den Schacht bis zur ersten Abzweigung und sammelt, wenn nötig, am Ende des linken Schachts etwas *Munition* für eure Socom Pistole ein. Folgt ansonsten einfach dem Schacht immer geradezu. Auf eurem Weg werdet ihr über ein Gitter kriechen, wo ihr ruhig einmal einen Blick nach unten werfen solltet (Dreieck-Taste gedrückt halten und nach unten lenken). In der unteren Zelle werdet ihr eine hübsche Kriegerin entdecken, die gerade trainiert. Da ihr sie nicht kennt, könnt ihr zum nächsten Gitter weiter kriechen und dort euren Blick nach unten schweifen lassen (vorher wird euch Campbell noch kontaktieren). Daraufhin wird Snake dann automatisch das Gitter entfernen, so daß er in die untere Zelle gelangen kann. Dort werdet ihr endlich auf den DARPA Chief Donald Anderson stoßen, der euch einiges zu erzählen hat ...

Der DARPA Chief stirbt an Herzversagen, der Colonel verheimlicht etwas ... was wird hier eigentlich gespielt?! Da ihr zur Zeit nichts besseres zutun habt, könnt ihr ruhig einmal unter das Bett des Chiefs gucken, um etwas Eßbares zu finden. Hängt anschließend für einige Zeit in der Zelle herum und lauscht den seltsamen Geräuschen, die vom Flur herkommen. Nach einiger Zeit wird eure Zelle von einer fremden Person geöffnet. Ladet eure Waffe einmal durch und haltet eure Rationen bereit, bevor ihr jetzt aus der Zelle heraustretet ...

Nachdem euch eine Dreiergruppe von Soldaten angreift, setzt ihr euch sofort zur Wehr und schießt alle Soldaten um, bevor diese ihre Absichten in die Tat umsetzen. Sobald alle drei Soldaten der Vergangenheit angehören, rennt ihr schnell durch die offene Tür, durch die der Soldatentrupp herein gestürmt ist, damit Snake die restliche Soldatenbraut zum Schießen ermutigt. Anschließend müßt ihr „nur“, noch alle Soldaten abknallen, die es wagen, den Raum zu betreten. Achtet nebenbei darauf, daß die Soldaten ab und zu Granaten in euren Raum werfen, zu denen ihr etwas Abstand halten solltet (ihr wißt schon warum). Sobald ihr genügend Soldaten auf dem Gewissen habt, schaltet sich euer Radar selbständig wieder ein. Erst dann habt die schwierigste Herausforderung in diesem Level überstanden.

Tank Level B1 - Cell



Ziele:

- 1) Fahrstuhl
- 2) Leiter zum Lüftungsschacht
- 3) Zelle zum DARPA-Chief
- 4) DARPA-Chief
- 5) Feindkontakt

Tank Hangar – Armory

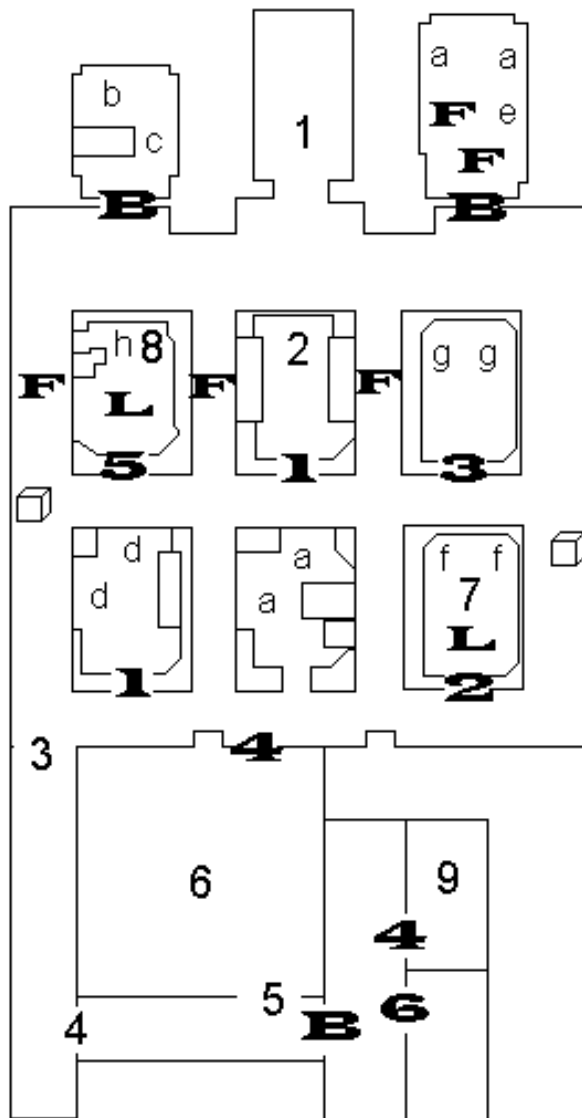
Missionsbeschreibung: Die Reise führt euch jetzt in das zweite Untergeschoß des Tank Hangars, wo ihr nach Kenneth Baker Ausschau halten müßt. Glücklicherweise landet ihr hierbei in der Waffenkammer des Gebäudes, indem es sehr viele Extras gibt. Da wären z. B. der C4-Sprengstoff, einige diverse Granaten und Munition für eure Socom.

Lösungsweg: Bei euer Erkundung

werdet ihr feststellen, daß einige Bereiche vor unautorisierten Zutritten gesichert sind. Folglich könnt ihr nur die Türen öffnen, auf denen entweder keine Zahlen stehen oder die mit einer „1“, versehen sind (da ihr vorerst nur die Level 1 Keycard besitzt). Mit diesem Wissen begeben sich ihr jetzt direkt zu dem Raum, der sich südlich vom Fahrstuhl befindet und schnappt euch dort das *C4 Sprengstoff*. An einigen Stellen in diesem Stockwerk müßt ihr sehr vorsichtig sein, da es einige Falltüren gibt, in die euer Agent hinein fallen kann (ihr könnt sie übrigens mit den Thermal Goggles gut erkennen). Versucht diese Fallen auszutricksen, indem ihr ständig in Bewegung bleibt. Außerdem hört ihr ein leises Knacken, wenn ihr über eine solche Falltür gelaufen seid.

Mit dem C4 Sprengstoff könnt ihr jetzt die hellen Stellen an der Wand weg sprengen, die etwas bröckelig sind. Es befinden sich jeweils im Nordwesten, im Nordosten und im Südwesten solche Wände. Werden diese weg gesprengt, so werden geheime Bereiche freigegeben, in denen ihr etwas besonderes findet. Während es im Norden Bonusgegenstände zu finden gibt, führt euer Hauptweg durch den südöstlichen Geheimgang. Dort werdet ihr feststellen, daß das Radar aufgrund der elektromagnetischen Wellen nicht einsatzfähig ist. Sucht hier im Südosten nach einer bröckeligen Wand, die ihr mit dem C4 weg sprengen könnt. Habt ihr dies erledigt, so findet ihr einen weiteren Geheimgang, dem ihr auf die Ostseite folgt. Sprengt an dieser Stelle die bröckelige Wand auf der Nordseite weg, damit ihr das Versteck des gefangenen Kenneth Baker erreichen könnt .

Tank Level B2 - Armory



Ziele:

- 1) Fahrstuhl
- 2) C4
- 3) Bröckelige Wand (mit C4 sprengen)
- 4) Bröckelige Wand (mit C4 sprengen)
- 5) Bröckelige Wand (mit C4 sprengen)
- 6) Revolver Ocelot
- 7) Famas
- 8) PSG1
- 9) Camera

Objekte:

- a) Socom-Munition
- b) Chaff Grenades
- c) Stun Grenades
- d) Grenades
- e) C4
- f) Famas-Munition
- g) Nikita-Raketen
- h) PSG1-Munition

Sonstiges:

- F) Falltüren
- B) Bröckelige Wand (C4 verwenden)
- L) Laserschranken

Tank Hangar - Armory

Endgegner: Revolver Ocelot

Missionsbeschreibung: Hier lernt ihr endlich das erste feindliche Mitglied von Fox Hound kennen: Revolver Ocelot. Sieht beeindruckend, wie er mit seinem Revolver umgehen kann, jedoch sollte euch dies kaum imponieren. Die einzige Attacke, die vom Revolverhelden ausgehen, sind einfache Schüsse aus seiner Pistole, die euch nicht allzusehr verwunden. Das einzig besondere an seinen Schüssen ist, daß diese an Wänden abprallen können und euch anschließend genauso stark verletzen, wie ein direkter Treffer. Haltet euch daher von den Wänden fern und meidet ebenfalls das Zentrum, wo sich der gefangene Baker mit etwas C4 unter seinem Hintern befindet. Sollte euch während des Kampfes die Munition ausgehen, werdet ihr in der linken oberen Ecke nach einiger Zeit immer wieder neue Munition finden.

Lösungsweg: Haltet eure Socom bereit und bleibt Ocelot ständig auf den Fersen. Da Ocelot nur sechs Schüsse in seinem Magazin hat, müßt ihr warten, bis er alle Kugeln auf euch abgefeuert hat. Versucht anschließend, so nah wie möglich an ihn heranzukommen, um ihn mit eurer Waffe zu bearbeiten, solange er noch mit dem Nachladen beschäftigt ist. Hierbei bietet es sich an, eine Kehrtwendung zu machen und in die entgegengesetzte Richtung zu laufen, um euren Widersacher abzufangen. Meistens werdet ihr nur einen Schuß auf Ocelot abfeuern können, bevor sich dieser wieder aus eurem Schußwinkel verdrückt.

Hinweis: Da die feinen Schnüre um Baker sehr sensibel sind, solltet ihr es unterlassen, Sprengstoff in diesem Bereich einzusetzen.

Tank Hangar - Armory

Missionsbeschreibung: Nachdem jetzt ebenfalls das Lebenslicht von Kenneth Baker ausgelöscht wurde, erhaltet ihr wiederum eine Nachricht aus dem Hauptquartier. Vom Campbell erfahrt ihr, daß sich seine Nichte Meryl hier in diesem Gebäude aufhält. Versucht sie zu kontaktieren und einen Weg zu finden, um den Abschluß der Atomrakete zu verhindern.

Lösungsweg: Verlaßt erst einmal diesen Bereich und kehrt wieder in die Haupthalle der Waffenkammer zurück, wo euer Radar einsatzfähig ist. Paßt auf, da dieses Stockwerk ab sofort von Soldaten überwacht wird. Benutzt dann euer Codec, um Meryl zu kontaktieren (schaut hierfür auf die Rückseite der CD-Hülle). Nachdem ihr mit ihr geplaudert habt, begeben euch jetzt in die rechte untere Ecke dieses Raumes. Hier befindet sich eine Kammer mit der Sicherheitsstufe 2, die sich nun mit eurer Level 2 Keycard öffnen läßt. Geht jetzt langsam in diese Kammer hinein und setzt gleich eure Night Vision Goggles auf, damit ihr die Laserschranke im oberen Teil des Raumes erkennen könnt. Begeben euch dann auf den Boden und kriecht unter die Laserschranke hindurch, um an das *FAMAS Gewehr* und die dazugehörige Munition heranzukommen. Anschließend könnt ihr noch, je nach Bedarf, die restlichen

Ausrüstungsgegenstände einsammeln, bevor ihr wieder zurück zum Erdgeschoß fahrt.

Tip: Merkt euch diese Waffenkammer für spätere Einsätze, da ihr im späteren Spielverlauf immer wieder an diese Stelle zurückkehren könnt, um euch mit frischer Ausrüstung einzudecken. Beachtet hierbei, daß ihr immer ein Stück im Spiel voranschreiten müßt, bevor sich die Ausrüstungen erneuern (z. B. durch das Besiegen eines Endgegners).

Tank Hangar - Erdgeschoß

Missionsbeschreibung: Hier oben angekommen, gilt es nun, verschiedene Ausrüstungsgegenstände zu besorgen, bevor ihr die Basis durch den Nordausgang verläßt. In der Zwischenzeit werdet ihr von Meryl kontaktiert, die euch mitteilen wird, daß ab diesem Zeitpunkt die Frachttür für euch offen steht.

Lösungsweg: Steigt im Erdgeschoß aus dem Fahrstuhl und lauft über die linke Treppe auf den Gittergang im ersten Stock. Schleicht geschickt an der Kamera vorbei und geht gleich durch die naheliegende Sicherheitstür hindurch, damit ihr dort die *C.Box A* findet. Steckt diese ein und verläßt den Raum wieder. Draußen folgt ihr dem Gittergang auf die Westseite und wendet dort die *C.Box A* an, um euch an der Wache vorbei zu mogeln. Geht dann durch die Sicherheitstür im Nordwesten und besorgt euch dahinter den *Suppressor (Schalldämpfer)* für eure Socom. Kehrt daraufhin wieder ins Erdgeschoß zurück und wandert jetzt zum Frachtraum, der sich rechts neben dem Fahrstuhl befindet. Sobald ihr dort einige Schritte hinein gesetzt habt, werdet ihr von Meryl gewarnt, daß sich in diesem Bereich unsichtbare Laserschranken befinden. Nehmt diese Warnung ernst, denn beim direkten Kontakt mit diesen Schranken wird der Frachtraum verriegelt und mit Giftgas gefüllt, so daß ihr ... na ihr wißt schon. Es gibt nun zwei Möglichkeiten, um die Laserschranke für euch sichtbar zu machen:

- 1) Habt ihr euch schon einmal gefragt, wofür die Zigaretten in diesem Spiel gut sind? Zündet einfach eine Zigarette an und beobachtet jetzt, wie die Laserschranken sichtbar werden. Der Nachteil an den Zigaretten ist jedoch, daß sie ungesund sind und nur ein kleiner Bereich überblickt werden kann.
- 2) Setzt einfach eure Night Vision Goggles auf, damit alle Laserschranken sichtbar werden. Der Nachteil hierbei ist, daß ihr schwer unterscheiden könnt, ob sich eine Laserschranke vor oder hinter euch befindet.

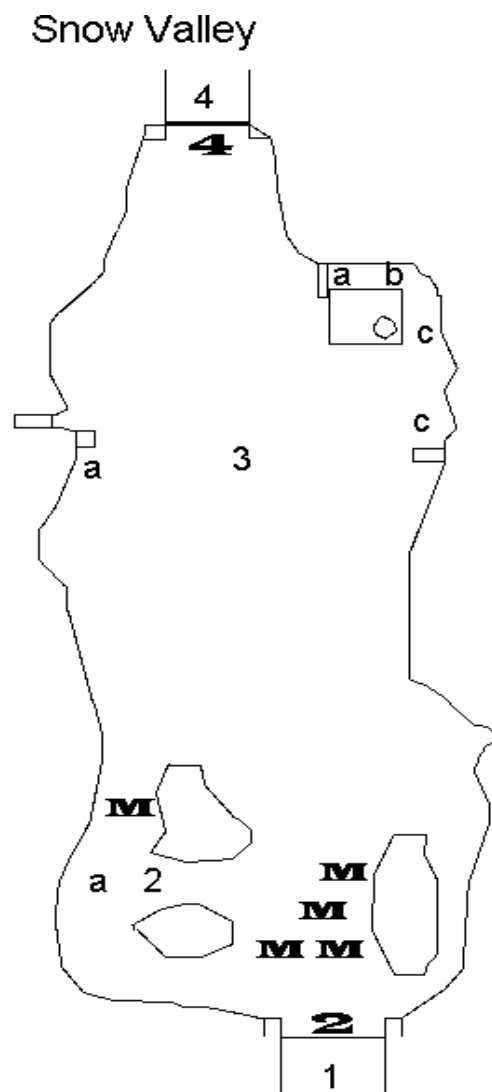
Legt euch dann auf den Boden und kriecht immer in dem Augenblick durch die Laserschranken hindurch, wenn diese sich gerade nach oben bewegen.

Zwar scheint es so, als ob ihr euch nicht zwischen den Laserschranken ausruhen könnt, aber denkt einfach daran, daß nur der Torso von Snake von der Laserschranke erfaßt werden kann. Also: Wenn eure Arme und Beine die Laserschranke berühren, so wird kein Alarm ausgelöst. Sobald ihr schließlich das andere Ende des Frachtraumes erreicht habt, könnt ihr den Level 2 Key benutzen, um die Halle zu verlassen.

Snow Valley

Lösungsweg: Nachdem ihr das Schneegebiet betreten habt, wird euch eine seltsame Person kontaktieren, die sich als Deepthroat zu erkennen gibt. Folgt seinem Ratschlag und benutzt euren Minendetektor, um versteckte Minen auf dem Radar zu erkennen (mit den Thermal Goggles könnt ihr ebenfalls die Minen entdecken).

Lösungsweg: Um jetzt Minen zu entschärfen, müßt ihr auf dem Boden kriechend die Minen berühren, damit ihr sie bearbeiten und sogar mitnehmen könnt. Diese Aktion könnt ihr zwar auch ohne Hilfsgerät durchführen, jedoch ist es ratsam, den vorgesehenen Minendetektor anzuwenden. Schnappt euch die vier Minen, die sich vor eurer Nase befinden und lauft dann in Richtung Nordwesten, wo es die fünfte Mine gibt. Nachdem ihr auch diese eingesammelt habt, folgt ihr dem Weg nach Norden, damit ihr auf den Endgegner dieses Gebietes stößt.



Ziele:

- 1) Eingang
- 2) Vor dem Panzer in Sicherheit bringen
- 3) M1-Tank
- 4) Ausgang

Objekte:

- a) Ration
- b) Chaff Grenades
- c) Grenades

Sonstiges:

- M) Minen

Snow Valley

Endgegner: M1 – Tank

Missionsbeschreibung: Der Panzer vor euch

hindert euch daran, in den zweiten Teil der Basis einzudringen. Versucht möglichst, nicht frei in der Gegend herumzustehen, da ihr sonst vom Geschütz des Panzers abgeschossen werdet.

Lösungsweg: Vom Startpunkt aus kriecht ihr langsam an der linken Wand in Richtung Norden entlang, so daß ihr nicht von den Geschossen des Panzers getroffen werdet. Nachdem ihr die nächste Anhöhe erreicht habt (das ist die Stelle, an der die ganzen Geschosse des Gegners abprallen), nehmt ihr schnell eure Beine in die Hand und spurtet entlang der linken Wand bis zur nächsten Deckung, die aus einem Metallobjekt besteht. Zieht an dieser Stelle eine Chaff Grenade hervor und werft sie in die Richtung des Panzers. Sobald die Granate Detoniert ist, stürmt ihr auf den Panzer zu und versucht, euch neben vor den Geschützturm zu stellen und eine Granate auf den Fahrer zu werfen. Paßt bei dieser Aktion auf, daß ihr nicht vor den Panzer geratet und von ihm überrollt werdet! Zieht euch anschließend zurück, bevor ihr vom MG des Panzers durchlöchert werdet. Eigentlich sollten euch die vielen Nischen an den Seiten eine passende Deckung gewähren. Sobald die Wirkung der ersten Chaff Grenade nachgelassen hat, werft ihr gleich die nächste Störgranate hinterher, so daß der Panzer nicht sein schweres Geschütz abfeuern kann. Munition findet ihr übrigens im Nordosten der Karte, die von Zeit zu Zeit immer wieder erneuert wird. Falls ihr gut im Umgang mit der Socom seid, könnt ihr übrigens auch aus bestimmten Positionen auf den Fahrer ballern, anstatt eine Granate zu werfen.

Nuke Depot 1F

Missionsbeschreibung: Nun befindet ihr euch im Lager, in dem mehrere Atomraketen stationiert werden. Gleich nach der Ankunft in der Haupthalle, wird euch Campbell kontaktieren und den Gebrauch von Waffen untersagen. Ihr werdet jedoch feststellen, daß ihr sowieso keine Waffen benutzen könnt, da Naomi dieses Problem automatisch gelöst hat ...

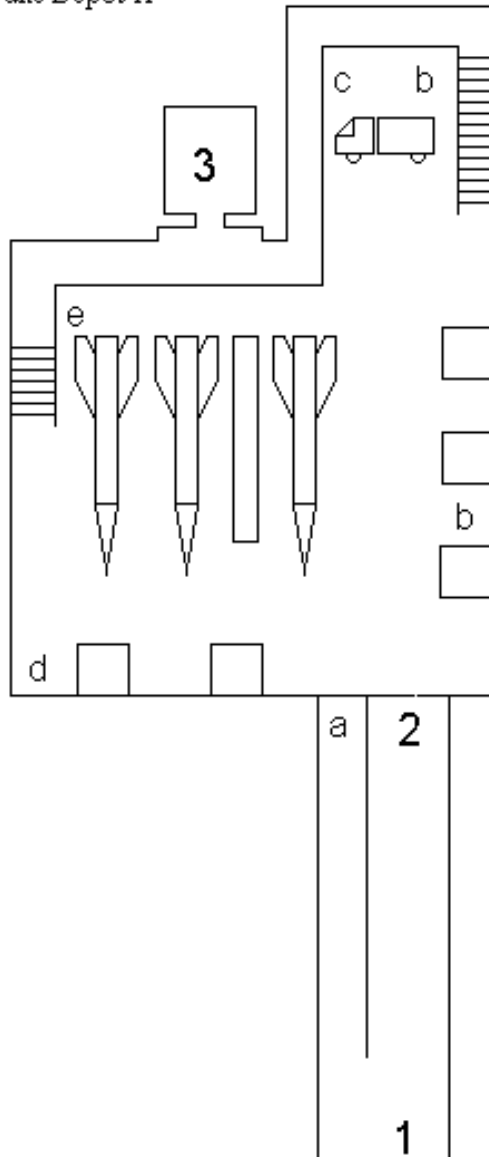
Euer Ziel ist es, das Lager auszuspionieren und wichtige Informationen zu sammeln.

Lösungsweg:

Sobald ihr in der Vorhalle des Nuke Depots angekommen seid, folgt ihr zunächst dem linken Seitengang bis zum anderen Ende hin, damit ihr so an eine *Ration* kommt. Kehrt anschließend zum Eingang zurück und folgt dem Hauptgang bis zu einem großen Tor, daß verschlossen wirkt. Wenn ihr aber einen Blick auf den unteren Torbereich werft, werdet ihr feststellen, daß sich über dem Boden ein kleiner Spalt befindet. Nutzt also diese Möglichkeit aus und kriecht unter dem Tor in die Haupthalle hinein. Da ihr nach dem Gespräch mit euren Kollegen keine Waffen mehr verwenden dürft, setzt ihr eure C.Box A ein, um euch an den vielen Wachen vorbei zu mogeln. Geradeaus von eurem Standpunkt werdet ihr einen LKW entdecken, mit dem ihr bei Bedarf wieder zum Heliport zurückkehren könnt (dies wird erst in den späteren Levels beschrieben, da es zu diesem Zeitpunkt noch wenig Sinn macht). Versucht ansonsten, jetzt zur Treppe im Nordwesten zu gelangen, die euch auf einen

Gittergang führt (gemeint ist die Treppe in der Nähe der Atomraketen). Dort oben haltet ihr Ausschau nach der Wache, die hier ihre Runden zieht und wartet, bis diese in dem hinteren Bereich verschwindet. Eilt dann schnell den Gittergang entlang und steigt in den Fahrstuhl, mit dem ihr ein Stockwerk herunterfährt.

Nuke Depot 1F



Ziele:

- 1) Eingang
- 2) Offener Spalt im Tor
- 3) Fahrstuhl

Objekte:

- a) Ration
- b) Famas-Munition
- c) Scm-Munition
- d) Grenades
- e) Chaff Grenades

Nuke Depot B1 - Office Block

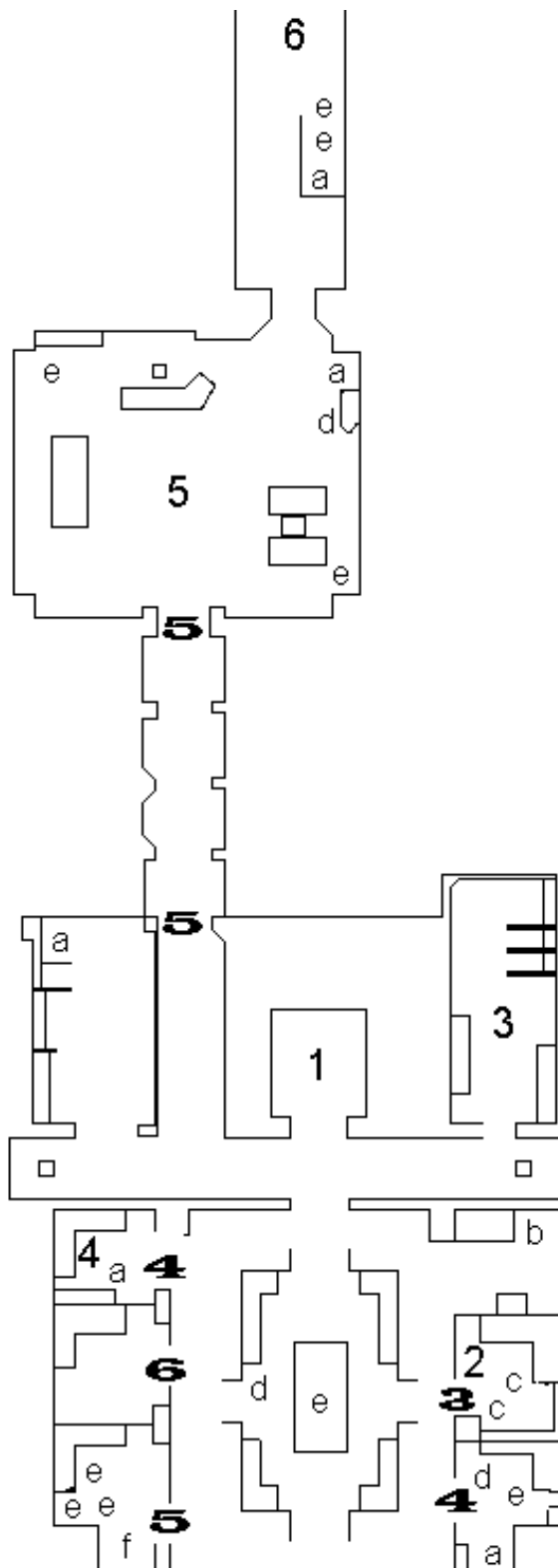
Missionsbeschreibung: Zwar ist es nicht eure Aufgabe, in diesem Stockwerk herumzuznüffeln, jedoch kann es nicht schaden. Als besonderen Schatz werdet ihr hier den Nikita Missile Launcher (Zielraketenwerfer) finden, der euch in den späteren Levels gute Dienste erweisen wird.

Lösungsweg: Nachdem ihr aus dem Fahrstuhl gestiegen seid, werdet ihr euch zunächst wundern, daß sich weit und breit keine Wache befindet. Es sei gesagt,

daß sich die zuständige Wache gerade auf der Toilette befindet und demnächst hier antanzen müßte. Betretet jetzt mit der Level 3 Keycard den Raum, der sich südlich vom Fahrstuhl befindet, damit ihr im Office Raum landet. Hier werdet ihr eine Wache herumlaufen sehen, vor der ihr euch fernhalten solltet. Falls ihr Schwierigkeiten bei eurem Spaziergang bekommt, versucht doch einfach, die C.Box A anzuwenden. Denkt beim Einsatz der Box daran, euch nicht direkt in den Weg des Soldaten zu stellen.

Unter dem Tisch, der sich in der Mitte des Raumes befindet, könnt ihr etwas *Munition* für eure Famas finden. Der Hauptpreis in diesem Level befindet sich hinter der mittleren Sicherheitstür (Level 3) auf der rechten Seite. Dort gibt es nämlich den kostbaren *Nikita Missile Launcher* mit der dazugehörigen Munition. In der Nordostecke des Office Raumes findet ihr noch einige *Stun Grenades*. Leider sind die übrigen Türen in diesem Office Raum mit höheren Sicherheitscodes versehen, so daß ihr diese erst zu einem späteren Zeitpunkt öffnen könnt (wohlgemerkt reichen die Sicherheitsschlösser bis zur 6. Stufe!).

Bevor ihr jetzt wieder zum Fahrstuhl zurückkehrt, um in das zweite Untergeschoß zu gelangen, könnt ihr noch einmal auf die Herrentoilette aufsuchen, die sich im Nordwesten dieser Etage befindet. Hier könnt ihr eure Schleichkünste testen und die Herrschaften bei ihren Geschäften zusehen. Vielleicht müßt ihr ja auch einmal für kleine Jungs.



Ziele:

- 1) Fahrstuhl
- 2) Nikita
- 3) Treffpunkt mit Meryl
- 4) C.Box B
- 5) Psycho Mantis
- 6) Ausgang

Objekte:

- a) Ration
- b) Stun Grenade
- c) Nikita-Raketen
- d) Socom-Munition
- e) Famas-Munition
- f) Diazepam

Nuke Depot B2 - Laboratory

Missionsbeschreibung: Euer Weg führt euch jetzt in das Laboratorium des Terroristengebäudes. Leider ist der größte Teil dieses Stockwerkes mit Gas

gefüllt, so daß ihr nicht lange in diesem Gebiet verweilen könnt. Außerdem hindert euch der elektrisierte Boden, vor dem Eindringen in den hinteren Bereich, wo euch tolle Gegenstände erwarten. Ein Glück gibt es einen treuen Fan, der euch einen nützlichen Tip gibt ...

Lösungsweg:

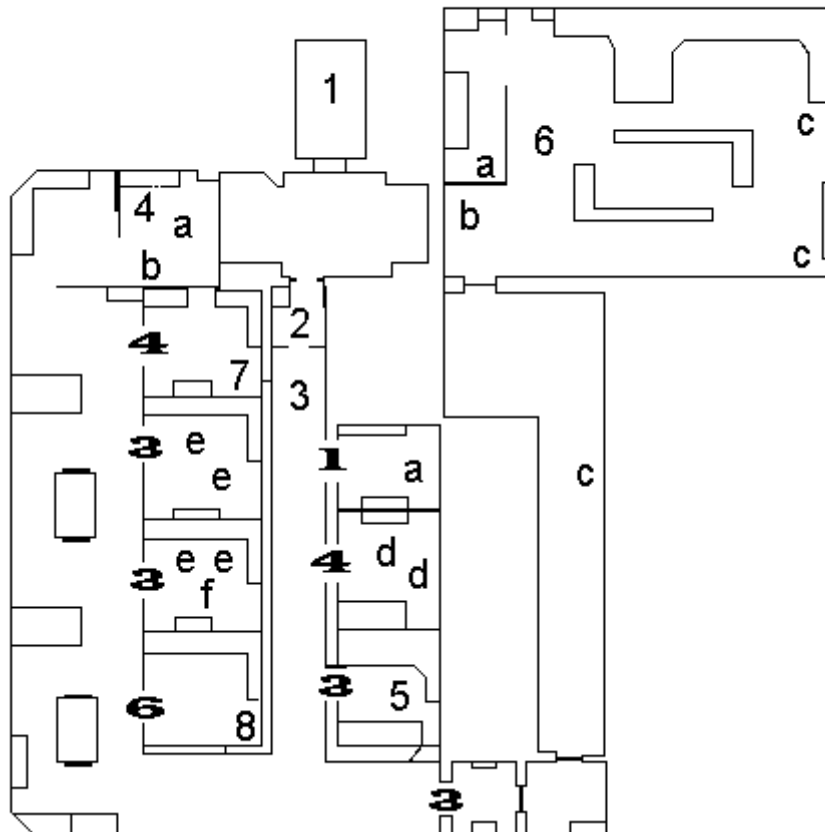
Zunächst verlaßt ihr den Fahrstuhl und betretet anschließend den nächsten Raum im Süden (vergeßt nicht, daß viele Türen sich nur mit der Keycard öffnen lassen). Hier könnt ihr noch einmal kräftig Luft schnappen, bevor ihr durch die nächste Tür in den mit Gas gefüllten Bereich vordringt. Hier werdet ihr freundlicherweise von eurem Kollegen Deepthroat vor dem elektrischen Boden vor eurer Nase vorgewarnt. Des weiteren verrät er euch, daß ihr den Hauptstrom in diesem Level lahmlegen könnt, indem ihr den Hochspannungskasten im Nordwesten sabotiert. Ihr werdet euch anfangs natürlich fragen, wie ihr an den Kasten herankommt, ohne den elektrischen Boden berühren zu müssen. Da Solid Snake leider keine Flügel hat, muß er sich eine bessere Methode einfallen lassen. Zum Glück habt ihr den Nikita Missile Launcher aus der oberen Etage mitgebracht ...

Zieht jetzt euren tollen Nikita Launcher hervor und schießt eine Rakete ab. Da die Raketen von euch ferngesteuert werden können, wird es kein Problem sein, diese um mehrere Ecke zu steuern. Achtet darauf, daß ihr nach dem Abschuß der Rakete weiterhin im Gas gefüllten Raum steht und somit kontinuierlich euer Sauerstoffvorrat zur Neige geht. Außerdem könnt ihr bei Munitionsmangel in den oberen Stock zurückkehren, um euren Vorrat aufzufrischen. Damit ihr jetzt euer Ziel im Nordwesten erreichen könnt, müßt ihr zunächst für euer Vorhaben mehrere Raketen beiseite legen und euch nach dem folgenden Schußweg richten:

Sobald die Rakete an dem elektrischen Gang entlang gefeuert wurde, biegt ihr an der nächsten Kreuzung nach links ab. Sobald ihr im nächsten Raum (im Südwesten) angekommen seid, gilt es zunächst, den vielen Büromöbeln auszuweichen und die lästigen Selbstschußanlagen rechtzeitig zu zerstören, bevor eure Raketen unterwegs von ihnen abgefangen werden. Es gibt fünf Selbstschußanlagen in diesem Raum, von denen ihr nur diejenigen zerstören braucht, die sich auf der rechten Wandseite befinden. Sobald alle drei Selbstschußanlagen zerstört wurden, navigiert ihr die Rakete zuerst wie gewohnt über den Raum im Südwesten zum nordwestlichen Raum und von dort aus nach rechts in den Nachbarraum, wo sich der Hochspannungskasten befindet. Sobald dieser mit eurer Nikita beschädigt wurde, wird der elektrische Boden in seiner tödlichen Funktionsfähigkeit entschärft, so daß ihr jetzt jeden Bereich dieses Stockwerkes zu Fuß erreichen könnt. Folgt zunächst dem (ehemals) elektrischen Boden bis zur dritten Tür auf der rechten Seite und öffnet hier die Sicherheitstür der dritten Stufe. Achtet dahinter auf die Selbstschußkamera und schnappt euch die *Gasmask*. Mit ihr könnt ihr euch jetzt wesentlich länger in diesem Gas gefüllten Bereich aufhalten. Ihr werdet es jedoch nach einiger Zeit etwas lästig finden, immer wieder zwischen der

Gasmasken und die Keycard wechseln zu müssen, um verschlossene Sicherheitstüren öffnen zu können. Während sich einige Türen im Westflügel öffnen lassen (dort findet ihr einige Extras), führt eurer Weg durch den südöstlichen Bereich, wo ihr euch immer nur von Raum zu Raum vorarbeiten müßt, damit ihr einen alten Bekannten wiederseht ...

Nuke Depot B2 - Laboratory



Ziele:

- 1) Fahrstuhl
- 2) Luftschleuse
- 3) Elektrifizierter Boden
- 4) Hochspannungskasten
- 5) Gasmasken
- 6) Emmerich
- 7) Night Vision Goggles
- 8) Body Armor

Objekte:

- a) Ration
- b) Chaff Grenades
- c) Famas-

Munition

- d) Stun Grenades
- e) Nikita-Raketen
- f) C4

Nuke Depot B2 - Laboratory

Endgegner: Red Ninja

Missionsbeschreibung: Endlich habt ihr Hal Emmerich gefunden - jedoch was hat der rote Ninja hier zu suchen?! Da eure Schußwaffen seiner Schnelligkeit deutlich unterlegen sind, müßt ihr eure Nahkampffähigkeiten unter Beweis stellen ...

Lösungsweg: Der Ninja hat verschiedene Phasen, in denen ihr unterschiedliche Methoden anwenden müßt, um ihn zu verletzen. Falls ihr etwas Ausrüstung benötigt, solltet ihr euch mal auf der linken und rechten Seite umschaun.

Phase 1: Da es keinen Sinn macht, mit Waffen gegen den Ninja anzutreten, zieht ihr jetzt eure blanken Fäuste hervor, um dem Übeltäter gegenüberzutreten. Paßt vor den Attacken des Gegners auf und nähert euch ihm zum richtigen Zeitpunkt. Trefft ihn dann mit einem flotten Combo (einfach mehrmals Schlagen) und zieht euch anschließend wieder zurück, bevor ihr erneut zum Angriff über geht. Falls ihr dabei Schwierigkeiten haben solltet, versucht euch dem Ninja erst zu nähern, nachdem er eine Attacke ausgeführt hat. Sobald ihr dann dem Ninja etwa die Hälfte seiner Lebensenergie angezogen habt, wird er sich in die zweite Phase begeben.

Phase2 : Unfairer Weise aktiviert der Ninja jetzt seinen Stealth-Anzug (Tarneinheit), so daß ihr es schwerer haben werdet, ihn zu erkennen. Wenn ihr gute Augen habt, könnt ihr ihn wie gewohnt angreifen. Andernfalls zieht in der Nähe des Ninjas (wenn ihr seine Silhouette entdeckt) eine Chaff Grenade hervor und werft sie auf den Boden, damit euer Feind Kopfschmerzen bekommt. Da er immer noch unsichtbar ist (bzw. schwer zu erkennen), müßt ihr zu der Stelle laufen, wo ihr zuletzt seine Silhouette gesehen habt und dort etwas herumboxen. Mit etwas Glück trifft ihr den Gegner, so daß er für einige Zeit sichtbar wird. Nachdem sich der Ninja wieder erholt hat (erst wenn die Wirkung der Chaff Grenades nachläßt), beginnt die Suche aufs Neue. Sobald dann der Gegner besiegt ist, wird er in die dritte Phase übergehen.

Phase 3: In dieser Phase wird der Ninja in einer seltsamen Blase festgehalten, in die ihr einfach mit euren Waffen einige Schüsse hinein feuern müßt (mit euren Händen könntet ihr euch verletzen). Sobald die erste Blase zerstört ist, erscheint der Ninja an einem anderen Ort mit einer neuen Blase. Zerstört diese ebenfalls mit euren Waffen und dann schließlich die dritte, damit der Kampf endlich vorbei ist ...

Nuke Depot B2/Snowy Valley/Tank Hangar B2

Missionsbeschreibung: Zwar steckt Meryl anscheinend in Schwierigkeiten, jedoch haben wir noch genügend Zeit, uns einige Extras zu besorgen, bevor es zum Nuke Depot B1 (Office Block) geht.

Lösungsweg: Zwar hat sich Otacon nach dem peinlichen Zwischenfalls noch nicht die Hände gewaschen, jedoch bleibt euch nichts anderes übrig, als die *Keycard Level 4* anzunehmen. Damit könnt ihr jetzt einige Levels zurücklaufen, um euch die Night Vision Goggles (Nachtsichtgerät), die Camera und einige Extras zu besorgen. Zwar benötigt ihr diese Gegenstände nicht, um das Spiel zu beenden, jedoch lohnt es sich schon wegen den vielen Munitionskisten. Übrigens könnt ihr Otacon ab sofort unter der Frequenz 141,12 erreichen.

Beim Zurücklaufen werdet ihr feststellen, daß sich einige Kleinigkeiten verändert haben:

- a) Das Snow Valley ist jetzt stärker vermint und außerdem wurden jetzt Selbstschußanlagen in diesem Gebiet aufgestellt.
- b) Im Erdgeschoß des Tank Hangars werdet ihr feststellen, daß der Frachtraum, der zum Snow Valley führt, nicht mehr durch Laserschranken abgesichert ist.

Nuke Depot B1 - Office Block

Missionsbeschreibung: Meryl ist die einzige, die uns weiterhelfen kann. Da sie in Schwierigkeiten steckt, müssen wir ihr irgendwie helfen. Wenn sie bloß nicht so aussehen würde wie der Feind ...

Lösungsweg: Hier im Office Block laufen einige Soldaten herum, unter denen sich Meryl befindet. Um sie nun von den anderen unterscheiden zu können, gibt es verschiedene Möglichkeiten, das herauszufinden.

- 1) Es ist keine nette Art, einfach auf gut Glück alle Soldaten um zu nieten, damit ihr an Meryl herankommt. Außerdem tritt automatisch ein Game Over ein, wenn ihr eure Partnerin ins Jenseits befördert.
- 2) Bei dieser Methode werden sicherlich einige schmunzeln. erinnert ihr euch noch an die Aktion mit Meryl an der Zelle des DARPA Chiefs? Dort lief eure Partnerin nach dem Feuergefecht fort und zeigte euch ihren hübschen Gang. Vergleicht jetzt einfach die einzelnen Hinterteile und ihr werdet die richtige Person schon finden ...
- 3) Für besonders Eilige bietet es sich an, genau im Ostflügel vor der Damentoilette zu warten. Eigentlich sind alle Gegner männlich, doch was hat dieser Soldat hier zu suchen?

Nachdem ihr Meryl schließlich erkannt habt und ihr in die Damentoilette gefolgt seid, versucht, dort mit ihr zu sprechen.

Nach der Konversation folgt ihr Meryl auf den Hauptgang. Da jetzt keine Soldaten mehr herumlaufen, könnt ihr in aller Ruhe in den Office Raum gehen (südlich vom Fahrstuhl), um euch dort hinter der linken oberen Tür (Level 4) die C.Box B zu besorgen. Kehrt anschließend in den Hauptgang zurück und

folgt dem Gang, der sich links neben dem Fahrstuhl befindet. Mit dem Level 5 Key von Meryl gelangt ihr in den Commander Room.

Nuke Depot B1– Office Block

Endgegner: Psycho Mantis

Missionsbeschreibung: Endlich stoßt ihr auf den Telepath des Fox Hound Teams. Dieser Box stellt eine wirkliche Herausforderung für euch dar und ist mit keinem anderen Endgegner zu vergleichen. Das besondere an ihm ist, daß er eure Gedanken lesen kann und somit unfaire Vorteile im Kampf erhalten wird. Dies wirkt sich z. B. in der Hinsicht aus, daß er euren Schüssen ausweicht, nachdem ihr den Abzug aktiviert habt. Dies kann auf Dauer ziemlich anstrengend werden. Wenn es doch bloß einen Trick gäbe ...

Die Programmierer haben sich was ganz besonderes einfallen lassen. Da ihr die ganze Zeit euer Joypad in Port Nummer 1 (das ist die linke Seite) stecken habt, kann das Programm alle Impulse wahrnehmen, die von eurem Steuerungsgerät ausgehen. So werden all eure Aktionen (insbesondere das Schießen) vom Spiel registriert und demnach vom Psycho Mantis verarbeitet. Dies ist der Grund, warum ihr ihn nicht treffen könnt, da er all eure Bewegungen weiß. Um dem Fiesling jetzt das Handwerk zu legen müßt ihr folgendermaßen vorgehen: Pausiert das Spiel und zieht euer Joypad aus dem 1. Port heraus, um es in den 2. Port (rechte Seite) zu stecken. Falls ihr schon die ganze Zeit über den 2. Port benutzt habt, laßt euer Joypad dort stecken. Nun dürfte Psycho Mantis eure Gedanken nicht mehr lesen können. Wundert euch nicht über die „Hideo,, Botschaft, die ab und zu auf eurem Bildschirm erscheint, das liegt am Spiel und nicht an einem technischen Defekt.

Eine andere Besonderheit tritt auf, wenn ihr entweder immer wieder von Mantis besiegt werdet oder eure Playstation-Ports defekt sind. Dann nützt euch das Umstecken des Joypads herzlich wenig und ihr müßt eine andere Alternative ergreifen. Von Campbell werdet ihr dann über das Codec erfahren, daß ihr auf die Statue auf der linken Seite schießen müßt, bis sie ihren Kopf verliert. Ist dies geschehen, wird Mantis ab jetzt eure Gedanken nicht mehr lesen können.

Falls euch die beiden genannten Methoden zu absurd erscheinen, hier ist die Dritte! Versucht Mantis nur mit euren Fäusten zu bearbeiten, so daß ihr letztendlich seine telepathischen Fähigkeiten aus ihm heraus prügelt. Dies ist eine praktische Methode, falls ihr kaum Munition mehr habt und viel Geduld mit in den Kampf bringt. Denn ihr müßt bedenken, daß Mantis seine telepathischen Kräfte immerzu einsetzen wird, so daß ihr vielleicht nur einen von fünf Treffern bei ihm landen könnt. Mit dieser 20% Chance werdet ihr bestimmt einen Kampf führen, der euch mindestens 15 Minuten kosten wird!

Lösungsweg: Nachdem ihr jetzt mit Meryl im Commander Room steht, wird sie euch nach einiger Zeit mit einer Waffe bedrohen. Da sie unter dem Einfluß von Mantis steht, dürft ihr sie **AUF KEINEN FALL** erschießen, da sonst das bekannte Game Over erscheint.

Meryl

Versucht sie jedesmal kampfunfähig zu machen, indem ihr eine Stun Grenade in den Raum werft (alternativ könnt ihr die Frau auch so lange durch den Raum werfen, bis der selbe Effekt eintritt). Sobald Meryl dann ohnmächtig ist, kümmert sich Psycho Mantis wieder persönlich um euch. Die Methode mit den Stun Grenades funktioniert nur die ersten beiden Male. Beim dritten Mal wird Meryl versuchen, sich umzubringen. An dieser Stelle hilft eine Stun Grenade herzlich wenig, da sie sich nach dem Aufstehen wieder die Waffe gegen ihre Schläfe halten wird. Packt sie statt dessen und werft sie auf den Boden, so daß sie entwaffnet wird.

Psycho Mantis

Der Telepath wird während des Kampfgeschehens ständig durch den Raum fliegen, um seine Kräfte zu sammeln. Dabei ist er meistens unsichtbar und wird versuchen, euch entweder Energiebälle oder irgendwelche Gegenstände entgegen zu schleudern. Denen könnt ihr am besten ausweichen, indem ihr euch platt auf den Boden legt, so daß sie über eure Köpfe hinweg fliegen. Eine Ausnahme stellen die Gemälde dar, die euch unter Umständen berühren können. Jedoch solltet ihr an den Seiten vor ihnen sicher sein. Um jetzt Mantis zu verletzen, solltet ihr ihn mit einer beliebigen Schußwaffe treffen, während er sich gerade bewegungslos an einem Platz aufhält. Die bevorzugte Waffe ist das Famas MG, mit dem ihr kurze Feuerstöße abgeben solltet. Socom und Fäuste sind auch O. K., jedoch ist es mit diesen Mitteln schwierig, rechtzeitig an ihn heranzukommen, bevor er wieder verschwindet. Denkt gar nicht daran, Explosivwaffen einzusetzen, da sie von Mantis automatisch beseitigt werden.

Sobald ihr Mantis genügend bearbeitet habt, wird er in der Schlußphase besonders viele Gegenstände auf euch los schicken. Laßt euch dadurch nicht beirren, sondern kämpft einfach wie gewohnt weiter.

Nachdem Psycho Mantis abgetreten ist, geht ihr durch den geheimen Gang, den er euch zuvor noch geöffnet hat.

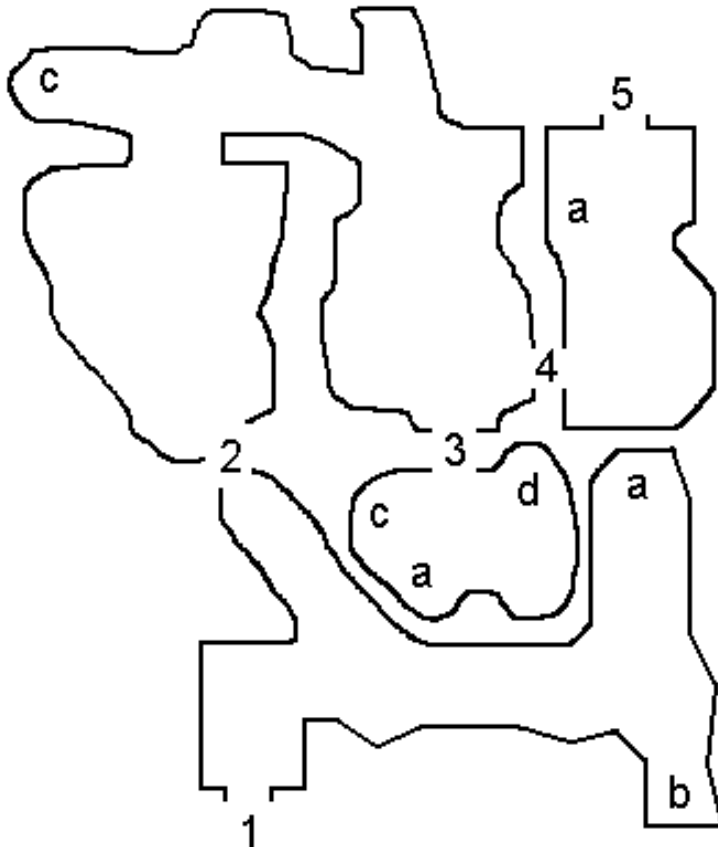
Wolf Cave

Missionsbeschreibung: Euer Weg führt euch durch eine Höhle, die von Wölfen behaust wird. Da es in diesem Gebiet sehr duster ist, bietet es sich an, die Night Vision Goggles aufzusetzen, damit ihr einen besseren Überblick erhaltet.

Lösungsweg: Anfangs wird Meryl vor euch weglaufen. Jedoch ist es nicht möglich, ihr zu folgen. Lauft statt dessen in den nächsten verschneiten Gang hinein und stellt fest, daß dieser in eine Sackgasse führt. Wenn ihr an dessen Ende mal auf die untere Wandseite blickt, werdet ihr einen kleinen Spalt entdecken, durch den ihr hindurch kriechen könnt. Tut dies und ihr werdet im Versteck der Wölfe landen. Es ist nicht sehr leicht, sich an den Hundewesen vorbei zu schleichen, da sie ja bekanntlich über einen ausgeprägten Geruchssinn verfügen. Daher solltet ihr sofort bei einer Begegnung mit einem Wolf euer Socom sprechen lassen, um keine häßlichen Bißwunden zu erleiden. Im Wolfsversteck folgt ihr jetzt immer der rechten Wand, bis ihr in der

südöstlichen Ecke der Höhle angekommen seid. Hier werdet ihr zwei verschiedene Öffnungen an der Unterseite der Wände entdecken. Die südliche Öffnung führt in einen kleinen Bereich, wo ihr Extras und das *Diazepam* findet. Durch die südöstliche Öffnung gelangt ihr zum Ausgang, wo Meryl bereits auf euch wartet. Die Wölfe, die sich um eure Begleiterin herum befinden, werden euch nichts tun - deshalb solltet ihr ruhig eure Waffe wieder wegstecken.

Wolf Cave



Ziele:

- 1) Eingang
- 2) Öffnung in der Wand
- 3) Öffnung in der Wand
- 4) Öffnung in der Wand
- 5) Ausgang

Objekte:

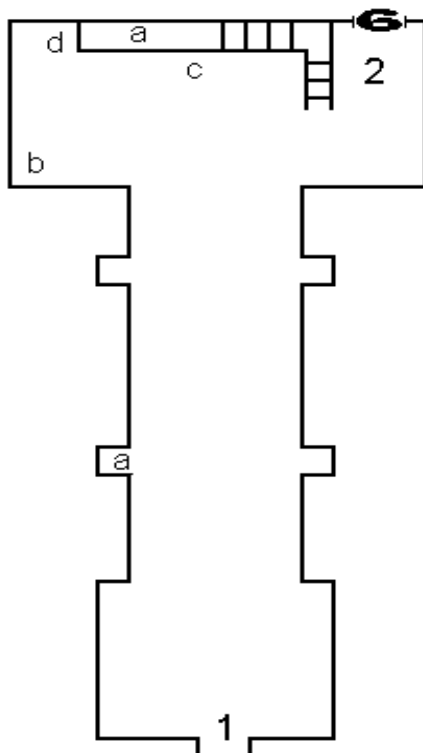
- a) Ration
- b) Socom-Munition
- c) Famas-Munition
- d) Diazepam

Sniper Alley

Missionsbeschreibung: Sobald ihr mit Meryl hier angekommen seid, wird sie erst einmal ihr Gedächtnis unter Beweis stellen und wagemutig durch das Minenfeld laufen. Nachdem sie euch jetzt den sicheren Weg markiert hat, lauft ihr einfach geradeaus nach oben, um eine kleine Abkürzung zu nehmen.

Lösungsweg: Nachdem jetzt Meryl das Opfer von Sniper Wolf geworden ist, könnt ihr der armen Lady zunächst nicht weiterhelfen, ohne das ihr selbst daran glauben müßtet. Da ihr nicht mit euren herkömmlichen Waffen an den Scharfschützen herankommen könnt, müßt ihr euch ebenfalls ein Scharfschützengewehr besorgen. Doch wo gibt es so etwas? Hmm ... in der Waffenkammer des Tank Hangars haben wir noch gar nicht alle Türen geöffnet. Ja, ihr müßt jetzt den ganzen weiten Weg zurücklaufen, um in das zweite Untergeschoß des Tank Hangars zu gelangen. Sobald ihr dort angekommen seid, öffnet ihr im Nordwesten die Sicherheitstür der 5. Stufe. Bevor ihr jetzt voreilig in den Raum hinein stürmt, solltet ihr vorher die Thermal Goggles aufsetzen, damit ihr keine bösen Überraschungen erlebt. Im Raum selbst sind unangenehme Laserschranken aufgebaut, die bei Kontakt den Alarm auslösen. Begeht euch wieder einmal auf den Boden, versucht euch geschickt an den Lasern vorbei zu bewegen und im oberen Teil das *PSG1 Scharfschützengewehr* mit der dazugehörige Munition einzusammeln. Denkt daran, daß ihr ruhig mit den Armen und Beinen die Laserschranken berühren könnt, ohne das der Alarm ausgelöst wird. Mit der Waffe kehrt ihr dann zur Sniper Alley zurück.

Sniper Alley



Ziele:

- 1) Eingang
- 2) Durchgang zum Comm.Tower A

Objekte:

- a) PSG1-Munition
- b) Ration
- c) Famas-Munition
- d) Socom-Munition

Sniper Alley

Endgegner: Sniper Wolf

Missionsbeschreibung: Sobald ihr jetzt samt PSG1 und Diazepam in die Sniper Alley zurückgekehrt seid, werdet ihr feststellen, daß Meryl verschwunden ist. Jedoch befindet sich Sniper Wolf immer noch auf ihrer Position, um euch beim Voranschreiten zu hindern.

Lösungsweg: Sucht anfangs an einer der beiden Seiten Schutz und schaut vorsichtig um die Ecke. Stellt euch mit dem Gesicht zur Wand und betätigt die Dreieck-Taste und anschließend die L1- bzw. R1-Taste, um in die entsprechende Richtung zu schauen. Dadurch könnt ihr etwas weiter sehen, als wenn ihr euch gegen die Wand pressen würdet. Zieht dann das PSG1 hervor und haltet es bereit (zielt noch nicht damit. Übrigens könnt ihr das Gewehr schnell wegstecken bzw. hervorziehen, indem ihr die R1-Taste betätigt). Wenn ihr gute Augen habt, werdet ihr Sniper Wolf als kleinen Punkt auf dem hinteren Gebäude entdecken, sobald sie aus ihrem Versteck herauskommt (ihr könnt es auch daran erkennen, daß sie ihren Laserpointer an den Wänden entlang bewegt). Sobald ihr den Gegner dann entdeckt habt, packt ihr euch schnell auf den Gang und legt euer PSG1 an (das Gewehr wird immer in die Richtung ausgerichtet, in die euer Gesicht schaut). Schluckt dabei eine Diazepam Pille, damit ihr beim Visieren nicht so stark zittert. Sucht dann schleunigst die Stelle ab, an der ihr die Scharfschützin das letzte Mal gesehen habt und hofft darauf, daß ihr sie findet, bevor sie euch findet! Zögert dann nicht, einen Schuß auf sie abzufeuern, so daß sie wieder hinter einer Deckung verschwinden muß. Laßt sie jetzt bloß nicht aus den Augen, sondern wartet an dieser Stelle, bis sie wieder hervorkommt. Gebt anschließend erneut einen Schuß auf sie ab. Sollte es einmal passieren, daß sie euch erwischt, solltet ihr schleunigst wieder in eure Deckung zurück hechten, bevor sie euch den Garaus bereitet. In puncto Munition solltet ihr euch keine Sorgen machen, da diese hinter euren Deckungen immer wieder, wie von Geisterhand, erneuert werden.

Nachdem ihr den Feind dann ausgeschaltet habt, könnt ihr euren Weg zum nördlichen Gebäude fortsetzen. Um euch nichts vorwegzunehmen, solltet ihr an dieser Stelle einmal abspeichern, bevor ihr euch der Tür im Nordosten nähert. Es ist wichtig, da die kommende Handlung den Ausgang des Spiels beeinflussen wird!

Tank Hangar – Cell

Missionsbeschreibung: Tja, das kann auch schon mal einem Agenten passieren - er wird gefangengenommen. Leider bleibt euch nichts anderes übrig, als euch der Folterung, oder wie Ocelot meint, dem „Verhör“, zu unterziehen. An dieser Stelle kommt es nun darauf an, wie ihr euch anstellt, da es den Ausgang der Geschichte beeinflussen wird. Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten:

Entweder ihr übersteht die Folter oder ihr bereitet den Qualen ein Ende, indem ihr um Gnade winselt (schaut unter dem Kapitel „Streng Geheim!“, nach).

Lösungsweg: Hört euch die Spielregeln von Ocelot an und beherzigt diese auch. Beim Einsetzen von Dauerfeuer wird das Verhör sofort zu euren Ungunsten abgebrochen. Ansonsten gilt es jetzt, dem Verhör zu widerstehen, indem ihr so schnell wie möglich die Kreis-Taste betätigt, sobald die Elektroschocks eingesetzt werden, damit ihr wieder an Lebensenergie dazu gewinnt. Falls ihr die Qualen nicht länger aushaltet, könnt ihr die Folter jeder Zeit beenden, indem ihr die Select-Taste betätigt. Auf keinen Fall dürft ihr zu Tode gequält werden, da ihr sonst das bekannte „Game Over“, sehen würdet.

Um jetzt die vier Folterdurchgänge zu bestehen, solltet ihr folgendes beachten:

- 1) sobald die Stromschläge aufgehört haben, könnt ihr weiterhin die Kreis-Taste betätigen, um zusätzliche Energie zu erhalten.
- 2) Da euer Zeigefinger von Zeit zu Zeit immer langsamer werden wird, solltet ihr auch einmal versuchen mit dem anderen Zeigefinder die Kreis-Taste zu betätigen.

Sobald ihr dann die vierte Folterungseinheit überstanden habt, werdet ihr in der Gefängniszelle landen. Erst wenn ihr schließlich die zweite Runde der Folterung überstanden habt, die übrigens wiederum aus vier Foltereinheiten besteht, erhaltet ihr die erste Möglichkeit zum Ausbruch aus der Zelle.

Falls ihr hingegen bei der Folterung aufgegeben habt (und ihr wollt als guter Agenten durchgehen?), könnt ihr gleich beim ersten Besuch in der Gefängniszelle ausbrechen.

Ausbruch aus der Gefängniszelle:

Sobald ihr das erste Mal in der Zelle gelandet seid, werden euch nach einiger Zeit Campbell und Naomi kontaktieren. Habt ihr das Gespräch mit ihnen beendet, müßt ihr euch nun bei Otacon melden. Dieser wird euch seine Hilfe anbieten und alles versuchen, was in seiner Macht steht, um euch hier herauszuholen. Das hört sich zwar nicht vielversprechend an, jedoch habt ihr keine andere Wahl.

Nachdem ihr dann die zweite Folterung überstanden habt (oder auch nicht), erhaltet ihr jetzt die erste Möglichkeit, um aus der Zelle zu entkommen:

Methode 1: Wenn ihr Otacon beim ersten Verhör angerufen habt, wird er bei eurem zweiten Besuch in der Zelle an eurer Tür klopfen und etwas Ausrüstung mitbringen. Falls ihr gedacht habt, daß er euch tausend Waffen mitgebracht hat, so werdet ihr enttäuscht sein. Dieser Witzbold hat euch nämlich nur eine *Ration*, ein *Handkerchief* (Halstuch von Sniper Wolf) und eine *Ketchupflasche* (?) mitgebracht. Na ja, dann improvisieren wir eben ein wenig.

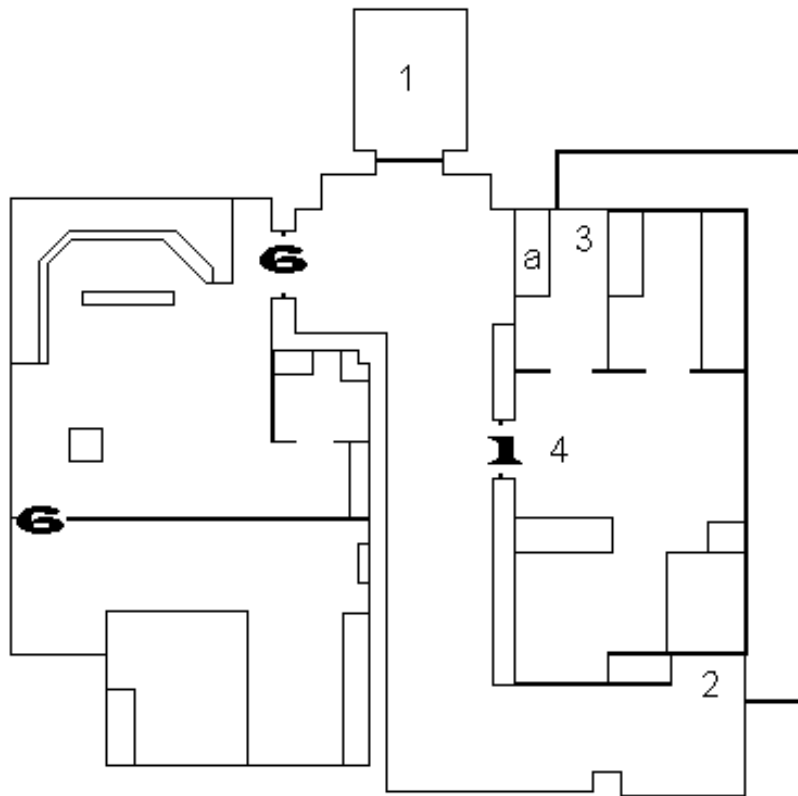
Wartet jetzt, bis die Wache auf dem Gang ein kleines Problem bekommt und auf der Toilette verschwindet (Mann, sieht das ulkig aus). Nutzt jetzt diesen Zeitpunkt aus, um euch entweder unter dem Bett zu verstecken oder einen Selbstmord vorzutäuschen. Letztere Methode könnt ihr ausführen, indem ihr euch mitten auf den Boden legt und die Ketchupflasche auswählt, um etwas Blut nachzuahmen (unter Umständen müßt ihr ziemlich lange warten, bis sich das Ketchup auf dem Boden verteilt). Egal welche Methode ihr jetzt angewendet habt, zumindest wird die Wache bei ihrer Rückkehr in eure Zelle eilen, um nach euch zu sehen. Sobald sie sich dann in eurer Nähe befindet, stürmt ihr schnell der Wache entgegen und schlägt sie K.O., bevor sie euch wieder entwischt.

Methode 2: Die letzte Möglichkeit tritt erst nach der fünften Folterung ein, bei der ihr nichts tun braucht. Falls ihr wirklich so lange durchgehalten habt (Respekt!), wird eure Zellentür von einem Fan aufgeschweißt.

Nachdem ihr jetzt die Wache überwältigt habt, erhaltet ihr automatisch die *Level 6 Keycard*. Folgt nun dem Gang einfach in die Folterkammer und sammelt dort die rote Box ein, in der sich eure restliche Ausrüstung befindet. Nachdem ihr dies eingesammelt habt, verlaßt ihr den Raum durch die Nordosttür, um wieder beim Fahrstuhl zu landen. Wenn ihr jetzt eure Ausrüstung einmal durchsucht, werdet ihr feststellen, daß der heimtückische Ocelot eine Zeitbombe (Timer.B) in eurem Inventar versteckt hat. Um diese los zu werden, müßt ihr sie einfach auswählen und die Kreis-Taste betätigen (während das Menü noch geöffnet ist).

Da ihr jetzt die Level 6 Keycard besitzt (es ist die zweit höchste Karte im gesamten Spiel), könnt ihr nun alle zuvor verschlossenen Sicherheitsräume öffnen. Stattet daher sämtlichen Räume einen Besuch ab und schnappt euch alles, was euch unter die Finger kommt. Die wichtigsten Gegenstände, die ihr euch mit der Level 6 Keycard besorgen könnt, sind: a) Die *Body Armor* (Körperrüstung) und b) die *Cold Medicine* (Erkältungsmedizin gegen Schnupfen). Den einen Gegenstand findet ihr im 2.Untergeschoß des Nuke Depots (Laboratory) im Südwestraum, während der andere Gegenstand im ersten Untergeschoß des Nuke Depots (Office Block) auf der Westseite des Office Raumes auf euch wartet. Sobald ihr dann alle Gegenstände eingesammelt habt, geht ihr durch die Nordosttür in der Sniper Alley, um euren Weg fortzusetzen.

Tank Level B1 - Cell



- 1) Gefängniszelle
- 2) Wache
- 3) Snakes
Ausrüstungsge
genstände
- 4) Fahrstuhl
- a) Ration

Comm. Tower A

Missionsbeschreibung: Hinter der Sniper Alley werdet ihr in den ersten Teil des Communicating Towers gelangen. Dort werdet ihr es mit einer ziemlich harten Aufgabe zutun bekommen, denn ihr müßt versuchen, zu Fuß in die zwanzigste Etage zu gelangen, wo eine Leiter auf das Dach des Gebäudes führt. Was daran schwer ist? Auf eurem Weg werden 'zig Soldaten auf euch zukommen, die sich weniger mit euch unterhalten wollen. Hoffentlich habt ihr jede Menge Munition für die Famas mitgebracht ...

Lösungsweg: Sobald ihr am Treppenhaus angekommen seid, wird unausweichlich der Alarm ausgelöst und somit die gesamte Armee des Turmes auf euch aufmerksam gemacht. Dreht euch zunächst um und feuert in den Gang, von dem ihr her gekommen seid, um die ersten beiden Soldaten umzunieten. Schnappt dann unbedingt das *Rope* (Seil), daß sich in herumliegenden Kartons befindet, da eure nächste Aktion sonst für die Katz ist! Legt anschließend die Body Armor an und betretet durch die südlich gelegene Tür das Treppenhaus. Ab jetzt beginnt ein ziemlich langer Marsch, denn ihr müßt in das oberste Stockwerk dieses Gebäudes gelangen. Unterwegs werden euch eine Vielzahl von Soldaten entgegenkommen, die ihr euch am besten mit der Famas fernhalten könnt. Auf eurem Weg werdet ihr an einer Sicherheitstür vorbeikommen, die sich anscheinend nicht öffnen läßt. Sobald ihr dann mit Otacon über dieses Problem redet, werdet ihr erfahren, daß sich die Tür nur von der anderen Seite öffnen läßt. Deshalb bleibt euch keine andere Wahl, als wirklich den ganzen Weg nach oben zu dackeln. Erst wenn ihr im obersten Stockwerk angelangt seid, werden die vielen Soldaten euch endlich in Ruhe lassen.

Tips für euren Spaziergang:

Für diejenigen unter euch, die eher zu den friedlicheren Agenten zählen, gibt es eine Möglichkeit, sich größtenteils den ständigen Feuergefechten zu entziehen. Wenn ihr viele Stun Grenades bei euch herumtragt, werden diese euch in diesem Turm

gute Dienste erweisen. Werft gleich im Erdgeschoß eine Stun Grenade und dann etwa immer in jedem dritten Stockwerk eine weitere, damit ein nahtloser Übergang zwischen der letzten und der neuen Granate entsteht. Mit dieser Methode sollte eure Reise nach oben eigentlich ziemlich einfach werden.

Für die kampflustigen Agenten unter euch gibt es folgende Dinge, auf die ihr achten solltet: Soldaten, die euch hinterherlaufen, solltet ihr erst dann umlegen, sobald sie gefährlich nahe gekommen sind. Es nützt nichts, alle Soldaten zu töten, da sie immer wieder erneuert werden. Soldaten, die sich mitten auf eurem Weg befinden, solltet ihr mit Vorsicht behandeln. Denn wenn ihr einfach an ihnen vorbeilauft, werdet ihr von ihnen meistens zu Boden geschlagen und anschließend von den übrigen, herbei stürmenden Soldaten einfach aufs Kräftigste beschossen.

Säubert daher immer rechtzeitig den Weg mit eurer Waffe, um keine bösen Überraschungen zu erleben.

Eine gute Methode, um eine Vielzahl von Soldaten aufzuhalten, ist der Nahkampf. Schnappt euch einfach einen beliebigen Soldaten und schleudert ihn gegen seine Kumpanen. Diese werden dann für eine kurze Zeit benommen auf dem Boden liegen, so daß ihr zu ihnen einen gewissen Vorsprung aufbauen könnt. Eine andere gute Methode ist, falls ihr eure Munition sparen müßt, daß ihr einen Soldaten schnappt und über das Gelände werft. Stürze oberhalb des zweiten Stockes überlebt nicht einmal der stärkste Soldat!

Habt ihr es dann in den obersten Stock geschafft, müßt ihr dort nur noch die Leiter hinaufklettern, damit ihr auf dem Dach des Communicating Towers landet.

Ob unsere Nikita-Missile alle drei Soldaten wegpusten wird?

Comm. Tower A

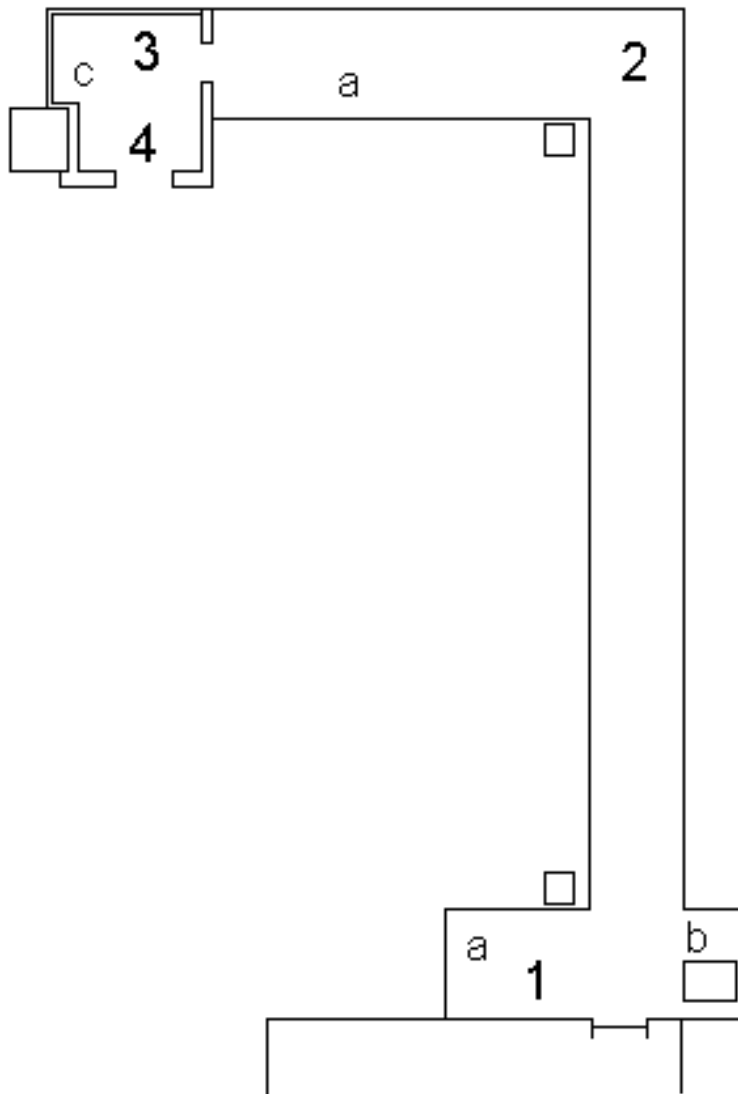
Missionsbeschreibung: Die Leiter des Treppenhauses führt euch nun auf das Dach des Comm. Towers. Schaut euch hier oben etwas um und versucht einen Weg zu finden, um zur anderen Seite des Turmes zu gelangen.

Lösungsweg: Nähert euch auf dem Dach der großen Satellitenschüssel im Norden, damit ihr Besuch von eurem Erzfeind erhaltet ...

Nachdem ihr dann vor dem Abgrund steht, zieht jetzt das Rope hervor, daß ihr hoffentlich aus dem Untergeschoß des Treppenhauses mitgebracht habt. Nähert euch dann dem Gelände, damit sich Snake automatisch abseilt. An der Rückseite des Comm- Towers erhaltet ihr nun von Campbell eine Anweisung, wie ihr euch abseilen könnt. Hört ihm genau zu und versucht anschließend, so schnell wie möglich auf die unterste Etage zu gelangen, bevor ihr vom Hind weggepustet werdet. Die verschiedenen Balken, sowie die heißen Dampfstrahlen an den Wänden, können mühelos übersprungen werden. Paßt bloß auf, daß ihr nicht genau auf den heißen Dämpfen landet und vom MG des Helis getroffen werdet. Wenn ihr euch einfach immerzu nach unten abseilt, solltet ihr ziemlich schnell und sicher am Boden ankommen (na gut, einige Kratzer muß jeder in Kauf nehmen).

Seid ihr dann in einem Stück am Boden angekommen, führt jetzt eine lange Brücke zum Comm. Tower B herüber. Doch Halt! Auf der anderen Seite warten schon einige gierige Soldaten, die mit scharfer Munition auf alles ballern, was sich auf der Brücke befindet. An dieser Stelle gibt es nun verschiedene Möglichkeiten, um dem gegnerischen Trupp Paroli zu bieten. Zum einen könnt ihr die PSG1 anlegen und die Typen in aller Ruhe abknallen, oder ihr verwendet den Nikita Missile Launcher, um eine Rakete per Eilpost zu ihnen herüber zu senden. Sobald dann die Luft rein ist, sprintet ihr zur anderen Seite und eilt dort in das Treppenhaus, um euch vor dem Hind zu schützen.

Comm. Tower Walkway



Ziele:

- 1) Startpunkt
- 2) Soldatentrupp
- 3) Stinger
- 4) Durchgang zum Treppenhaus

Objekte:

- a) Ration
- b) C4
- c) Stinger-Raketen

Comm. Tower B

Missionsbeschreibung: In der Tat, Gegensätze ziehen sich an. Da ihr euer Bruderherz nicht einfach so alleine lassen könnt, müßt ihr nun versuchen, auf das Dach des Comm. Tower B zu gelangen, um den Kerl im Kampf zu stellen.

Lösungsweg: Im Vorraum des Treppenhauses angekommen, schaut ihr euch erst einmal um, damit ihr an der linken Seite der Wand eine neue Waffe findet. Es handelt sich hierbei um die *Stinger* (Raketenwerfer), die samt Munition mitgeliefert wird. Steckt die Waffe ein und betretet durch die Tür im Süden das Treppenhaus. Hier stehen euch gleich zwei Gänge zur Verfügung, wovon der südliche nach oben führt und der andere nach unten. Folgt zuerst dem südlichen Gang und versucht dort den Fahrstuhl zu aktivieren. Da dieser außer Betrieb und die Treppe auf der rechten Seite durch Kisten versperrt ist, versucht ihr zunächst, im Treppenhaus ganz nach unten zu laufen. Nach einigen Stockwerken werdet ihr eine zerstörte Stelle im Bauwerk auffinden, so daß ihr den ganzen Weg wieder nach oben zurück laufen müßt. Am Fahrstuhl werdet ihr diesmal auf Otacon treffen, mit dem ihr erst einmal ein interessantes Gespräch führt. Folgt anschließend dem Treppengang, der rechts vom Fahrstuhl nach oben führt (irgend jemand hat die Kisten beiseite geschafft). Paßt jetzt beim Laufen auf und versucht, auf Selbstschußanlagen zu achten, die sich in allen vier Etagen an den Wänden befinden. Um es jetzt kurz zu machen: Benutzt Chaff Grenades!

Sobald ihr im obersten Stockwerk angekommen seid, sammelt im Rundgang noch alle Extras ein, bevor ihr die Leiter hinaufklettert. Oben im Vorraum checkt ihr noch einmal eure Rationen und Waffen durch, bevor ihr nach draußen geht, wo der Hind bereits auf euch wartet. Denkt bloß nicht, daß ihr einen Freiflug erhaltet!

Comm. Tower B

Endgegner: Hind-D

Missionsbeschreibung: Ganz schön unfair, mit einem Helikopter auf einen Menschen zu schießen. Doch da ihr euch inzwischen schon gegen einen Panzer profiliert habt, werdet ihr auch mit diesem Gegner gut zurechtkommen. Eure Hauptwaffe in diesem Kampf ist selbstverständlich die Stinger und nicht etwa der Nikita Launcher.

Lösungsweg:

Mitten auf dem Gebäude werdet ihr immer wieder hinter dem günstig gelegenen Metallobjekt in der Mitte genügend Schutz finden. Des weiteren findet ihr praktisch unendlich Munition für eure Stinger in der Südostecke des Turmes, die von Zeit zur Zeit erneuert wird. Gegen das MG des Helis wird euch die Body Armor etwas Schutz geben, jedoch solltet ihr vor den Raketen von Liquid Snake lieber in Deckung gehen. Übrigens könnt ihr schnell die Stinger ein- bzw. ausschalten, indem ihr die R1-Taste betätigt.

Nun zum Angriff. Die Stinger ist eine ausgezeichnete Waffe, um Helis, wie den Hind-D, aus dem Himmel zu holen. Das praktische an diesem Gerät ist, daß es über ein Zielerfassungssystem verfügt, mit dem ihr eure Raketen sicher ins Ziel bringen könnt. Visiert dazu euer Ziel führt kurze Zeit an, bis euch das Zielsystem rotes Licht gibt. Schießt dann eine Rakete ab, damit ihr einen Treffer bei eurem Gegner landet. Natürlich hat das Gerät auch einige Schwachpunkte. Wenn ihr beispielsweise eine Rakete abschießt und sich der Gegner genau in diesem Augenblick hinter eine Deckung begibt, wird die Rakete einfach in die Deckung rasen. Eine weitere Sache ist, daß ihr den Gegner jederzeit orten könnt, auch wenn er sich gerade unter euer Plattform aufhält – denkt bloß in diesem Augenblick nicht daran, eine Rakete abzufeuern! Versucht den Feind einfach immer im Auge zu behalten, so daß er nicht plötzlich hinter auftaucht und euch in den Rücken schießt. Bei seinen Raketeneinsätzen braucht ihr euch eigentlich nur auf den Boden zu legen, um euch der Gefahr zu entziehen.

Comm. Tower B

Missionsbeschreibung: Nachdem ihr mit dem Hind-D abgerechnet habt, müßt ihr nun den Aufzug verwenden, der inzwischen von Otacon wieder repariert worden ist, um damit ins Snow Field zu gelangen.

Lösungsweg: Begeht euch jetzt wieder in das Treppenhaus des Comm. Towers und folgt den ganzen Treppen wieder nach unten zum Fahrstuhl. Paßt bloß beim Herunterlaufen auf, daß ihr nicht blind in die Selbstschußanlagen stolpert. Chaff Grenades dürften hier eine gute Alternative darstellen. Falls ihr aber noch etwas Munition in euer Stinger habt, könnt ihr damit die Selbstschußanlagen zerstören (eine Rakete genügt, um einen ganzen Haufen solcher Anlagen zu vernichten). Sobald ihr dann am Fahrstuhl angekommen seid, steigt ihr dort ein, um euch in den ersten Stock befördern zu lassen. Doch irgend etwas stimmt in dem Aufzug nicht ...

Nachdem ihr jetzt blind in die Falle der vier getarnten Soldaten getappt seid, müßt ihr euch nun gegen sie zu Wehr setzen. Da sie durch ihre Tarnanzüge ziemlich schwer auszumachen sind, könnt ihr eure Thermal Goggles aufsetzen, um ein klares Blickfeld zu erhalten. Bei den Soldaten, die sich in eurem Fahrstuhl befinden, handelt es sich nicht um gewöhnliches Kanonenfutter, sondern um gut durchtrainierte Elitekrieger. Dies hat zur Folge, daß diese nicht einfach mit wenigen Schüssen zu besiegen sind, sondern wirklich einiges einstecken können. Verwendet daher Granaten oder die Famas, um den Soldaten mehr Schaden zu zufügen. Würgegriffe und Schulterwürfe machen sich auch besonders gut, um den Soldaten das Handwerk zu legen.

Nachdem ihr euch als würdiger Agent profiliert habt, steigt aus dem Fahrstuhl aus und sammelt links und rechts neben dem Aufzug noch einige Extras auf, bevor ihr dem südöstlichen Gang in das Snow Field folgt (Vorsicht vor Selbstschußanlagen!).

Snow Field

Endgegner: Sniper Wolf

Missionsbeschreibung: Sie kann euch einfach nicht in Ruhe lassen. Nachdem ihr bereits unzählige Kugeln in die hübsche Scharfschützenkönigin abgefeuert habt, kommt ihr nun nicht drum herum, ihr eine zweite Chance zu gewähren. Sobald ihr das Zentrum des Snow Fields betretet, beginnt das Schützenfest ...

Lösungsweg: Im Prinzip läuft der Kampf in ähnlicher Form ab, wie der in der Sniper Alley. Der Unterschied liegt darin, daß ihr diesmal auf einem größeren Terrain euer Gefecht bestreitet. Zwar dürfte es euch klar sein, daß Sniper Wolf sich im Norden des Gebietes aufhält, jedoch hat sie mehrere Deckungen, hinter denen sie sich verschanzen kann. Sucht euch zunächst auch eine gute Deckung hinter dem Hügel im Südosten, um euch in Sicherheit zu bringen. Anschließend müßt ihr euch der schwierigen Aufgabe des Kampfes widmen, bei der ihr erst einmal die genaue Position der Scharfschützin herausfinden müßt. Tastet euch dazu immer weiter aus eurer Deckung hervor und versucht auf den Laserpointer zu achten, der von ihrem Gewehr aus die Landschaft abtastet. Verfolgt den Strahl zu seinem Ursprungsort zurück. Meistens werdet ihr Sniper Wolf in der Nordwestecke hinter einem Baum auffinden. Da sie eine weiße Schnejacke trägt, könnte dieses Suchspiel etwas anstrengend werden. Sobald ihr sie dann gefunden habt, wißt ihr bereits, was ihr zutun habt. Vergeßt bloß nicht, das Diazepam zu verwenden, um das Zittern eurer Arme abzustellen. Munition für euer PSG1 findet ihr in der Südwest- und Südostecke.

Tips für unehrenhafte Agenten:

Wenn ihr wirklich Probleme habt, die Position von Sniper Wolf ausfindig zu machen, könnt ihr unfaire Methoden anwenden, um dies schnell zu bewerkstelligen. Zieht einfach eure Stinger hervor und tastet damit den nördlichen Bereich des Snow Fields ab. Sobald sich die Feindin in eurem Blickwinkel befindet, wird die Stinger automatisch das Ziel markieren. Wenn ihr jetzt das Zielsystem auf Sniper Wolf richtet und eine Rakete abschießt, werdet ihr ohne großen Aufwand einen direkten Treffer bei ihr landen.

Die andere Methode besteht darin, eine Nikita Missile in die Landschaft zu schicken, um die Gegend zu erkunden. Denkt daran, daß ihr mit der Rakete um den Hügel herum fliegen müßt, damit diese dort nicht abprallt. Sobald ihr die Rakete in den nördlichen Bereich des Snow Fields navigiert habt, betätigt die Dreieck-Taste, um in die Sicht der Rakete zu wechseln. Dadurch erhaltet ihr jetzt ein ausgezeichnetes Blickfeld, in dem sich Sniper Wolf befinden müßte. Da sie sich gegen derartige Waffen nicht wehren kann, könnt ihr die Nikita Missile einfach in euer gewünschtes Ziel rasen lassen.

Snow Field

Missionsbeschreibung: Das Snow Field ist nicht einfach ein gewöhnliches Feld, auf dem es viel Schnee gibt. Hier befinden sich viele Kämmerchen mit Extramunition, die darauf warten, von euch eingesammelt zu werden.

Lösungsweg: Mit eurer Level 6 Keycard könnt ihr nun jede Menge Türen in diesem Bereich öffnen (außer die Tür der Sicherheitsstufe 7), um etwas Munition aufzustocken. Paßt hinter den einzelnen Türen jedoch auf, da die harmlos wirkenden Räume ab und zu mit heimtückischen Fallen versehen wurden.

Westen: Diese Räume werden durch Selbstschußanlagen bewacht. Dafür gibt es hier 2 Rationen, Nikita Raketen und die *C.Box C*.

Osten: Nur der untere Raum wird von Selbstschußanlagen bewacht. Zu holen gibt es Granaten und Chaff Grenades + Munition für PSG1, Socom und Famas.

Norden: Die linke Tür führt zum Ausgang, während die mittlere Tür mit dem 7. Sicherheitsgrad verschlossen ist. Hinter der rechten Tür solltet ihr kriechen, da sich dort versteckte Minen befinden. Zur Belohnung gibt's Diazepam, Ration und PSG1 Munition.

Nachdem ihr hier alles abgeklappert habt, könnt ihr durch die Tür im Nordwesten gehen, hinter denen sich Selbstschußanlagen befinden. Mogelt euch an ihnen vorbei, betretet den dahinter liegenden Gang und schwupps, seid ihr bei der zweiten CD angelangt!

Gegenstände:

C.Box C.

Da ihr jetzt alle drei Cardboxes (A, B und C) beisammen habt, könnt ihr folgendes tun (dies war auch schon früher möglich, jedoch ergibt es erst jetzt einen Sinn): Im Südwesten des Snow Fields steht ein Transporter, mit dem ihr euch in verschiedene Gebiete befördern lassen könnt. Schaut dazu auf die einzelnen Cardboxes und versteckt euch unter einer entsprechenden C.Box im Laderaum, damit ihr nach einigen Augenblicken von einem Fahrer in das gewünschte Gebiet gebracht werdet:

C.Box A Heliport

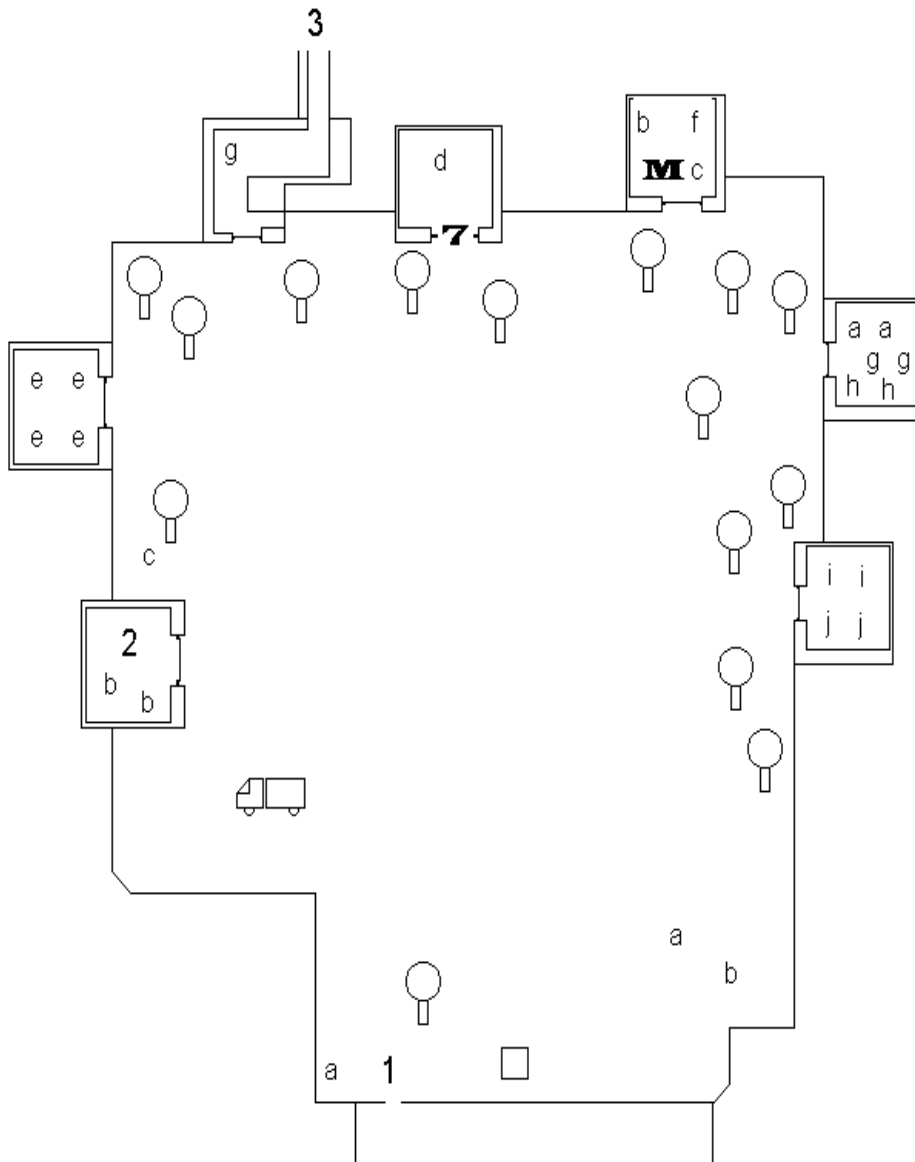
C.Box B Nuke Depot

C.Box C Snow Field

An jedem dieser Orte befindet sich selbstverständlich ein Transporter, der euch gern zum nächsten Ziel bringen wird.

Eingefrorene Rationen (Frozen): Dieses Gebiet gehört zu den kältesten Levels dieses Spiels. Deshalb kann es hin und wieder passieren, daß eure Rationen einfach einfrieren und dadurch unbenutzbar werden. Um dies zu verhindern, solltet ihr ständig eure Rationen in der Hand behalten, während ihr im Schneegebiet herum lauft. Solltet es einmal passieren, daß eure Rationen eingefroren sind (auf euren Rationen erscheint die Aufschrift „Frozen,“), so nehmt sie in eure Hände und wartet damit in einem Gebiet, wo es keinen Schnee gibt. Nach einigen Minuten sollten sie wieder auftauen. Eine andere Methode ist, zunächst in den Office Block des Nuke Depots zurückzukehren. Besucht dort die Herrentoilette und haltet eure Rationen bereit. Berührt dann den Handtrockner, der sich neben den Waschbecken befindet, damit ihr wieder etwas zu füttern habt.

Snow Field



Ziele:

- 1) Eingang
- 2) C.Box C
- 3) Ausgang

Objekte:

- a) PSG1-Munition
- b) Ration
- c) Diazepam
- d) Stinger-Raketen
- e) Nikita-Raketen
- f) Stun Grenades
- g) Socom-Munition
- h) Famas-Munition
- i) Grenades
- j) Chaff Grenades

Sonstiges:

- M)
Versteckte
Minen!

Blast Furnace

Missionsbeschreibung: Puh ... kann denn niemand diese verdammte Hitze abstellen! In diesem Raum findet ihr auf eurer Etage eine Wache, die ihr mit Leichtigkeit überwältigen könnt. Doch wie zum Teufel kommen wir auf die untere Etage?!

Lösungsweg: Nachdem die patrouillierende Wache unschädlich gemacht worden ist, erhaltet ihr zunächst eine Ration. Begeht euch anschließend in die Südwestecke des Raumes und schaut auf die Nordseite. Um jetzt auf die nördliche Plattform zu gelangen, gibt es zwei Methoden:

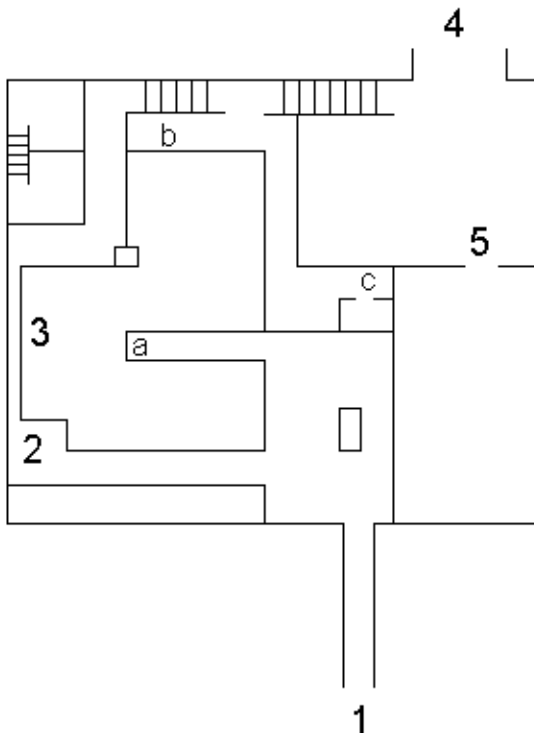
Die laute Methode (Alarm wird ausgelöst):

Vor euch befindet sich über der Schmelze ein Lastarm, der sich ständig hin und herbewegt. Links an dem Lastarm ist eine Eisenplatte befestigt, die euch beim Herüberlaufen stört. Zieht an dieser Stelle eure Stinger oder Nikita hervor und feuert einen Schuß auf die Metallplatte ab, so daß sie verschoben wird. Daraufhin wird der Alarm ausgelöst und die andere Wache im nördlichen Teil des Raumes gewarnt. Wartet jetzt auf eurer Position mit der gezogenen Stinger oder dem PSG1 Gewehr und fangt die Wache ab, sobald sie in euer Schußfeld tritt. Lehnt euch dann an die Westwand und bewegt euch vorsichtig auf dem Sims an der Wand entlang zum nördlichen Teil des Raumes. Macht dabei keine Mätzchen, da ihr sonst in der Hitze der Schmelze verdampfen würdet.

Die leise Methode (Alarm wird nicht ausgelöst):

Bewegt euch gleich an der Westwand entlang und duckt euch, sobald der Lastarm mit der Metallplatte euch entgegenkommt. Erst wenn der Lastarm an euch vorbeigezogen ist, könnt ihr sicher auf die nördliche Plattform gelangen. Auf der nördlichen Plattform angekommen, könnt ihr nun zum Ausgang laufen, der sich im Nordosten befindet. Südlich vom Ausgang befindet sich noch ein Raum, der zu einigen Extras führt. Dabei müßt ihr aber an heißen Dämpfen und einer Überwachungskamera vorbei, um an die Extramunition heranzukommen.

Blast Furnace 1



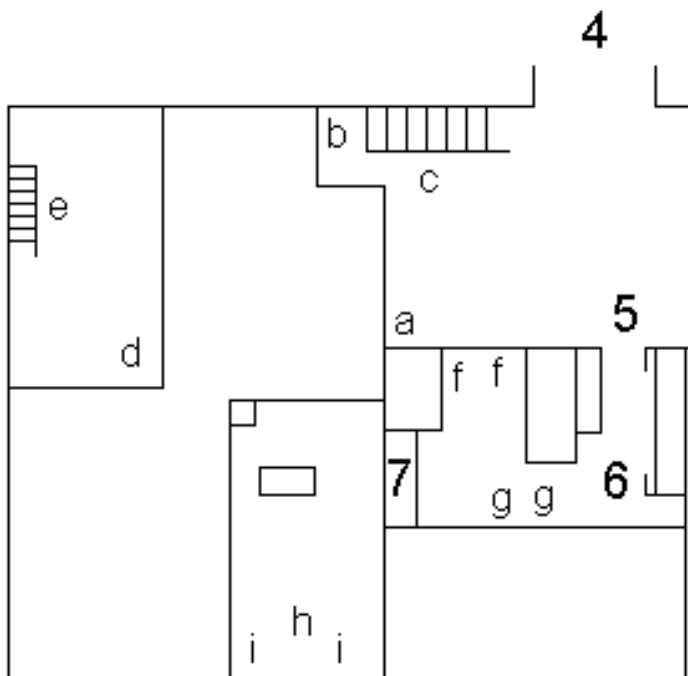
Hinweis:

Die Karte Blast Furnace 1 repräsentiert die Karte des ersten und des zweiten Stockwerks. Ihr beginnt übrigens im zweiten Stockwerk.

Ziele:

- 1) Eingang (2.Stock)
- 2) Sims (Verbindung zur Nordseite)
- 3) Metallplatte (entweder zerstören oder hindurch kriechen)
- 4) Ausgang (Erdgeschoß)
- 5) Durchgang durch den Heizkeller (Erdgeschoß)
- 6) Gefährliche Dämpfe
- 7) Rohrleitung (hindurch kriechen)

Blast Furnace 2



Objekte:

- a) Stun Grenades
- b) Socom-Munition
- c) C4
- d) Ration
- e) Famas-Munition
- f) Nikita-Raketen
- g) PSG1-Munition
- h) Chaff Grenades
- i) Stinger-Raketen

Cargo Elevator

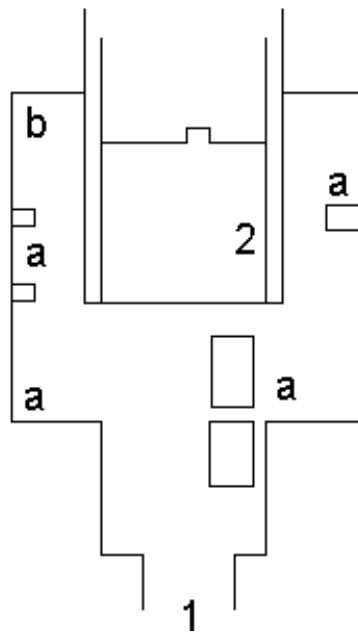
Missionsbeschreibung: Hinter der Blast Furnace findet ihr euch im Lastenaufzug wieder. Dieser Level stellt eigentlich keine großen Ansprüche an euch, jedoch müßt ihr hier durch, damit ihr in die unteren Gemächer kommt.

Lösungsweg: Ihr werdet durch mehrere Etagen fahren und dabei immer wieder Möglichkeiten erhalten, einige Extras einzusammeln. Im ersten Stockwerk des Cargo Elevators durchsucht ihr erst einmal alle Ecken nach Extramunition und wartet dann, bis der Lift bei euch angekommen ist. Steigt dann auf die Fahrstuhlplattform herauf und bedient den rechten Schaltpult mit Hilfe der Kreis-Taste, um nach unten gebracht zu werden (falls ihr Schwierigkeiten bei der Bedienung des Schaltpultes bekommt, müßt ihr es von verschiedenen Positionen aus versuchen). Noch während ihr auf dem Weg nach unten seid, springen drei wagemutige Soldaten auf euren Fahrstuhl. Zeigt ihnen, daß sie gefälligst auf den Fahrstuhl warten müssen und wendet dabei ruhig etwas Gewalt an. Die eleganteste Methode, um die Rüpel loszuwerden besteht darin, sie mit Schulterwürfen vom Fahrstuhl zu werfen.

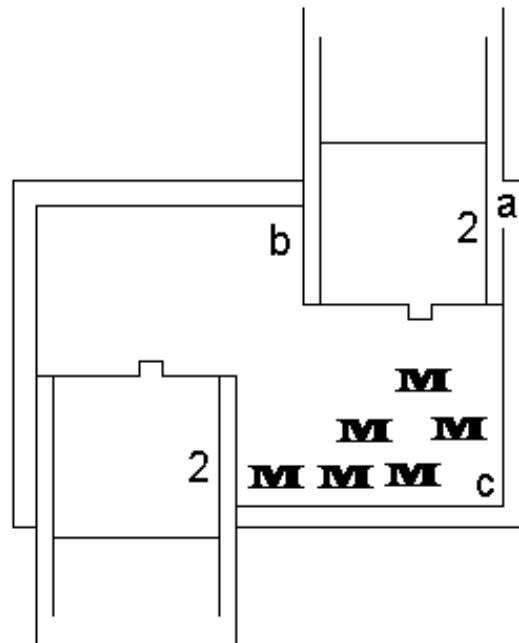
Sobald ihr jetzt auf der nächsten Etage angekommen seid, schaut ihr zunächst vorsichtig um die rechte Ecke, um eine Selbstschußanlage zu entdecken. Schleicht euch vorsichtig dieser vorbei und benutzt den nächsten Aufzug nach unten. Falls ihr euch vorher noch die Ration aus der Südostecke holen wollt, solltet ihr vorsichtig dort hin kriechen, da das Gebiet vermint ist.

Auf der untersten Etage angekommen, schaut ihr noch einmal hinter die einzelnen Kisten, um etwas Munition aufzufrischen, bevor ihr euch nun durch die Nordtür begeben, um mit dem nächsten Fox Hound Mitglied abzurechnen.

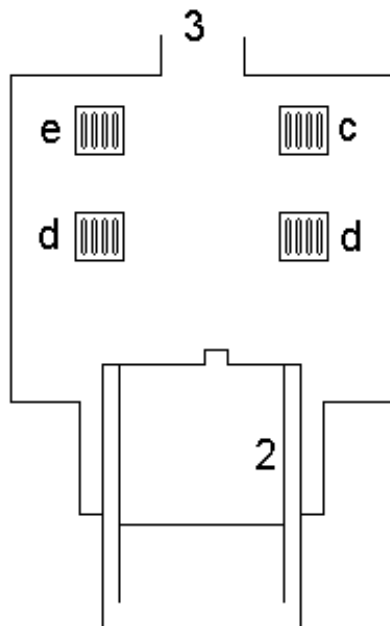
Cargo elevator 1



Cargo Elevator 2



Cargo Elevator 3



Ziele:

- 1) Eingang
- 2) Schaltpult für den Aufzug

Objekte:

- a) Famas-Munition
- b) Socom-Munition
- c) Ration
- d) Nikita-Raketen
- e) C4

Sonstiges:

- M) Minen

Warehouse

Endgegner: Vulcan Raven

Missionsbeschreibung: Zuvor mit einem Panzer und jetzt mit einer fetten Minigun. Vulcan Raven hat zwar viel Ahnung im Umgang mit schweren Waffen, jedoch könnt ihr aufgrund eurer mobilen Waffenkammer locker mithalten. Die einzigen Waffen, gegen die der Schamane immun ist, sind das PSG1 und alle Nahkampftechniken. Versucht außerdem den Kampf so kurz wie möglich zu halten, da Vulcan Raven von Zeit zu Zeit immer mehr Kisten umstoßen wird, so daß ihr immer häufiger in Sackgassen geraten werdet. Da eure Body Armor nicht viel Schutz in diesem Kampf bietet, solltet ihr statt dessen eure Rationen ständig in den Händen halten, damit sie nicht einfrieren. Das wäre nämlich ziemlich ungünstig! Falls es doch einmal geschehen sollte, müßt ihr sie in die Hand nehmen und warten, bis sie wieder auftauchen (und das dauert natürlich eine Weile).

Lösungsweg: Ziemlich praktisch ist es, daß ihr das Sichtfeld des Feindes auf eurem Radar erkennen könnt. Dadurch könnt ihr euch sehr bequem vor ihm verstecken und eure Waffen vorbereiten. Die beste Methode dürfte der Einsatz des Nikita Missile Launchers sein. Stellt euch dazu etwa ein, zwei Kisten weiter von Vulcan Raven entfernt und schießt eine Rakete ab. So navigiert ihr diese geschickt in den Rücken des Gegners hinein. Wenn ihr Glück habt, werdet ihr ihn treffen, bevor der Feind die Rakete bemerkt und sie abschießen kann. Die sicherste Methode, um ihn zu treffen ist, wenn die Nikita Missile nicht gerade auf Raven zufliegt, sondern überraschend aus einer Ecke erscheint. Eine weitere Methode ist, die Stinger auf seinen Rücken zu feuern, da er sonst eure Raketen aus der Luft holt. Die letzte Methode ist der C4-Sprengstoff, den ihr mitten auf dem Weg plazieren könnt, in der Hoffnung, daß Raven demnächst auf den Sprengstoff tritt. Ist dies der Fall, braucht ihr nur einen Druck auf euren Fernzünder zu tun, um dem Schamanen richtig einzuheizen.

Ausrüstungsgegenstände findet ihr übrigens an der West- und Ostseite. Außerdem gibt es weitere Extras, sobald Raven einige Kisten umstößt.

Ist der Gegner dann besiegt, öffnet ihr mit der erhaltenen Level 7 Keycard die nördliche Tür, um euren Weg fortzusetzen zu können.

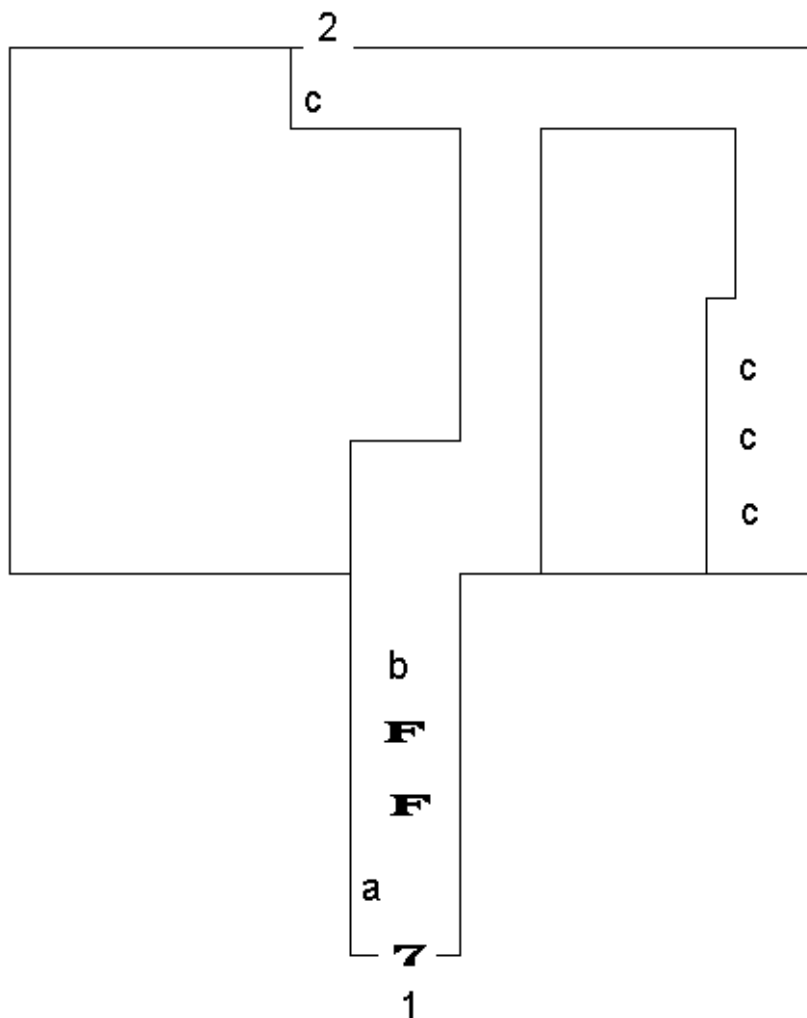
Warehouse North

Missionsbeschreibung: Der Alptraum eines jeden Einbrechers. An die vierzig Selbstschußanlagen sind hier in dem gesamten Raum verteilt, so daß es nicht mal der schnellste Sprinter der Welt schaffen würde, das andere Ende des Raumes zu erreichen.

Lösungsweg: Sprintet zunächst immer nach vorn, bis ihr hinter der zweiten Falltür angekommen seid. Werft dann einen Blick in den großen Raum, um euch kopfschüttelnd vor dem Bildschirm aufzuhalten. Welcher Spinner ...

Es bedarf wohl keiner Erklärung, welcher Gegenstand hier vonnöten ist, um alle Selbstschußanlagen für eine gewisse Zeit lahmzulegen. Falls eure Stinger an Munitionsmangel leidet, könnt ihr das Problem auf ein Minimum reduzieren, indem ihr euch in der Südostecke etwas umschaut. Sobald ihr dann mental bereit seid, könnt ihr durch die nördliche Tür gehen, damit ihr in der Nähe eures Einsatzziels angelangt...

Warehouse North



Ziele:

- 1) Eingang
- 2) Ausgang

Objekte:

- a) Chaff Grenades
- b) Ration
- c) Stinger-Raketen

Sonstiges:

- F) Falltüren

Underground Base

Missionsbeschreibung: Nun seid ihr im Kontrollraum der Wartungsbasis angekommen, wo ihr Metal Gear in seiner vollen Größe bestaunen könnt. Erstaunlicherweise laufen hier keine Wachen herum. Ob hier irgend etwas faul ist?

Lösungsweg: Die Underground Base besteht aus drei Etagen, die durch Leitern miteinander verbunden sind.

1. *Stock:* Die einzige Gefahr in dieser Ebene stellt die Selbstschußanlage in der Nordwestecke dar, die euch den Weg zum Wasserufer versperren möchte. Kümmert euch noch nicht um das Ufer, da ihr später hierher zurückkehren werdet... Steigt deshalb an der Leiter im Nordosten ins zweite Stockwerk herauf.

2. *Stock:* Auf dieser Etage befindet sich überhaupt keine Gefahrenstelle, so daß ihr in aller Ruhe zur nächsten Leiter im Norden laufen könnt.

3. *Stock:* Hier befindet sich nur eine Wache, die sich auf der Westseite befindet. Benutzt die Leiter an Metal Gear, um der Wache einen Besuch abzustatten. Nachdem sie unschädlich gemacht wurde (oder auch nicht), schaut ihr jetzt mal bei der Kommandozentrale im Süden vorbei.

Nachdem ihr den beiden Übeltätern zugehört habt, werdet ihr von Otacon erfahren, daß ihr bereits die drei Pal-Keys besitzt (Thermo-adaptive Legierung bla bla bla). Nach dem Gespräch werdet ihr leider euren Pal-Key verlieren. Ihn wiederzubekommen hängt davon ab, ob ihr den Mine-Detektor besitzt oder nicht:

Mit Mine-Detektor: Begeht euch wieder zum ersten Stock der Underground Passage und steigt auf der West- oder Südseite in die seltsame Brühe hinein, die euch kontinuierlich Lebensenergie entzieht. Schaltet jetzt euren Mine Detektor ein und achtet auf die zwei kleinen Punkte im Wasser, die auf eurem Radar erscheinen. Der eine Punkt stellt eine Zeitbombe dar, während der andere den Pal-Key repräsentiert. Wenn ihr als erstes den Pal-Key erwischt, habt, sammelt den anderen Punkt auf eurem Radar nicht mehr ein. Wenn ihr aber zuerst die Zeitbombe (Timer B.) eingesammelt habt, verbleiben euch zehn Sekunden, um diesen Gegenstand wieder loszuwerden (Timer B. auswählen, L1-Taste gedrückt halten und die Kreis-Taste betätigen).

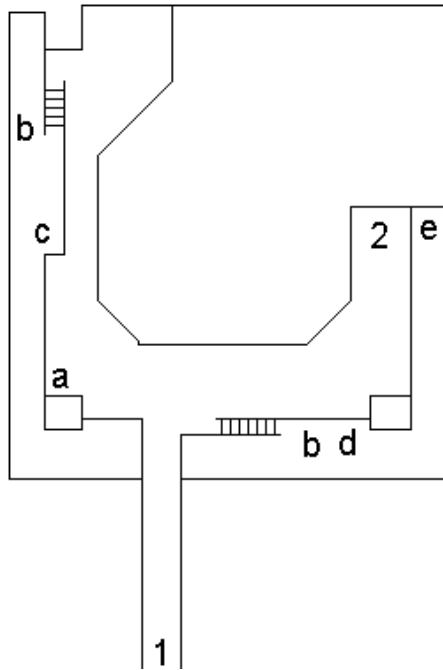
Ohne Mine-Detektor: Solltet ihr im gesamten Spiel den Mine-Detektor an seinem Ursprungsort gelassen haben, wird der Pal-Key statt dessen von einer Ratte verschlungen! Eilt dann wieder zurück in den ersten Stock und haltet in der Nordwestecke (rechts neben der Selbstschußanlage) und im Südosten am Wasser nach der Ratte Ausschau. Sobald ihr das Tier gefunden habt, müßt ihr mit List und Tücke an sie herankommen. Plaziert dazu einen C4 Sprengstoff in der Nähe der Ratte und betätigt im richtigen Augenblick den Fernzünder, um wieder an den Pal-Key zu gelangen. Für Tierschützer gibt es natürlich auch eine schonende Methode. Versucht die Ratte einfach dreimal zu erschrecken, damit sie automatisch den Schlüssel ausspuckt.

Mit dem Schlüssel im Gepäck kehrt ihr nun zurück in die Kommandozentrale im dritten Stock und haltet unbedingt eure Chaff Grenades bereit! Werft immer vor dem Eintritt in die Zentrale solch eine Granate in den Raum, damit die Überwachungskameras vorübergehend ausgeschaltet werden (wenn sie euch entdecken, werdet ihr einen langsamen Tod erleiden). Eure Aufgabe ist es jetzt, die drei Laptops von links nach rechts mit dem richtigen Pal-Key zu aktivieren. Steckt zuerst euren Pal-Key, der zur Zeit gelb-orange ist, in den linken Laptop hinein. Anschließend müßt ihr für den mittleren Laptop den Pal-Key „blau,, werden lassen. Kehrt hierfür in ein kaltes Gebiet zurück und haltet dort den Pal-Key so lange in euren Händen, bis er seine Farbe ändert (das Warehouse, wo ihr Raven besiegt habt, ist ein günstiger Ort). Kehrt dann in die Kommandozentrale zurück und steckt diesen Schlüssel in den mittleren Laptop hinein. Der rechte Laptop muß nun mit dem roten Pal-Key gefüttert werden.

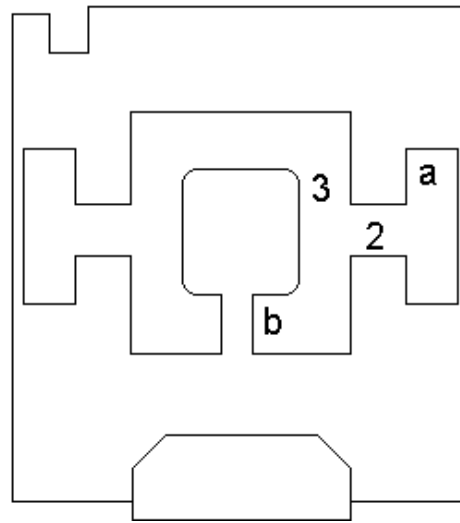
Ein guter Ort, an dem sich der Schlüssel erwärmen kann, wäre natürlich die Blast Furnace, die sich leider etwas weiter weg befindet. Nutzt gleich den Weg dort hin, um euch fehlende Munitionen und sonstige Gegenstände zu beschaffen, da es definitiv eure letzte Chance sein wird! Das wichtigste sind Rationen, Chaff Grenades und ausreichend Munition für die Stinger.

Sobald ihr den dritten Schlüssel habt, steckt diesen in den rechten Laptop hinein, damit die Aktivierungssequenz abgeschlossen ist ... Da euer Raum mit Gas gefüllt wird, setzt ihr jetzt selbstverständlich die Gasmaske auf. Da sie euch nicht auf Dauer schützen kann, müßt ihr jemanden um Hilfe bitten. Tja, außer Otacon kennen wir leider keine andere Person, die dazu imstande wäre. Funkt ihn also an und wartet, bis er euch die Türen wieder aufschließt. Bevor ihr draußen nun Liquid Snake zum Metal Gear folgt, solltet ihr noch einmal abspeichern ...

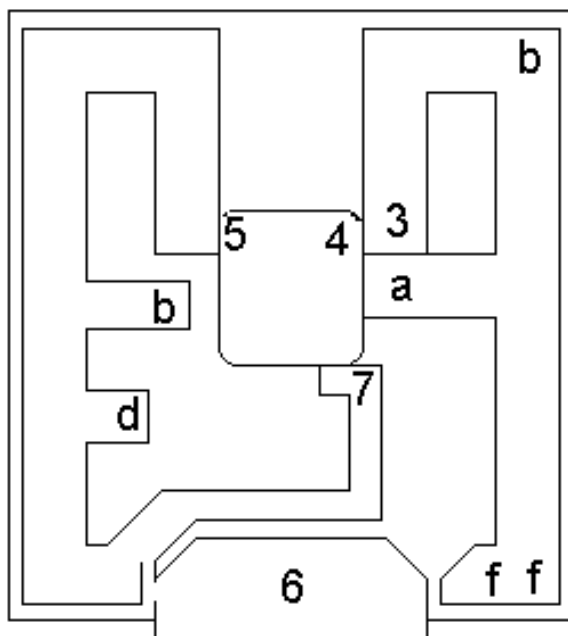
Underground Base 1



Underground Base 2



Underground Base 3



Ziele:

- 1) Eingang
- 2) Leiter zwischen Base 1 und 2
- 3) Leiter zwischen Base 2 und 3
- 4) Leiter auf das Dach von Metal Gear
- 5) Leiter auf das Dach von Metal Gear
- 6) Kommandozentrale
- 7) Liquid Snake

Objekte:

- a) Chaff Grenades
- b) Famas-Munition
- c) Grenades
- d) Socom-Munition
- e) Ration
- f) Stinger-Raketen

Underground Passage

Endgegner: Metal Gear

Missionsbeschreibung: Metal Gear wird unseren Erwartungen ziemlich gerecht, da es groß, mächtig und mit schweren Waffen ausgestattet ist. Die einzige Waffe, die dem Metallkoloß etwas anhaben kann, ist die Stinger. Etwas Munition für eure Wunderwaffe findet ihr an den Seiten der Kampfarena.

Lösungsweg: Der Gegner besitzt sozusagen ein Doppelleben. Sobald ihr die Trefferpunkte des Gegners auf Null gebracht habt, tritt anschließend seine zweite Phase ein.

Phase 1: Verwendet hierbei Chaff Grenades, um das Zielsystem des Gegners etwas durcheinander zu bringen. Setzt dann eure Stinger ein, um der runden Schüssel auf der rechten Schulter von Metal Gear einen Schuß zu verpassen (es ist sowieso die einzige Stelle, die ihr anvisieren könnt). Haltet beim Kampf immer eine gewisse Distanz, da ihr sonst von dem gefährlichen Laser des Gegners getroffen werden. Zu weit weg solltet ihr auch nicht stehen, da ihr sonst von seinen Raketen unter Beschuß genommen werdet. Die beste Taktik ist, wenn ihr etwas weiter weg steht und darauf wartet, bis Metal Gear seine Raketen abfeuern möchte (ihr erkennt dies daran, daß sich der Riese etwas tiefer legt). Rennt dann schnell auf Metal Gear zu, so daß ihr nicht mehr von seinen Raketen getroffen werden könnt und zieht jetzt schnell eure Stinger hervor, um einen Schuß auf seine rechte Schulter abzugeben. Entfernt euch anschließend wieder, damit ihr nicht von Laser des Gegners erwischt werdet.

Phase 2: Da jetzt die rechte Schulter von Metal Gear nicht mehr anvisiert werden kann, müßt ihr nun das Cockpit unter Beschuß nehmen, das sich genau in der Mitte befindet (schaut ihr genauer hin, so werdet ihr Liquid Snake erkennen). Hierbei gibt es jetzt zwei Möglichkeiten, um Metal Gear zu besiegen.

Möglichkeit 1 (die ehrenvolle Methode)

Geht so vor wie bei der ersten Phase von Metal Gear, jedoch helfen euch diesmal die Chaff Grenades nicht weiter, da alle Waffen manuell von Liquid abgefeuert werden.

Möglichkeit 2 (die unfaire Methode)

Lauft anfangs unter Metal Gear hindurch, aber paßt darauf auf, daß ihr nicht zu nah an seinen Füßen vorbeilauft, da ihr womöglich geplättet werden könntet. Sobald ihr euch hinter dem Riesenkoloß befindet, versucht ihr auch dort zu bleiben und euch dementsprechend zu bewegen. Wartet dann ab, bis Metal Gear stehen bleibt und feuert eine Stinger-Rakete gegen die Rückseite des Cockpits ab, um ihn zu verletzen.

Solltet ihr endlich als Gewinner aus dem spannenden Kampf hervorgegangen sein, warten noch einige kleine Leckerbissen auf euch. Falls ihr euch nicht den Spaß verderben wollt, hört an dieser Stelle auf zu lesen und laßt euch einfach überraschen!

Das Finale

Missionsbeschreibung: Zwar ist Metal Gear besiegt, jedoch seid ihr noch nicht am Ende eurer Reise angekommen.

Lösungsweg: Versucht euch tapfer gegen die letzten Herausforderungen des Spiels zu stellen. Zwar dürfte es klar sein, was zutun ist, jedoch könnt ihr hier gern nachlesen, falls ihr an einer Stelle steckengeblieben seid ...

Nahkampf mit Liquid

Was soll man hier schon sagen? Ein Nahkampf wird eben nur mit Händen und Füßen ausgetragen. Versucht, euren Widersacher immer wieder mit einem Dreier-Combo zu treffen. Falls er euren ersten beiden Schläge ausweicht, solltet ihr auf keinen Fall mit einem Tritt nachsetzen, da er euch wahrscheinlich austricksen würde. Außerdem solltet ihr es vermeiden, an den äußeren Kanten zu kämpfen, da ihr wertvolle Zeit verliert, wenn ihr von Liquid aus der Arena gestoßen werdet. Ein wichtiger Vorteil ist, daß ihr auf eure Rationen zurückgreifen könnt, wenn ihr sehr schwach seid. Zum Ende des Kampfes hin wird Liquid ab und zu seine Rammattacke starten, die er immer andeutet, indem er seinen Kopf senkt. Weicht dieser Attacke rechtzeitig aus, um nicht unnötig verletzt zu werden. Um jetzt Liquid endgültig besiegen zu können, müßt ihr dafür sorgen, daß euer letzter Schlag den Gegner in die Tiefe befördert

...

Die Flucht

Folgt eurem Kumpel in den Jeep-Hangar und sammelt unterwegs an der Treppe die *Ration* ein. Haltet dann die Wachen vom linken Jeep fern, bis euer Begleiter den Motor angeworfen hat. Springt nun auf den Jeep herauf und ballert jetzt mit dem Standgeschütz auf die Fässer am Tor, um euch den Weg ins Freie zu ermöglichen. Unterwegs werdet ihr an verschiedenen Kontrollpunkten ankommen, wo ihr die jeweiligen Wachen und Fässer beseitigen müßt, damit ihr euren Weg fortsetzen könnt.

Die Verfolgungsjagd

Liquid Snake scheint wollt unbesiegbar zu sein. Versucht jetzt ständig auf den feindlichen Jeep zu ballern und zielt dabei insbesondere auf Liquid, so daß er kaum die Möglichkeit erhält, hervorzukommen und mit seiner Maschinenpistole auf euch zu feuern. Da ihr Liquid nicht besiegen könnt, müßt ihr versuchen, so lange wie möglich durchzuhalten. Falls ihr noch einige Rationen besitzt, solltet ihr sie jetzt aufbrauchen, da es nicht mehr weit ist ...

Zurück zum Index