

GRUNDLAGEN



Was ist neu an „Metal Gear Solid 2: Substance“?

EINLEITUNG

Das Spiel „Metal Gear Solid 2: Substance“ ist eine erweiterte Fassung des PlayStation®2-Klassikers „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty“. Dieses pdf-Dokument ist eine Ergänzung zum offiziellen Lösungsbuch zu „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty“, in welchem auf 212 Seiten alle Winkel des dramatischen Agenten-Epos durchleuchtet werden:

- Top Secret: Versteckte Szenen und geheime Bonus-Ausrüstung.
- Schritt für Schritt: Der komplette Weg durch Tanker und Big Shell.
- Übersicht gewinnen: 3D- und 2D-Karten mit sämtlichen Gegnern und Gegenständen.
- Rückwärts über Geländer springen und Schießen im Laufen: So nutzen Sie die Steuerung restlos aus.
- 4 Schüsse reichen für Olga: Highscore-Taktiken für jeden einzelnen Abschnitt.
- Unbegrenzte Munition: Tricks für Einsteiger und Hardcore-Zocker.
- „Dog Tags“ (Erkennungsmarken): Die komplette Liste.
- Vollständig: Erstklassige Screenshots illustrieren alle Strategien.
- Story und Charaktere: Alles, was man leicht verpaßt.

Nachfolgend werden alle neuen Inhalte und zusätzlichen Features von „Metal Gear Solid 2: Substance“ beschrieben.

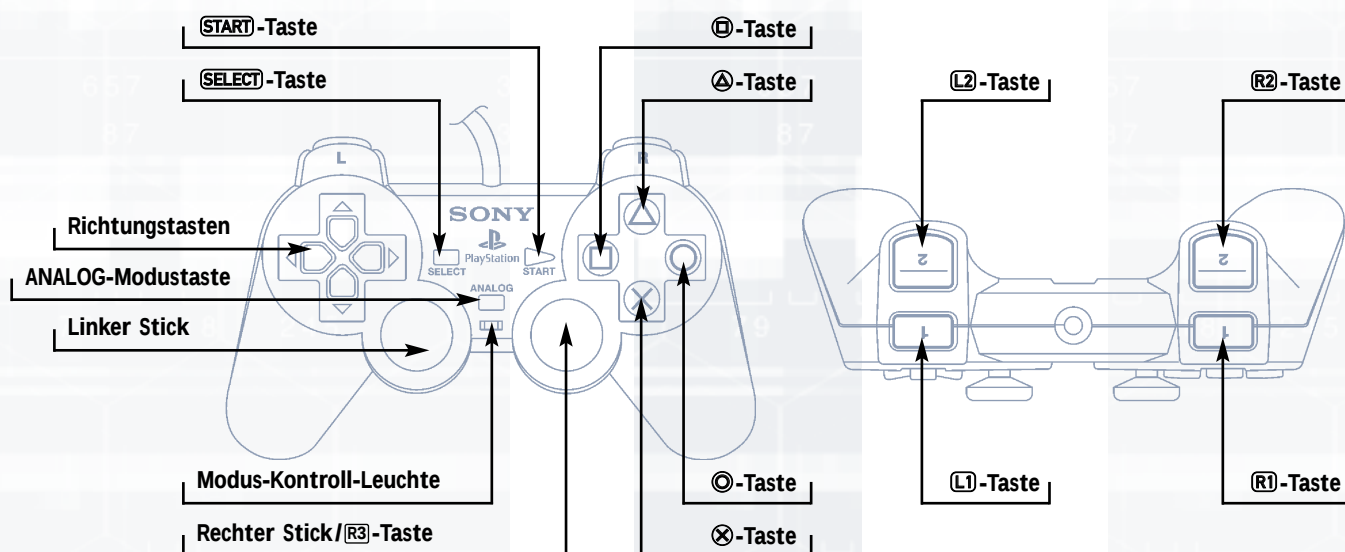


Alle Seitenverweise in diesem Dokument beziehen sich auf das offizielle Lösungsbuch „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty“ von piggyback interactive. Es ist für €14,99 im gut sortierten Fachhandel erhältlich, Beispiel-Seiten zum Gratis-Download finden Sie auf

www.authorisedcollection.com

DIE STEUERUNG

PlayStation® 2



D	Waffe benutzen / Werfen / Würfen / Codec-Dialog beenden
A	Türen öffnen / Klettern / Über Geländer schwingen
O	Schlagen / Treten / Klopfen / Codec-Frequenz anfunken / Menüs: Bestätigen
X	Hocke / Aufstehen / Rolle / Codec unterbrechen / Menüs: Abbrechen bzw. Zurück
L1	Zielautomatik / Schießen im Laufen / Mit Schwert: Blocken
L2	Gegenstände-Menü / Gegenstandwechsel / Seitliche Bewegung
R1	Beobachtungsperspektive
R2	Waffen-Menü / Waffenwechsel / Seitliche Bewegung
Linker Analog-Stick L	Fortbewegung / Blickrichtung / Menüs: Auswählen
Rechter Analog-Stick R	Blickrichtung Schulterblick / Wende beim Tauchen / Mit Schwert: Zuschlagen
SELECT	Codec-Menü öffnen und schließen
START	Pause / Starten / Überspringen

Näheres zur Steuerung, ausführliche Beschreibungen aller Aktionsmöglichkeiten der Akteure und jede Menge Überlebens-tips finden Sie im offiziellen Lösungsbuch ab Seite 8.

DER AUFTRAG

Suchen Sie Hilfe beim Meistern der VR-Missionen? Hängen Sie bei den alternativen Missionen fest? Im Forums-Bereich auf www.authorisedcollection.com treffen sich „Metal Gear Solid 2“-Spieler aus aller Welt und diskutieren Lösungsstrategien und Taktiken für Bestzeiten. Registrieren Sie sich noch heute – kostenlos und unverbindlich!

Die VR-Missionen (VR Missions)

In einer virtuellen Trainingsumgebung gilt es, die sogenannten VR-Missionen zu bestreiten. Unter Zeitlimit üben Sie das Schleichen und den Umgang mit Waffen. Anfangs stehen Ihnen lediglich die Charaktere Solid Snake und Raiden zur Verfügung. Wie Sie die verbleibenden

Akteure freischalten, lesen Sie im Kapitel „Geheimnisse“ auf Seite 15 dieses Dokuments. Die folgende Tabelle zeigt alle VR-Missionen im Überblick und mit welchen Charakteren Sie sie bestreiten können.

Modus	Stufen	Raiden	Raiden (Ninja)	X Raiden	Solid Snake	Pliskin	Snake (Tuxedo)	Snake (MGS1)
Anschleich-Modus	Anschleichen Level 1-10	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Anschleich-Modus	Alle Ausschalten Level 1-10	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Waffenmodus	Handfeuerwaffe Level 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Waffenmodus	Sturmgewehr Level 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Waffenmodus	C4/Claymore Level 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Waffenmodus	Granate Level 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Waffenmodus	PSG1 Level 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Waffenmodus	Stinger Level 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Waffenmodus	NIKITA Level 1-5	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Waffenmodus	HF-Schwert Level 1-5	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Vielfaltmodus	Level 1	✓	-	-	✓	-	-	-
Vielfaltmodus	Level 2	✓	-	-	✓	-	-	-
Vielfaltmodus	Level 3	✓	-	-	✓	-	-	-
Vielfaltmodus	Level 4	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Vielfaltmodus	Level 5	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Vielfaltmodus	Level 6	✓	-	-	✓	-	-	-
Vielfaltmodus	Level 7	✓	-	-	✓	-	-	✓
Streaking Mode	Level 1	-	-	✓	-	-	-	-

Die alternativen Missionen (Alternative Missions)

Eine weitere Art von Trainingseinheiten stellen die alternativen Missionen dar. In einem begrenzten Terrain, das Ihnen aus dem Hauptspiel bekannt sein dürfte, gilt es, Bomben zu entschärfen und Wachen auszuschalten – stets mit einem Zeitlimit im Nacken. Wie Sie den Fotomodus

freischalten, lesen Sie im Kapitel „Geheimnisse“ auf Seite 15 dieses Dokuments. Die folgende Tabelle zeigt alle alternativen Missionen im Überblick und mit welchen Charakteren Sie die Aufträge bestreiten können.

Modus	Stufen	Raiden	Raiden (Ninja)	X Raiden	Solid Snake	Pliskin	Snake (Tuxedo)	Snake (MGS1)
Bombenräumungsmodus	Level 1-5	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Ausschaltungsmodus	Level 1-10	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓
Überfallmodus	Level 1-10	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
Fotomodus S	Level 1-7	-	-	-	✓	-	-	-
Fotomodus R	Level 1-7	✓	-	-	-	-	-	-

DAS SKATEBOARDING



In diesem – für „Metal Gear Solid 2“-Verhältnisse – etwas ungewöhnlichen Spielmodus steigen Sie mit Solid Snake und Raiden auf ein Skateboard. Spektakuläre Grinds und Flips lassen sich nun per Tastendruck ausführen, doch es ist nicht nur die Show, auf die es ankommt. Denn auf den verschiedenen Kursen müssen nicht nur durch Stunts Punkte gesammelt werden, es gilt auch, Erkennungsmarken zu finden oder Ziele zu zerstören. Ein separates Menü im Spiel informiert Sie über alle Feinheiten der Steuerung.

DIE ABENTEUER VON SNAKE

Eine besondere Herausforderung für Profi-Spieler: die Abenteuer von Snake. Doch dank der folgenden Tips und Strategien meistern auch Einsteiger die anspruchsvollen Episoden.



- Diese fünf Episoden gehören in puncto Story nicht zum Hauptspiel (Tanker und Big-Shell-Anlage), sondern sind separat zu sehen.
- Innerhalb der Abenteuer steht Ihnen kein Radar und kein Codec-Funksystem zur Verfügung, daher ist ein Sichern des Spielstandes nur während der Texteinblendungen möglich.
- Alle Seitenverweise beziehen sich auf das offizielle Lösungsbuch „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty“ von piggyback interactive.
- Die Ausführungen unter „Der Auftrag“ beziehen sich auf die wesentlichen Punkte innerhalb der Abenteuer. Eher Unwichtiges wurde bewußt ausgeklammert. Selbstverständlich stehen Ihnen alternative Vorgehensweisen offen.
- Die Tabellen unter den Überschriften „Im Schnelldurchlauf“ listen die Räume in der zu passierenden Reihenfolge inklusive der aufzuspürenden Gegenstände auf. Sind die Objekte leicht zu entdecken (z.B. auffällig am Boden herumliegend oder in Schränken), wird auf eine Fundortbeschreibung verzichtet. Bei wichtigen Gegenständen wie Waffen finden Sie jedoch stets eine Fundort-Notiz.

A W R O N G D O I N G

Der Auftrag

Sie beginnen diese Mission lediglich mit dem AP-Sensor, Zigaretten und dem Fernglas. Als erfahrenerer Spieler sollten Sie sich nicht mit dem Einsammeln von Gegenständen unnütz aufhalten, sondern sich möglichst direkt zur FA-Verbindungsbrücke begeben. Warten Sie dort kurz ab, bis beide Cypher an der linken Seite abtauchen, und spüren Sie dann zum oberen Eingang von Strebe F. An der Funkkontakt haltenden Wache im Lager kommen Sie problemlos vorbei. Wendet der Soldat in Richtung Raummitte, hocken Sie sich hinter den Kistenstapel und warten, bis der Posten zurückkehrt. Ames versteckt sich im Obergeschoß, im Raum links oben. Von ihm erhalten Sie unter anderem die **USP-Pistole** und das **Kühlspray**.

Die drei Cypher auf der EF-Verbindungsbrücke sollten Sie vor keine Probleme stellen. Was bleibt, ist die Entscheidung, zunächst die Geiseln in Shell 1 zu retten oder direkt zu Strebe E zu laufen, um Fatman zu bezwingen.

Für die Rettungsmaßnahme müssen Sie in der Etage 1F im Kern von Shell 1 das **Mikrofon** aufnehmen, welches sich in einem der Schränke in dem kleinen Raum befindet. Danach begeben Sie sich mit dem Lift in die Halle im Stockwerk B1. Jennifer, die gesuchte Geisel, ist eine junge Frau. Setzen Sie das **Mikrofon** ein, um Jennifer anhand ihres Schlüsselklingens aufzuspüren und anzusprechen. Um die Bombe in der Etage B2 zu entschärfen, müssen Sie an den Wachen vorbei gelangen und unter den Tisch in der Mitte des Computerraums schauen – dort ist der Sprengstoff!

Das Finale dieser Mission führt Sie zur Strebe E. Sofern Sie auf die dort herumliegenden Utensilien verzichten können, begeben Sie sich direkt nach oben zum Heliport. Unter freiem Himmel treten Sie zum Showdown gegen Fatman an. Eine ausführliche Kampfstrategie finden Sie im Lösungsbuch ab Seite 119.

Im Schnelldurchlauf

**Strebe A, Dach** Karte siehe Seite 74

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	-
Ration	-

Strebe A, Pumpenraum Karte siehe Seite 76

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	Bei den Terminals
1 Wache	Im Pumpenraum
1 Überwachungskamera	Im Pumpenraum
Düppelgranate	Terminals, unter dem Tisch
Karton 3	Pumpenraum, zwischen den Rohren
Ration	Pumpenraum, zwischen den Rohren

FA-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 90

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	-
2 Cypher	-
Phosphorgranate	-

Strebe F, Lager Karte siehe Seite 92/93

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
4 Wachen	Die Wache im Obergeschoß (Korridor) ist mit der Zentrale verbunden
Ration	Untergeschoß, Raum rechts, verschlossener Schrank
Karton 4	Untergeschoß, Raum links
USP-Schalldämpfer	Untergeschoß, mittels Karton 4 von Strebe E zu erreichen
Phosphorgranate	Obergeschoß, Raum rechts oben
Claymore	Obergeschoß, Raum rechts
USP-Munition	Obergeschoß, Raum rechts unten
Buch	Obergeschoß, Raum links unten
Düppelgranate	Obergeschoß, Raum links
Ames	Obergeschoß, Raum links oben
USP	Von Ames
Kühlspray	Von Ames
Kartenschlüssel Sicherheitsstufe 1	Von Ames
Sensor A	Von Ames

EF-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 96

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Cypher	-

Shell-1-Kern, 1F Karte siehe Seite 126

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-
2 Überwachungskameras	-
USP-Munition	-
Buch	Im Raum zwischen den Kisten
Mikrofon	Im Raum in einem der Schränke
Düppelgranate	-

Shell-1-Kern, B1 Karte siehe Seite 130

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Patrouillieren abwechselnd
Phosphorgranate	-
Düppelgranate	-
Ration	-

Shell-1-Kern, B1 Halle Karte siehe Seite 132

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	Darf nicht betäubt oder getötet werden
M9-Munition	-
USP-Munition	-
Ration	Unter einem der Tische
Jennifer	Eine junge Frau
Kartenschlüssel Sicherheitsstufe 2	Von Jennifer

Shell-1-Kern, B1 Karte siehe Seite 130

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Patrouillieren abwechselnd

Shell-1-Kern, B2 Computerraum Karte siehe Seite 128

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
4 Wachen	-
Buch	-
Verband	-
Bombe	Unter den Tischen in der Raummitte

Shell-1-Kern, 1F Karte siehe Seite 126

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-
2 Überwachungskameras	-

EF-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 96

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Cypher	-

Strebe E, Pakeraum Karte siehe Seite 98

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Die rechte Wache hält Funkkontakt mit der Zentrale
3 Überwachungskameras	-
Karton 5	-
USP-Munition	Unter einem Transportband
M9	Raummitte, zwischen den Kisten
Claymore	Unter einem Regal
Düppelgranate	-
Buch	Untergeschoß, im Schacht
Ration	Im kleinen Raum, mittels Karton 5 zu erreichen

Strebe E, Heliport Karte siehe Seite 101

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
4 Claymore	Am Ende des Stegs

BIG SHELL EVIL

Der Auftrag

Diesen Auftrag bestreiten Sie mit Hilfe der USP-Pistole, des AP-Sensors, der Zigaretten und des Fernglases. Begeben Sie sich auf dem Heliport nach links und in einem weiten Bogen zur Treppe, um dort die unten patrouillierende Wache abzufassen. Am Fuße der Treppe erwartet Sie der erste der drei Posten. Laufen Sie quer durch den Raum, um die Tür zur DE-Verbindungsbrücke zu erreichen. Achten Sie mit Hilfe des AP-Sensors auf die Wache oberhalb des dortigen Eingangsbereichs.



0 1

abwendet. Spürten Sie in die Mitte zum Rundgang, postieren Sie sich jedoch gegenüber der Wache und warten Sie, bis die Wache den Weg zum Ausgang freigibt. In Strebe C gilt es, Emma zu finden, die sich in der Kammer des Speiseraums versteckt hält. Anschließend stürmen nacheinander sechs Soldaten heran, die beste

Schußposition haben Sie in der Hocke und links an der Wand des Speiseraums (Bild 1).

Nachdem Sie anschließend den Node-Computer in Strebe B aktiviert haben, tauchen im Traforaum zwei Wachen auf. Nun geht es den gesamten Weg zurück und durch den Pakeraum zu Strebe F. Bevor Sie dort Emma aufsuchen (sie befindet sich im Obergeschoß, Raum rechts), nehmen Sie sich die Zeit, die **Claymore-Minen** und das **M4-Gewehr samt Munition** aufzunehmen. Fliehen Sie nun mit Emma (👤 halten, um sie zu führen) über die EF-Verbindungsbrücke.

Im Pakeraum stürmen anschließend Scharen von Wachen herbei. Ihre einzige Chance besteht darin, sich mittels des **M4** oder der **USP** der Wachen in nächster Nähe zu entledigen und die **Claymore-Minen** aufzunehmen. Plazieren Sie danach im Gang an der rechten Wand (etwa bis zur Höhe des Treppenaufgangs) in kurzen Abständen einige Claymores, um die herannahenden Soldaten aufzuhalten. Nehmen Sie nun Emma an die Hand, um links den rettenden Ausgang zu erreichen. Eventuell müssen Sie zwischendurch noch einmal zur Waffe und den Minen greifen. Wie Sie den Showdown gegen den Harrier erfolgreich bestreiten, lesen Sie im Lösungsbuch auf den Seiten 140 und 141 nach.

Im Schnelldurchlauf

**Strebe E, Heliport** Karte siehe Seite 101

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Zwei auf dem Dach, eine auf dem Steg

Strebe E, Paketraum Karte siehe Seite 98

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Die obere Wache ist mit der Zentrale verbunden
Karton 5	-
Phosphorgranate	Unter einem Transportband
Splittergranate	Unter dem Regal neben dem Node
USP-Munition	Unter dem Regal neben der Tür zur DE-Verbindungsbrücke
Ration	Untergeschoß, Schacht
M9-Munition	Untergeschoß, kleiner Raum

DE-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 104

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Eine Wache patrouilliert oberhalb des Eingangs von Strebe E
Phosphorgranate	-
USP-Munition	-

Strebe D, Sediment-Pool Karte siehe Seite 105

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Die unten patrouillierende Wache ist mit der Zentrale verbunden
Ration	-
USP-Munition	-
Verband	-
M9	Unterhalb der Treppe

CD-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 107

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-
1 Überwachungskamera	-

Strebe C, Speiseraum Karte siehe Seite 83

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	Patrouilliert im Korridor und in den Toiletten
Phosphorgranate	Rechte Toiletten
M9-Munition	Rechte Toiletten
USP-Munition	Linke Toiletten
Ration	Unter einem der Tische
Emma	In der Kammer des Küchenbereichs
Ration	Von Emma
Kartenschlüssel	Von Emma
Sicherheitsstufe 2	

BC-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 81

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	Mit der Zentrale verbunden
1 Cypher	-
Düppelgranate	-

Strebe B, Traforaum Karte siehe Seite 79

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	Erst, nachdem der Node-Computer aktiviert wurde
2 x USP-Munition	-
Ration	-

BC-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 81

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	Mit der Zentrale verbunden
1 Cypher	-

Strebe C, Speiseraum Karte siehe Seite 83

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	Eine im Korridor, die andere patrouilliert bei den Tischen

CD-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 107

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-
1 Überwachungskamera	-

Strebe D, Sediment-Pool Karte siehe Seite 105

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Die unten patrouillierende Wache ist mit der Zentrale verbunden

DE-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 104

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Eine Wache patrouilliert oberhalb des Eingangs von Strebe E

Strebe E, Paketraum Karte siehe Seite 98

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Die Wache oben ist mit der Zentrale verbunden

EF-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 96

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	Oberhalb des Eingangs von Strebe E
3 Cypher	-
Düppelgranate	-
M4-Munition	Vor Shell-1-Kern

Strebe F, Lager Karte siehe Seite 92/93

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
4 Wachen	Die Wache im Zentrum des Untergeschosses ist mit der Zentrale verbunden
2 x USP-Munition	Obergeschoß, Raum links oben
Ration	Obergeschoß, Raum links oben
M9-Munition	Obergeschoß, Raum links unten
3 x Phosphorgranate	Obergeschoß, Raum rechts unten
Splittergranate	Obergeschoß, Raum rechts oben
2 x Claymore	Obergeschoß, Raum rechts oben
M4	Untergeschoß, Raum oben
4 x M4-Munition	Untergeschoß, Raum oben
Ration	Untergeschoß, Raum oben
USP-Schalldämpfer	Untergeschoß, Raum rechts
Emma	Obergeschoß, Raum rechts

EF-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 96

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	Oberhalb des Eingangs von Strebe E
3 Cypher	-

Strebe E, Paketraum Karte siehe Seite 98

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 x Claymore	-

Verbindungsbrücke**Shell 1-2** Karte siehe Seite 138

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
Stinger und Raketen	-

CONFIDENTIAL LEGACY

Der Auftrag

Mit USP-Pistole, AP-Sensor, Zigaretten und dem Fernglas ausgerüstet, müssen Sie analog zum Tanker-Kapitel des Hauptspiels zunächst vom Achterdeck zur Brücke auf dem E-Deck gelangen. Das Schiffsinnere betreten Sie durch den Eingang auf der Backbord-Seite (von Ihnen aus gesehen links). Die Posten im Innern sind zwar zahlreich, aber leicht

zu umlaufen. Zudem ist die Backbord-Tür der Mannschaftsquartiere auf dem A-Deck nicht wie im Hauptspiel defekt. Das unauffällige Erreichen des **AKS-74u-Gewehrs** hinter dem Bar-Tresen im Mannschaftsraum auf dem A-Deck erfordert allerdings etwas Timing, ebenso das Erreichen des **M4-Gewehrs** auf der Steuerbord-Treppe (rechts) des B-Decks.

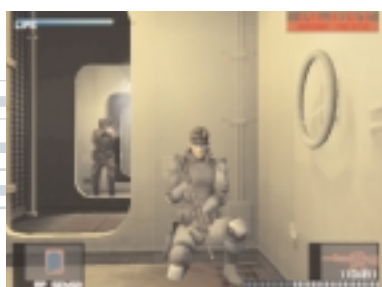
Nachdem Sie Meryl auf dem E-Deck begegnet sind, gilt es, den Rückweg

anzutreten und dann den Maschinenraum zu durchqueren. Dort können Sie drei zusätzliche Waffen an sich nehmen: die **M9-Pistole** und die **PSG1- und PSG1-T-Gewehre**. Wie im Hauptspiel sichern drei Sprengstoff-Fallen die Tür zum Backbord von Deck 2, die Anordnung ist jedoch neu: Zerstören Sie den ersten der grün blinkenden Steuerungskästen mit einem gezielten Schuß, der zweite Steuerungskasten befindet sich rechts an der Korridorwand (Bild 1), der dritte an der linken Wand. Tasten Sie sich nach jedem Treffer ein paar weitere Schritte im Gang vorwärts.

Im Steuerbord-Abschnitt von Deck 2 angelangt, erwartet Sie das gleiche Gefecht wie im Hauptspiel (siehe Seite 62). Setzen Sie nach Möglichkeit das **PSG1-Scharfschützen-gewehr** ein und sparen Sie die M4- und AKS-74u-Munition. Denn den Rückweg durch den Backbord-Abschnitt von Deck 2 müssen Sie sich hart erkämpfen. Je nachdem, ob Ihnen M4- oder AKS-74u-Patronen ausgehen, finden Sie entsprechende Munition an den Fundstellen der USP-Patronen. Eine sichere Strategie ist, sich langsam durch den Korridor vorzuarbeiten und die „Hervorspringen und schießen“-Technik anzuwenden (Bild 2) (siehe auch Seite 20). Hiernach kehren Sie zum E-Deck zurück, um sich Meryl zu stellen. Der Kampf entspricht etwa dem Gefecht gegen Olga Gurlukovich (siehe Seite 49), allerdings ist Meryl schwerer zu verwunden und ein Treffer ihrer Pistole entzieht Solid Snake ca. 50% seiner Lebens-Anzeige.



0 1



0 2

Im Schnelldurchlauf

**Achterdeck** Karte siehe Seite 29

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	-
Düppelgranate	C-Deck, links
Nasser Karton	C-Deck

A-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 35

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-
USP-Munition	-
Medizin	-
Ration	-

A-Deck, Mannschaftsraum Karte siehe Seite 38

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Eine patrouilliert, zwei sitzen auf der großen Treppe
AKS-74u	Hinter dem Bar-Tresen
3 x Bücher	-
AKS-74u-Munition	-
M4-Munition	-

B-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 41

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
4 Wachen	-
M4	Vor der Tür zum Achterdeck, Treppe
AKS-74u-Munition	-
M4-Munition	-
Medizin	-

C-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 43

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	-
3 Überwachungskameras	-
Infrarotsichtgerät	rechts

D-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 45

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Zwei im Speisesaal, eine im Proviantraum
1 Überwachungskamera	-
1 Sprengstoff-Falle	(wie im Hauptspiel - Tanker-Episode)
Karton 1	-
M4-Munition	-
AKS-74u-Munition	-

E-Deck, Brücke Karte siehe Seite 47

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
Ration	-

D-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 45

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Zwei im Speisesaal, eine im Proviantraum
1 Überwachungskamera	-
1 Sprengstoff-Falle	(wie im Hauptspiel - Tanker-Episode)

C-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 43

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	-
3 Überwachungskameras	-

B-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 41

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-

A-Deck, Mannschaftsraum Karte siehe Seite 38

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Zwei patrouillieren, eine vor der Treppe rechts

Maschinenraum Karte siehe Seite 57

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
4 Wachen	-
Pentazemin	Rechter Vorraum
Nachtsichtgerät	Rechter Vorraum
PSG1	Untere Ebene, rechts
USP-Munition	Mittlere Ebene, Mitte
M9-Munition	Untere Ebene, Mitte
PSG1-Munition	Untere Ebene, rechts
M9	Untere Ebene, rechts unter dem Container
PSG1-T	Linker Vorraum
3 Sprengstoff-Fallen	(andere Platzierung als im Hauptspiel - Tanker-Episode)

Deck 2, Backbord Karte siehe Seite 60

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
USP-Schalldämpfer	2. Nische, rechts

Deck 2, Steuerbord Karte siehe Seite 61

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
AKS-74u-Munition	-
2 x M4-Munition	-
M9-Munition	-
Pentazemin	-

Deck 2, Backbord Karte siehe Seite 60

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
Phosphorgranate	Nahe der Tür, 20 Stück
USP-Munition	Nahe der Tür
Ration	Nahe der Tür
M4-Munition	Auf dem Weg bis zur Biegung
Ration	Auf dem Weg bis zur Biegung
USP-Munition	Auf dem Weg bis zur Biegung
USP-Munition	In der Biegung
USP-Munition	In der ersten Nische
USP-Munition	In der zweiten Nische
AK-Schalldämpfer	In der dritten Nische
USP-Munition	In der dritten Nische
PSG1-T-Munition	In der dritten Nische

Maschinenraum Karte siehe Seite 57

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
4 Wachen	-

A-Deck, Mannschaftsraum Karte siehe Seite 38

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Eine patrouilliert, zwei sitzen auf der großen Treppe

B-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 41

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
4 Wachen	-

C-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 43

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	-
3 Überwachungskameras	-

D-Deck, Mannschaftsquartiere Karte siehe Seite 45

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Zwei im Speisesaal, eine im Proviantraum
1 Überwachungskamera	-
1 Sprengstoff-Falle	(wie im Hauptspiel - Tanker-Episode)

E-Deck, Navigationsdeck Flügel Karte siehe Seite 49

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
USP-Munition	An der Ecke links unten

DEAD MAN WHISPERS

Der Auftrag

Zu Beginn dieser Mission besitzen Sie neben AP-Sensor, Zigaretten und Fernglas das M4-Gewehr und die USP-Pistole – allerdings ohne Munition! Verlassen Sie das Lager auf dem



01

geht es weiter zu Strebe C, wo im Speiseraum unter einem der Tische die **M9-Pistole** zu finden ist.

Nehmen Sie die CD-Verbindungsbrücke zu Strebe D, dort warten Sie am Fuße der ersten Treppe kurz, bis sich die Wache im Zentrum abwendet. Spürten Sie in die Mitte zum Rundgang, postieren Sie sich jedoch gegenüber der Zentrums-Wache und warten Sie, bis die Wache den Weg

zum Ausgang freigibt. Beeilen Sie sich, damit die patrouillierende Wache Sie nicht entdeckt.

Im Paketraum auf Strebe E angekommen, begeben Sie sich direkt ins Untergeschoß (übers Geländer schwingen) und von dort weiter zum Ölzaun. Das nächste Etappenziel ist der Kern von Shell 2, welcher über die KL-Verbindungsbrücke zu erreichen ist, hier müssen Sie besonders auf die Wache über Shell 2 achten. Im Inneren, in der Etage 1F der Luftreinigungsanlage, müssen Sie zunächst im linken Korridorabschnitt den NIKITA-Raketenwerfer aufnehmen und dann durch den einzig möglichen Schacht (Bild 1) eine Rakete zur Schalttafel lenken. Vermeiden Sie unnötige Lenkbewegungen der Rakete, damit der Treibstoff bis zum Ziel ausreicht.

Nun haben Sie Zugang zum gesicherten Raum und nehmen anschließend den Lift zur Etage B1, um sich Vamp zu stellen. Eine ausführliche Beschreibung der optimalen Kampfaktik finden Sie im Lösungsbuch auf Seite 152. Statt des dort angegebenen Raketenwerfers setzen Sie den NIKITA ein, jedoch müssen Sie stets frühzeitig (!) feuern, um Vamp nach seinem Auftauchen zu verletzen.

Im Schnelldurchlauf

**Strebe F, Lager** Karte siehe Seite 92/93

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	Die Wache ist mit der Zentrale verbunden

FA-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 90

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-
Verband	-

Strebe A, Pumpenanlage Karte siehe Seite 76

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-
Ration	Unter dem Schreibtisch
2 x Verband	-
Phosphorgranate	Rechte Treppe, oben

AB-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 78

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-

Strebe B, Traforaum Karte siehe Seite 79

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
M4-Munition	-
USP-Munition	-
Ration	-

BC-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 81

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	-
1 Cypher	-
Düppelgranate	-

Strebe C, Speiseraum Karte siehe Seite 83

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	Eine im Korridor, die andere patrouilliert bei den Tischen
USP-Munition	Linke Toiletten
Verband	Rechte Toiletten
Phosphorgranate	Rechte Toiletten
M9	Unter einem der Tische

CD-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 107

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
1 Wache	-
1 Überwachungskamera	-

Strebe D, Sediment-Pool Karte siehe Seite 105

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Die unten patrouillierende Wache ist mit der Zentrale verbunden
Ration	-
Verband	-
M4-Munition	-

DE-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 104

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-
Splittergranate	-
Ration	-

Strebe E, Paketraum Karte siehe Seite 98

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Die obere Wache ist mit der Zentrale verbunden
3 Überwachungskameras	-
Düppelgranate	Unter dem Regal neben der Tür zur DE-Verbindungsbrücke
USP-Munition	Unter dem Regal neben dem Node
Splittergranate	Unter einem Transportband
M4-Munition	Raummitte
USP-Munition	Raummitte
Ration	Vor dem Zugang zum Ölzaun

Strebe L, Abwasseraufbereitungsanlage

Karte siehe Seite 158

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 Wachen	-

KL-Verbindungsbrücke Karte siehe Seite 145

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
3 Wachen	Eine Wache steht oberhalb des Eingangs von Shell-2-Kern
2 Cypher	-
Düppelgranate	-
M9-Munition	-
M4-Munition	-
USP-Munition	-

Shell-2-Kern, 1 F-Luftreinigungsanlage Karte siehe Seite 146

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
USP-Munition	-
NIKITA Raketen	-
M9-Munition	-
NIKITA	Links im seitlichen Korridor
Phosphorgranate	-
M4-Munition	-
M4-Munition	-
Splittergranate	-
USP-Munition	Kleiner Raum
Phosphorgranate	Kleiner Raum, im Schacht

Shell-2-Kern, B1 Filterkammer 2

Karte siehe Seite 151

Gegner / Objekt	Anmerkung / Fundort
2 x USP-Munition	-
Phosphorgranate	-
Splittergranate	-
M9-Munition	-
M4-Munition	-

EXTERNAL GAZER

Der etwas andere Auftrag

Statt einer geradlinigen Mission ist „External Gazer“ eine Mischung aus „üblichem Auftrag“, Rückblenden und VR-Missionen, bei denen Sie teilweise einen bestimmten Punktestand erzielen müssen, um voranzukommen. Sie starten auf der Anlage, um ein mysteriöses Monster namens „Gurlugon“ zu fotografieren. Entsprechend startet Solid Snake dieses Abenteuer mit dem AP-Sensor, Zigaretten, der M9-Pistole und natürlich der Kamera. Laufen Sie auf der AB-Verbindungsbrücke herum, bis sich Gurlugon im Wasser nähert – es startet eine Rückblende.

Nun gilt es, die alternative Mission „Bombenräumungsmodus Level 02“ zu meistern: Innerhalb von 10 Minuten müssen Sie im Maschinenraum (siehe Karte Seite 57) zwei Bomben entschärfen. Der eine Sprengkörper befindet sich im Treppenaufgang der mittleren Ebene (Beobachtungsperspektive einsetzen), der andere klebt links von der Tür zum Steuerbord von Deck 2 (hinter den Sprengfallen). Bei der Suche hilft Ihnen der **Sensor A**, Sie entschärfen die Bomben mit dem **Kühlspray**.

Als nächstes gilt es in der alternativen Mission „Ausschaltungsmodus Level 06“, innerhalb von fünf Minuten acht Soldaten auszuschalten. Sie befinden sich in der Etage 1F im Kern von Shell 1 (siehe Karte Seite 126) und Ihnen stehen unter anderem die schallgedämpften USP- und M9-Pistolen zur Verfügung.

Zurück auf der CD-Verbindungsbrücke der Anlage sehen Sie sich einer Wache gegenüber. Betreten Sie Strebe C, um

die Handlung voranzutreiben. Durchqueren Sie danach den Speiseraum (siehe Karte Seite 83), in welchem Sie zwei Wachen antreffen: Eine patrouilliert im Korridor, die andere bei den Eßtischen. Zudem finden Sie **Düppelgranaten**, **M9-Munition** und eine **Ration**.

Auf der BC-Verbindungsbrücke erwartet Sie neben einem Wachposten auch ein Cypher. In Strebe B (siehe Karte Seite 79) können Sie zunächst **M9-Munition** und **Phosphorgranaten** aufnehmen, bevor Sie sich an den beiden Posten vorbei zur AB-Verbindungsbrücke begeben – eine Wache patrouilliert im Traforaum, die andere im Korridor.

Auf der AB-Verbindungsbrücke (siehe Karte Seite 78) gilt es, das Gurlugon-Monster zu fotografieren. Postieren Sie sich an einer Außenseite der Brücke, wählen Sie die **Kamera** an und warten Sie, bis das „Wesen“ auftaucht. Fotografieren Sie Gurlugon von vorn und nutzen Sie die Zoom-Funktion der Kamera, um das Monster möglichst groß abzulichten.

Sobald das Foto im Kasten ist, stürmen ein halbes Dutzend Soldaten auf die Brücke, links von Ihnen finden Sie eine **Ration**. Postieren Sie sich am besten nah an der Tür, die zu Strebe B führt, und setzen Sie **Phosphorgranaten** sowie gezielte Kopfschüsse mit der **M9** ein. Achten Sie nicht nur auf herannahende Soldaten von der Brücke, sondern auch auf Soldaten von Strebe B.

Kampf gegen Gurlugon

Ihr nächster Gegner ist das Gurlugon-Wesen in VR-Umgebung. Ihnen bleiben 5 Minuten, um das Monster zu besiegen, wofür Sie vornehmlich den **Stinger-Raketenwerfer** und das **PSG1-Scharfschützengewehr** benötigen – beides befindet sich neben anderen Waffen und Munition in der nahen Umgebung.

Immer, wenn das Wesen aufheult, setzt es kurz darauf einen lähmenden Strahl ein – bleiben Sie in Bewegung, um nicht erfaßt zu werden. Trifft Sie der Strahl, müssen Sie zur Seite lenken und versuchen, in schneller Folge eine Rolle auszuführen. Mit diesem Befreiungsmanöver überwinden Sie die Lähmung und sollten auch der nachfolgenden Raketen-Attacke entkommen. Hat Sie der Lähmstrahl verfehlt, ist es an Ihnen, anzugreifen!

Ihre sechs Ziele am Gegner lauten: beide Beine und Arme, Brust und Kopf (Bild 1). Je ein Treffer mit einer **Stinger-Rakete** legt kurzzeitig das dortige Körperinnere und eine Zielscheibe frei (Bild 2). Diese Zielscheiben sind – bis auf die im Kopf – unbeweglich und müssen durch schnelle Schußfolgen mit dem **PSG1-Gewehr** zerstört werden. Nutzen Sie die Zoom-Funktion des Gewehrs, um unnötige Fehlschüsse zu vermeiden.

Lassen Sie das Wesen ruhig die Deckung spendenden Blöcke zerstören, denn unter dem vorderen auf der rechten Seite befindet sich eine **Ration**. Der Block links hinten offenbart zusätzliche **PSG1-Munition**. Geht die Munition zur Neige, finden Sie an den jeweiligen Fundorten Nachschub.



0 1



0 2

Weitere VR- und alternative Missionen

Auf Solid Snakes Einsatzplan stehen nun die vier VR-Missionen aus Tabelle 1. Beachten Sie, dass Sie teilweise einen bestimmten Punktestand erzielen müssen, um in der Handlung voranzukommen.

Nachdem Sie die vierte Mission abgeschlossen haben, wechseln Sie zu einem anderen Charakter: Raiden. Doch das ist nur ein Trick, der Sie in die Irre führen soll. Wie in den Dialogen angegeben, müssen Sie die Sache beenden ... Wählen Sie hierfür nach Auftragsende oder im Pausenmenü einer laufenden Mission „Exit“. Sollten Sie sich allerdings dazu entscheiden, die Missionen zu spielen, stehen zunächst die 4 aus Tabelle 2 nacheinander auf dem Programm.

Wenn Sie nach der vierten Raiden-Mission die nächste Mission aus Tabelle 3 wählen, wiederholen sich die aufgeführten Missionen nun immer wieder.

Klicken Sie auf „Exit“, um sich endlich zum Kampf gegen die Metal Gear RAYs zu begeben.

1

Kategorie	Mission	Bemerkung/Zeitlimit
VR-Mission	Anschleich-Modus – Anschleichen Level 03	2:20 Minuten
VR-Mission	Waffenmodus – Handfeuerwaffe Level 03	43 Ziele, 1:30 Minuten
VR-Mission	Anschleich-Modus – Alle Ausschalten Level 05	5 Wachen, 2:40 Minuten
VR-Mission	Anschleich-Modus – Anschleichen Level 08	2:40 Minuten

2

Kategorie	Mission	Bemerkung/Zeitlimit
Alternative Mission	Bombenräumungsmodus Level 01	2 Bomben, 7:00 Minuten
Alternative Mission	Überfallmodus Level 02	2 Wachen, 3:00 Minuten
VR-Mission	Waffenmodus – PSG1 Level 03	13 Ziele, 2:00 Minuten
Alternative Mission	Ausschaltungsmodus Level 04	4 Wachen, 2:30 Minuten

3

Kategorie	Mission	Bemerkung/Zeitlimit
VR-Mission	Anschleich-Modus – Anschleichen Level 06	2:40 Minuten
Alternative Mission	Bombenräumungsmodus Level 04	5 Bomben, 20 Minuten
Alternative Mission	Überfallmodus Level 06	5 Wachen, 3:00 Minuten
VR-Mission	Waffenmodus – Granate Level 04	6 Ziele, 2:30 Minuten
Alternative Mission	Ausschaltungsmodus Level 09	7 Wachen, 5 Minuten

Die letzten Gefechte

Zurück in der Haut von Solid Snake treten Sie nun nacheinander gegen sechs Metal Gear RAYs an. Neben einem **Stinger-Raketenwerfer** finden Sie zu Beginn auch eine **Ration**, später taucht in der Plattformmitte eine weitere **Ration** auf. Eine ausführliche Strategie gegen diese Roboter-Wesen lesen Sie im offiziellen Lösungsbuch auf den Seiten 170 und 171.

Den Showdown dieser Mission bestreiten Sie gegen Solidus. Im Gegensatz zu den Kampfinformationen auf den

Seiten 172 und 173 des offiziellen Lösungsbuchs müssen Sie den Schurken dieses Mal mit bloßen Händen bezwingen. Die Taktik, sich an die Dachkante zu hängen und auf Solidus zu warten, ist zwar identisch, nur richten Snakes Fäuste wesentlich weniger Schaden an. Die **zwei Rationen**, die auf dem Dach herumliegen, sollten Sie sich für die letzte Phase des Kampfes aufsparen, da Sie Solidus im direkten Nahkampf bezwingen müssen. Bleiben Sie stets in Bewegung und rollen Sie sich in Sicherheit, um nicht unnötig getroffen zu werden.



GEHEIMNISSE

Als Ergänzung zu den Ausführungen im offiziellen Lösungsbuch lesen Sie nachfolgend die letzten Geheimnisse, die es in „Metal Gear Solid 2: Substance“ zu entdecken gibt.

Neue Charaktere für die Missionen

- Pliskin:** Meistern Sie 50% von Solid Snakes Missionen.
- Snake (Tuxedo):** Meistern Sie 100% von Pliskins Missionen.
- Snake (MGS1):** Meistern Sie 100% von Tuxedo Snakes Missionen.
- Raiden (Ninja):** Meistern Sie 50% von Raidens Missionen.
- X Raiden:** Meistern Sie 100% von Raiden (Ninja)s Missionen.

Alternative Missionen: Fotomodus freischalten

Um innerhalb der alternativen Missionen den Fotomodus zu aktivieren, müssen Sie alle Level folgender Modi meistern: Bombenräumung, Ausschaltung und Überfall.

Snakes Abenteuer: M9 und geheimer Abspann

Meistern Sie eines der fünf Abenteuer von Snake, speichern Sie und spielen Sie dieselbe Mission erneut. Sie besitzen nun von Beginn an die M9-Pistole. Bezwingen Sie die jeweiligen Endgegner mit dieser Waffe, ändert sich der finale Story-Text.



© piggyback interactive limited 2001. KONAMI® and the KONAMI logo are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ and SUBSTANCE™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. © 1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. The Official METAL GEAR SOLID 2 Strategy Guide is a licensed product of KONAMI of Europe GmbH. All rights reserved. Reproduction or transmission, in whole or in part – on any support including on-line and off-line electronic media – is prohibited without the prior written permission of KONAMI of Europe GmbH and piggyback interactive limited. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.