Unter Wasser

O2-Anzeige: Unter Wasser gibt die O2-Anzeige Ihren Sauerstoffvorrat an. Körperliche Anstrengungen benötigen zusätzlichen Sauerstoff – die Anzeige leert sich schneller. Ist der Nullpunkt erreicht, geht es an die Substanz: Ihre Lebens-Anzeige reduziert sich.

Freunde und Feinde

Lebens-Anzeige des Gegners
Die „Endgegner" verfügen wie Sie über eine Lebens-Anzeige: Bringen Sie die Anzeige mit allen Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln auf Null. Im Kapitel „Der Auftrag" finden Sie ausführliche Informationen, wie Ihnen dies gelingt.

Betäubungs-Anzeige des Gegners
Wenn Sie gegen einen Endgegner Betäubungspfeile einsetzen, reduziert sich dessen Betäubungs-Anzeige. Auf Null verliert Ihr Kontrahent das Bewußtsein.

Lebens-Anzeige des Partners
Wenn Sie unmittelbar mit einem Partner kooperieren, z. B. in einem Gefecht , wird auch dessen Lebens-Anzeige eingeblendet. Achtung: Sollte seine Anzeige den Nullpunkt erreichen, gilt Ihre Mission als gescheitert!

Perspektiven und Blickwinkel

Während Ihres Einsatzes werden Sie meist von schräg oben auf Ihren Charakter blicken – die Normalperspektive. Sobald Sie sich in eine Richtung bewegen, folgt Ihnen die Kamera und behält Sie im Mittelpunkt des Bildes. Aber es gibt noch besondere Perspektiven.

Schulterblick

Sobald Sie sich an die Ecke einer Wand drücken (linken Analog-Stick zur Wand halten), wechselt die Perspektive in den sogenannten Schulterblick. Das gleiche gilt für Objekte wie große Kisten oder Tonnen.

Halten Sie den Stick gedrückt: Die Kamera schwenkt auf Ihre Kopfhöhe und neben Ihnen herunter. Sie sehen sich und die Bereiche links und rechts.

So können Sie sehen, was sich hinter einer Ecke verbirgt. Mit dem rechten Analog-Stick justieren Sie die Sicht, um einen noch besseren Blickwinkel zu bekommen.

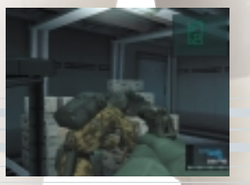
Mit L2 und R2 können Sie sich an der Wand bzw. dem Objekt entlangbewegen und sich an Ecken hervorlehnen. Aber halten Sie immer noch den linken Analog-Stick in Richtung Wand! So spähen Sie um die Ecke, was die Übersicht weiter verbessert.

Beobachtungsperspektive

Wenn die Fortbewegung gerade nicht so wichtig ist wie der Überblick, wechseln Sie mit R1 in die Beobachtungsperspektive. Zwar kommen Sie nicht von der Stelle, jedoch können Sie (mittels linken Analogsticks) hervorragend in alle Richtung blicken. Zur Orientierung sehen Sie auf Ihrem Radar einen grünen Kegel: Ihr aktuelles Sichtfeld. Mit zusätzlich gedrückter L2-Taste können Sie einen Seitwärtsschritt nach links machen, mit R2 nach rechts. Dies ist praktisch, wenn Sie um eine Ecke spähen (oder schießen) wollen. Drücken Sie L2 und R2 gleichzeitig, stellen Sie sich auf die Zehenspitzen und haben einen leicht erhöhten Blickwinkel. Denken Sie daran: Alle Tasten und Sticks sind druck-empfindlich – je fester Sie drücken, desto stärker die Wirkung. Am besten probieren Sie die Tastenkombinationen gründlich aus!

R1 gedrückt halten: Die Beobachtungsperspektive.

Zusätzlich R2 halten: Seitwärtsschritt nach rechts.



Auch Attacken sind möglich: Mit □ legen Sie mit der Waffe an, mit ○ schlagen und treten Sie.

Aus Verstecken spähen

In bestimmten Verstecken (wie z. B. Schränken) verändert sich die Perspektive – und auch Ihre Möglichkeiten! Kämpfen wird unmöglich, ebenso Seitwärtsschritte. Mit R1 kommen Sie in eine etwas eingeschränkte Beobachtungsperspektive. Den Blickwinkel verändern Sie wie gehabt, und auch auf die Zehenspitzen können Sie sich stellen. Mit ⊗ können Sie in die Hocke gehen. Gegenstände und Waffen können Sie in einem solchen Versteck nicht anwählen, und auch der Radar entfällt.

Eindringperspektive

Wenn Sie in einen Schacht oder unter ein Objekt kriechen, wechselt der Blickwinkel in die Eindring-Perspektive. Der Radar entfällt, aber sie können sich in der Regel in alle Richtungen bewegen: Drücken Sie den linken Analog-Stick nach oben, um vorwärts zu kriechen.

Seitwärtsschritte entfallen, Sie können aber mit R1 in die Beobachtungsperspektive wechseln.

Ausrüstung können Sie weiterhin auswählen und einsetzen, nur Hiebe sind nicht möglich.

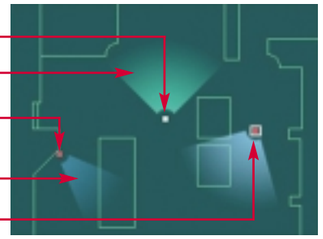
Filmsequenzen

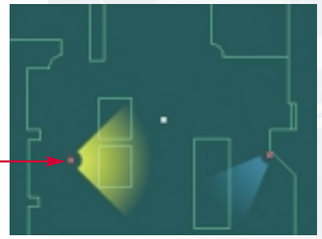
Gelegentlich läuft die Handlung automatisch ab, ohne daß Sie Einfluß nehmen können; der Bildschirm wird dann kinoartig mit schwarzen Balken versehen. Um eine solche Sequenz zu überspringen, drücken Sie ⊗.

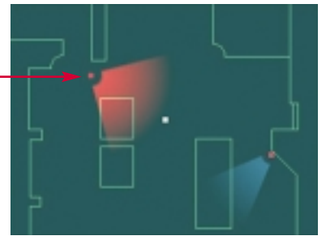
Der Soliton-Radar

Ihr Soliton-Radar projiziert Architektur und Gegner auf eine Karte: eine wichtige Spielhilfe. Ihr Radar kann jedoch gestört werden.

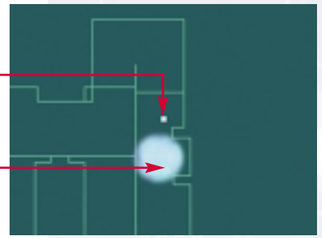
Normal-Modus



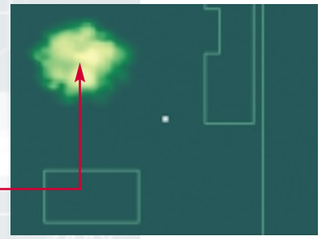




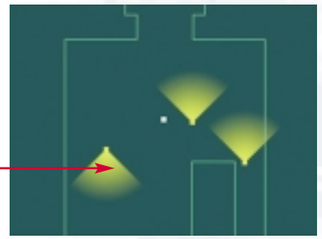
Unter Wasser



Mit Sensor



Mit Minendetektor



„DER AUFTRAG“

SO NUTZEN SIE DEN LÖSUNGSWEG

Allgemeines

Der Lösungsweg bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad „Normal“. Abweichungen zu anderen Schwierigkeitsgraden werden im Text erwähnt. Der Lösungsweg ist wie das Spiel in einzelne Abschnitte unterteilt. Zu jedem Abschnitt finden Sie eine 3D- und 2D-Karte mit Eingängen, Überwachungskameras, Gegenständen und Wachen (sowie ihren Patrouillenwegen auf „Normal“).

Der Weg durch den Tanker beginnt auf Seite 26 – der Weg durch die „Big Shell“ beginnt auf Seite 68.

Das Fünf-Kästchen-System

Die Kästchen unter einem Symbol geben an, auf welchen Schwierigkeitsgraden Sie diesen Gegenstand bzw. diese Wache vorfinden: Das erste Kästchen steht für „Very Easy“, das letzte für „Extreme“. Ausgefüllte Kästchen signalisieren: „vorhanden“. Beispiel: Diese Ration finden Sie auf „Very Easy“, „Easy“ und „Normal“; nicht jedoch auf „Hard“ und „Extreme“.

Der optimale Weg

Zu jedem Abschnitt wird der optimale Weg beschrieben, um in Rekordzeit und möglichst ohne Kampf durchzukommen. Auf der „Big Shell“ müssen Sie zwecks Radardaten „Nodes“ aufsuchen – fühlen Sie sich auch ohne Radar sicher, ignorieren Sie diese Teilbeschreibung. Wie fortgeschrittene Spieler sogar den optimalen Weg noch verbessern können, erfahren Sie im Kapitel „Geheimnisse“!

Legende

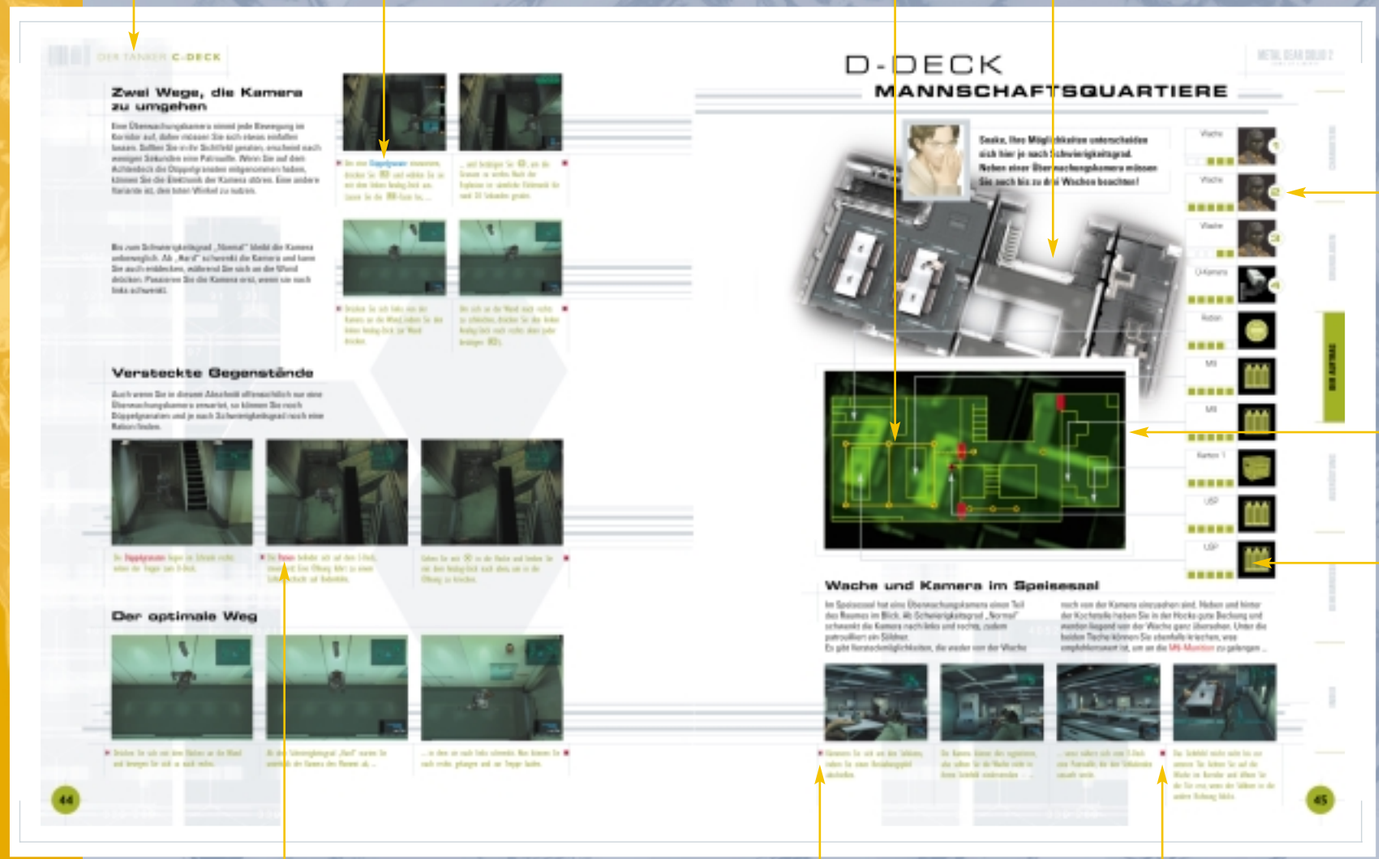
▌	Tür
● / 1	Überwachungskamera
● / 1	Wache
→	Patrouillenweg
● / 1	Cypher

In diesem Abschnitt des Spiels befinden Sie sich.

Einzusetzende Gegenstände und Waffen sind im Text mit blauer Schrift hervorgehoben.

Patrouillenweg eines Söldners auf „Normal“.

3D-Übersichtskarte des Abschnitts mit Ein- und Ausgängen.



Symbol für eine patrouillierende Wache und in welchen Schwierigkeitsgraden sie auftaucht.

2D-Übersichtskarte des Abschnitts mit allen Ein- und Ausgängen. Diese Karten entsprechen dem Bild Ihres Radars. Bei mehreren Etagen zeigt jede 2D-Karte ein Stockwerk.

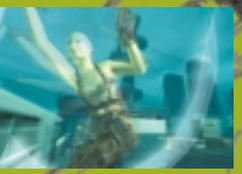
Symbol für einen Gegenstand und in welchen Schwierigkeitsgraden er zu finden ist.

Zu findende Gegenstände und Waffen sind im Text in roter Schrift hervorgehoben.

Schritt-für-Schritt-Hilfe: Die Symbole ▶ und ■ kennzeichnen eine Bildfolge.

OLGA GURLUKOVICH

オルガ・ゴルルコビッチ



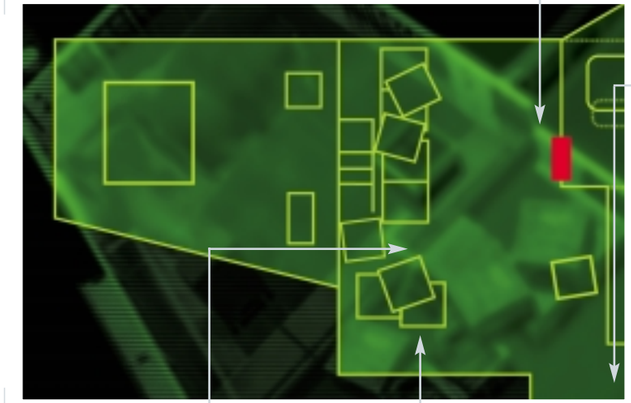
Olgas Bewaffnung	**USP 9mm, Granaten**
Empfohlene Waffe	**M9**
Nützliche Gegenstände	**Rationen**

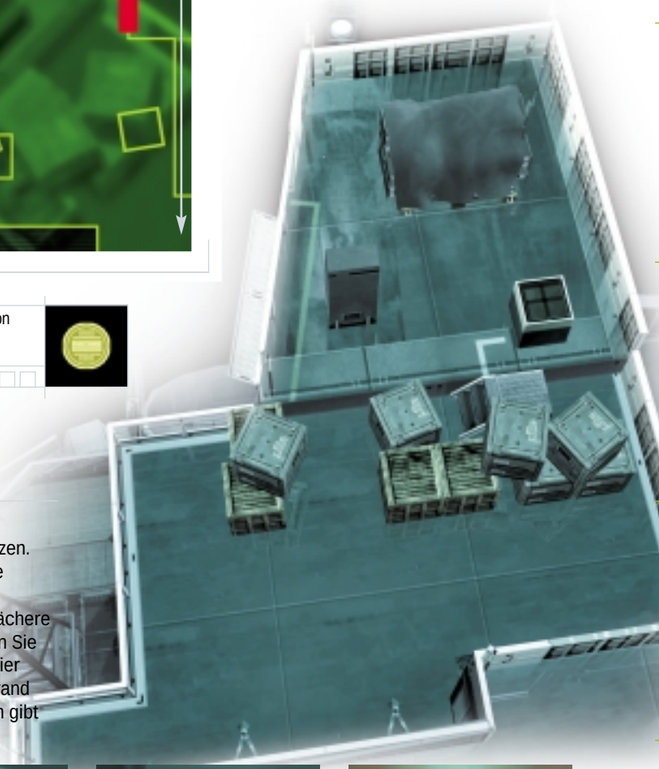
Die Tochter von Oberst Sergei Gurlukovich wuchs in der Armee ihres Vaters auf. Sie kennt nichts anderes als Krieg; die Truppe ist ihre Familie. Diese Erfahrungen seit frühester Kindheit haben aus Olga eine starke Kämpferin gemacht. Und dennoch möchte der Oberst sie beim Überfall auf den Tanker aus der Schußlinie haben – vor allem, weil sie sein Enkelkind in sich trägt. Olga weigert sich jedoch, die Einheit vor Beendigung der Mission zu verlassen. Vielleicht auch deshalb, weil sie dem Partner ihres Vaters mißtraut ...

NAVIGATIONSDECK

FLÜGEL

Snake, diese Olga Gurlukovich ist eine ernstzunehmende Gegnerin und keinesfalls mit den Söldnern zu vergleichen, die Ihnen bisher begegnet sind. Mit Schußwaffen kann die Russin ebenso gut umgehen wie mit dem Messer.





Kampftaktik

Olga hält sich in einem Bereich auf, den Sie nicht erreichen können, daher müssen Sie Ihre M9 einsetzen. Die Betäubung wirkt jedoch bei der Russin nicht wie gewohnt: Erst ab einer höheren Dosis wird sie das Bewußtsein verlieren. Ein Armtreffer hat eine schwächere Auswirkung als beispielsweise ein Kopftreffer: Wenn Sie sich nur auf Olgas Kopf konzentrieren, ist sie nach vier Treffern betäubt. Dies erkennen Sie am oberen Bildrand unter ihrer Lebens-Anzeige: Ein rosafarbener Balken gibt ihre Widerstandskraft an. ▶▶

Die Kisten bieten Ihnen zwar eine gute Deckung, doch Olga wirft auch Granaten: Diese fallen auf oder hinter Ihre Deckung, so daß Ihnen nur Sekundenbruchteile bleiben, um vor der Detonation zu fliehen.

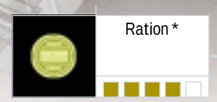
Olga feuert, während sie ein Rad schlägt. Haben Sie in diesem Moment keine Deckung, wird sie Sie garantiert treffen.

Wenn Sie Olga zu rund 50% betäubt haben, wird sie die Plane lösen, um Ihnen die Sicht zu nehmen. Schießen Sie auf eine Seil-Halterung: Die Plane weht fort und Sie haben ein besseres Schußfeld.

Olga wird Sie mit dem Scheinwerfer blenden – zerschießen Sie ihn, indem Sie genau in das Zentrum des Lichts feuern.

VERBINDUNGSBRÜCKE SHELL 1-2

Raiden, auf der Brücke sind Sprengladungen angebracht! Du mußt alle Steuergeräte zerstören!



Ration *

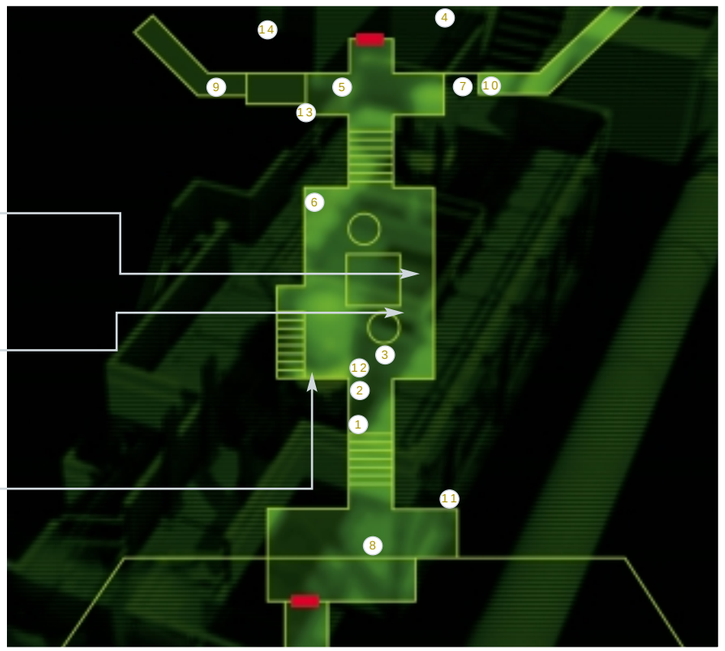
* während des Kampfes

Stinger *

* während des Kampfes

Stinger *

* während des Kampfes



Eine ruhige Hand

Um die Brücke zu passieren, müssen Sie je nach Schwierigkeitsgrad bis zu 14 – teils sehr gut versteckte – Steuergeräte treffen. Einige können Sie noch mit Ihrer SOCOM zerschießen, für die entfernteren Ziele benötigen Sie das PSG1 aus dem Lager. Um beim Zielen mit dem PSG1 eine ruhige Hand zu haben, setzen Sie Pentazemin ein. Die Wirkung läßt jedoch nach kurzer Zeit nach. Im Liegen zielt es sich übrigens ein wenig ruhiger. Haben Sie die Brücke passierbar gemacht, stellt sich Ihnen der Anführer der Terroristen in den Weg und Sie erhalten Hilfe von einem Totgeglaubten ...

1 Unten, am Fuß der Treppe.

2 Unten, ein paar Schritte zur Brückenmitte.

3 Auf der Brücke, direkt am ersten Zylinder.

4 Auf der anderen Brückenseite auf dem Cypher.

5 Links vom Eingang zur Strebe G.

6 Auf der Brücke links hinten.

7 Rechts vom Eingang zur Strebe G.

8 Über dem Eingang zu Strebe D.

9 Links: Hinter der „Sons of Liberty"-Fahne.

10 Rechts: Bei den Möwen (ein Warnschuß verscheucht die Vögel).

11 Treppe etwas heruntergehen und dann nach rechts unten blicken.

12 Unterer Brückenteil, vorne links.

Der optimale Weg

Zerstören Sie mit SOCOM und PSG1 alle Steuergeräte. Auf „Very Easy" müssen Sie sechs Ziele anvisieren, auf „Easy" acht, auf „Normal" bereits zehn, auf „Hard" zwölf und auf „Extreme" 14. Haben Sie kein Pentazemin zur Hand, um ruhig zielen zu können, legen Sie die Waffe kurz ab und nehmen Sie sie dann sofort wieder auf: In den ersten Sekunden zittert Ihre Hand weniger.

13 Weit links vom Eingang zur Strebe G.

14 Auf einem zweiten Cypher über Strebe G, links.

DER ETWAS ANDERE LÖSUNGSWEG

Hier finden Sie Kurioses und Aberwitziges – sortiert nach den Spielabschnitten. Vieles ist bewußt nur angedeutet und ohne Screenshots aufgeführt, damit die Überraschung erhalten bleibt.

Tanker und Anlage – allgemein

- Pentazemin hilft gegen Seekrankheit: Schauen Sie einmal in der Beobachtungsperspektive geradeaus: Das Bild schwankt leicht. Dies ändert sich kurzzeitig, wenn Sie Pentazemin benutzen.
- Nach dem Sichern eines Spielsstandes führt Otacon in Erinnerung an Mei Ling aus „Metal Gear Solid“ ein Sprichwort an und interpretiert es. Je öfter sie speichern und seinen neuen Erklärungen lauschen, desto haarsträubender wird es. Schließlich meldet sich Mei Ling empört aus dem Hintergrund zu Wort ...
- Solid Snake niest – nicht nur, daß er sich auf dem Achterdeck erkälten kann, steht er zu lange im Nebel eines explodierten Feuerlöschers oder Mehlsacks, reizt dies ebenfalls die Schleimhäute des Top-Agenten ...
- Damit Otacon Ihre Fotos gefallen bzw. damit Sie ihm eine Bemerkung entlocken, muß Solid Snake, nachdem das Foto gemacht wurde, ein „Good!“ (Gut!) von sich geben. Ist dies nicht der Fall, haben Sie das Motiv nicht optimal erwischt. In seltenen Situationen gibt Snake auch andere Bemerkungen von sich.
- Sie können in den Abschnitten etliches demolieren oder gar zerstören: Bestimmte Lampen, Rohre, Feuerlöscher, Türen der Spinde et cetera.
- Auf den Verbindungsbrücken der Big Shell, auf denen Geländer, Böden oder Begrenzungsteile zerstört sind, können Sie feindliche Wachposten in die Tiefe werfen. Schleifen Sie sie einfach dorthin.
- Ab dem zweiten Durchspielen wird per Zufall bestimmt, ob Ihre Helden mit einer coolen Sonnenbrille anzutreffen sind.
- Nach Raidens Ableben ist im „Mission Failed“-Bildschirm Ihr Status in kleiner Schrift abzulesen: Links, oberer Textblock: „ARMSTREN GHT“ (Anzahl der Klimmzüge), „AMMOUS ED“ (verbrauchte Munition), „PRUDENCE“ (Anzahl gesicherter Spielstände), „ALRTNUM“ (Anzahl der Alarmzustände). Darunter: „NUET“ (neutralisierte Gegner), „DMGA MMOUNT“ (erlittener Schaden).

CODEC

- Um ungewöhnliche Kommentare von Otacon zu hören, sollten Sie ihn kontaktieren, wenn Sie sich in einem Spind befinden oder während Sie in der Beobachtungsperspektive ein Pin-Up betrachten.
- Rüsten Sie sich auf dem Tanker mit Pentazemin aus und kontaktieren Sie Otacon. Danach benutzen Sie das Pentazemin und sprechen erneut mit Otacon. Später auf der Big Shell können Sie dieses Spielchen wiederholen, indem Sie sich mit Raiden vertrauensvoll an Pliskin wenden.

Die Wachen

- Überfallen Sie einen Wachposten von hinten und verletzen Sie ihn an Arm und/oder Bein, wird er seine Körperhaltung ändern ... Bestimmten Soldaten können Sie nur auf diesem Wege Gegenstände und Erkennungsmarken entlocken.
- Bedrohen Sie eine Wache nach einem Überfall z. B. mit dem Stinger-Raketenwerfer statt einer M9-Pistole, wird sie schneller Gegenstände abwerfen – außerdem ist es egal, wohin Sie zielen.
- Granaten- und Raketenwerfer jagen den meisten Wachen bei einem Überfall von vorn einen Schreck ein, der sich in Flüssigkeitsverlust niederschlägt.
- Sie können Gegner auch mit einer leeren Waffe überfallen. Sobald Sie jedoch abdrücken, verrät Sie das Klicken.
- Haben Sie einen Wachposten überfallen, können Sie ihm C4-Sprengstoff anhängen.
- Besitzen Sie die Stealth-Tarnung, kommt eine von Ihnen getroffene Wache auch mal auf die Idee, ein Kamerad hätte auf sie geschossen.
- Werden Sie von einer Wache entdeckt, erscheint bekanntermaßen über dem Kopf des Postens ein rotes „!“. Gelingt es Ihnen, das „!“ zu treffen, verharrt die Wache für einige Sekunden, während weiße Lichter emporsteigen. Dies gibt an, wie lange der Zustand noch anhält. Anschließend hat Sie der Posten vergessen.
- Die Wahrscheinlichkeit, bei einer Wache einen oder mehrere Gegenstände zu finden, entnehmen Sie der folgenden Auflistung. (Ein Posten führt also auf „Very Easy“ drei Gegenstände mit sich.) Ist der erste Gegenstand gefunden, gilt die Wahrscheinlichkeit für den zweiten Gegenstand.

Wahrscheinlichkeiten für das Auffinden von Gegenständen

	1. Gegenstand	2. Gegenstand	3. Gegenstand
Very Easy	50%	40%	30%
Easy	40%	20%	0%
Normal	30%	0%	0%
Hard	20%	0%	0%
Extreme	10%	0%	0%
European Extreme	0%	0%	0%

TANKER

Achterdeck S.28

- Solid Snake erkältet sich, wenn er auf den Schwierigkeitsgraden „Hard“ oder „Extreme“ länger als eine Minute auf dem Achterdeck verbringt. Stehen Sie später still herum, befinden sich in der Hocke oder drücken sich an eine Wand (in den Frachträumen nur an Container), niesen Sie. Sie überwinden die Erkältung, indem Sie drei Minuten unbeweglich verharren.
- Werfen Sie eine Wache über Bord oder tragen Sie sie unter freiem Himmel herum: Dies wird auf einem Foto festgehalten, das Sie später in der Luftreinigungsanlage (im Kern von Shell 2) sehen können.

CODEC

- Rufen Sie zu Beginn Ihres Auftrags Otacon mehrfach über Codec. Er wird Ihnen so ziemlich jedes Detail über das Spiel erklären, und auch ein paar Informationen über die Patriots geben.

A-Deck, Mannschaftsraum S.38

- Zertreten oder zerschießen Sie die Flaschen und Gläser in der Bar: Die Sachen gehen genau an der Stelle entzwei, die Sie treffen; benachbartes wird entsprechend verschoben. Aus Flaschen tritt Flüssigkeit aus.
- Auf den Becher mit Eiswürfeln neben der Spüle schießen und warten, wie die Zeit verrinnt.
- Die Zeitschriften lassen sich mit ein paar Schüssen durcheinanderwirbeln und auch die große Glasscheibe, die Pflanzen und der Plasmabildschirm halten nicht ewig.
- Die Schwingtüren zur Bar lassen sich auch aufschlagen oder aufschießen.
- Gegenüber der Bar hängt ein Pin-Up (am besten in der Beobachtungsperspektive zu erkennen).
- Die dritte Wache, am Fuße der Treppe, ist wohl aufgrund ihres strengen Geruchs von Fliegen eingehüllt. Halten Sie sich zu nah und zu lange in ihrer Nähe auf, haben Sie bald auch ein Fliegenproblem.

CODEC

- Stellen Sie sich direkt vor den Plasmabildschirm, wechseln Sie in die Beobachtungsperspektive und kontaktieren Sie Otacon.

D-Deck, Mannschaftsquartiere S.45

- Wenn Sie mit der M9 auf die Töpfe und Kochutensilien schießen, hören Sie unterschiedliche Töne.
- Die Teller halten Schüssen aus Ihrer Pistole nicht stand. Ebenso zerstörbar sind die Utensilien auf den Tischen. Schießen Sie auch einmal auf die Deckenlichter.
- In dem kleinen Vorratslager können Sie Ihrer destruktiven Energie so richtig freien Lauf lassen. Eindrucksvoll sind dort auch Feuergefechte gegen Wachen. Tip: Unters Regal kriechen und von dort aus feuern.

Navigationsdeck, Flügel S.48

- Fotografieren Sie Olga während des Kampfes, wird die Russin dies mit einer Bemerkung quittieren. Zeigen Sie später Otacon das Foto.
- Je nachdem, wo Olga nach Ihrem letzten Treffer zu Boden geht, sehen Sie eine leicht veränderte Sequenz. Auch ihre anschließende Position ändert sich.
- Fotografieren Sie Olga nach dem Kampf, wird Snake einen schmatzenden Kuß hauchen. Auch Otacon wird das Motiv gefallen.
- Legen Sie sich später auf die betäubte Olga, und Sie hören ihre Atmung.
- Ab dem zweiten Durchspielen finden Sie auf dem Radarmast einen SOCOM-Schalldämpfer.

CODEC

- Betrachten Sie nach dem Kampf Olga in der Beobachtungsperspektive und kontaktieren Sie Otacon.
- Schießen Sie auf die betäubte Olga, wird sich Otacon eines Kommentars nicht enthalten.

IN DER DUNKELHEIT VON METAL GEAR

EINE VON VIELEN INTERPRETATIONEN

Shadow Moses (im Jahr 2005)

Die wahren Machthaber der USA sind die **Patriots**, eine geheime Organisation mit unbegrenzten Möglichkeiten. Dagegen rebelliert Präsident **George Sears**, der selbst nach größerer Macht strebt. Sears (alias **Solidus Snake**) überläßt die schmutzige Arbeit seinem engsten Vertrauten: **Revolver Ocelot**. Dieser manipuliert **Liquid Snake**, den Anführer einer Terroristengruppe. Ihr Ziel ist es, **Metal Gear REX** in ihren Besitz zu bringen.

Der Gegenschlag der Patriots wird von **Richard Ames** geleitet. Dazu benutzt er den FOXHOUND-Agenten **Solid Snake** (Liquids und Solidus` Bruder) und Hal „**Otacon**“ Emmerich. Die beiden ahnen nicht, daß sie zu Lakaien der Patriots gemacht werden. (Wo Sie eine ausführliche Schilderung der Ereignisse lesen können, erfahren Sie im Kapitel „Grundlagen“ auf Seite 10, Absatz „Previous Story“.) Auf Shadow Moses verliert Ocelot seinen rechten Arm – und Liquid sein Leben. Später wird Ocelot der Arm des Toten transplantiert.

Ocelot verkauft die Baupläne von Metal Gear REX an unzählige Länder. Die Spezialeinheit FOXHOUND wird aufgelöst; Solid Snake geht in den Untergrund und ruft zusammen mit seinem Freund Otacon **Philanthropy** ins Leben. Die Organisation kämpft weltweit gegen die Gefahr durch Metal Gears. Durch seinen Erfolg auf Shadow Moses wurde Snake zum Helden – außerplanmäßig. Zwei Jahre später sorgen die Patriots dafür, daß dieser Lapsus korrigiert wird.

Der Tanker (im Jahr 2007)

Solid Snakes geheimer Auftrag ist, die Existenz eines neuen Metal-Gear-Prototypen zu beweisen. Durch die Publikation der Fotos will **Philanthropy** die Weltöffentlichkeit alarmieren und vielleicht sogar „die Patriots hinter dem Ofen hervorlocken“. Wer sich hinter diesem Namen verbirgt, können die beiden jedoch nicht einmal vermuten. Die Information über den Transport von **Metal Gear RAY** an Bord eines Öltankers stammt scheinbar von Otacons Stiefschwester „E.E.“ – doch in Wirklichkeit wurde sie von **Revolver Ocelot** lanciert.

Metal Gear RAY soll die neue Geheimwaffe der Marines werden – doch das entspricht nicht den Plänen der Patriots. Sie schicken ihren Handlanger Ocelot, um die Superwaffe zu konfiszieren. **Sergei Gurlukovich** und seine schwangere Tochter **Olga** (der Vater des Kindes ist unbekannt) sind dabei nur Schachfiguren im Spiel der Patriots.

Ocelot ist durch die gleiche elektromagnetische Waffentechnologie der Patriots, die später auch Fortune unverwundbar macht, vor den Angriffen der Marines geschützt. Aber nicht vor dem Bewußtsein von **Liquid Snake** in seinem Körper! Nach einem dramatischen Auftritt von Liquid, der offenbar auf die Nähe seines Bruders Solid Snake reagiert, kann Ocelot jedoch mit dem Plan fortfahren. Der Öltanker wird versenkt ...

Mit fotografischen „Beweisen“ wird ausgerechnet Solid Snake für die Katastrophe verantwortlich gemacht und als Terrorist gebrandmarkt.

Ocelots abschließender Funkspruch („... natürlich, Herr Präsident“) ist übrigens nicht an seinen alten Boss Solidus gerichtet: George Sears wurde nach Shadow Moses aus dem Amt entfernt, der aktuelle Präsident ist James Johnson, ebenfalls eine Marionette der Patriots.

Die Patriots versenken den Öltanker an einer exakt berechneten Stelle, um genau dort den Bau der „Big Shell“ in die Wege zu leiten – die gigantische Reinigungsanlage ist nur Tarnung für den Bau von **Arsenal Gear**.

Die Patriots beginnen, die Voraussetzungen für das **S3-Projekt** zu schaffen. Die **Dead Cell** werden aufgelöst, **Emma Emmerich** wird dem Arsenal-Gear-Projekt zugeteilt und **Rose** wird auf **Raiden** angesetzt. Der Zwischenfall auf der Big Shell zwei Jahre später ist schon jetzt bis ins kleinste Detail geplant.