

**PERSPEKTIVE UND BLICKWINKEL**

Sie beobachten Snake in der Regel aus einer Vogelperspektive, der Hochperspektive. Die virtuelle „Kamera“ blickt schräg auf Snake herab und erfasst dabei einen kleinen Teil seiner

Umgebung. Wenn Sie Snake bewegen, folgt ihm die Kamera automatisch, wobei die Blickrichtung immer gleich bleibt.

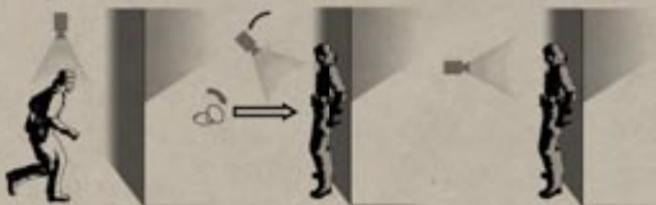
**KAMERA SCHWENKEN**

Sie können die Kamera etwas schwenken, indem Sie den rechten Analog-Stick bewegen. Drücken Sie den rechten Analog-Stick in der Mitte hinunter, um die veränderte Blickrichtung zu fixieren. Der Bereich, der sich unterhalb („südlich“) von Snake befindet, kann jedoch trotzdem kaum eingesehen werden.



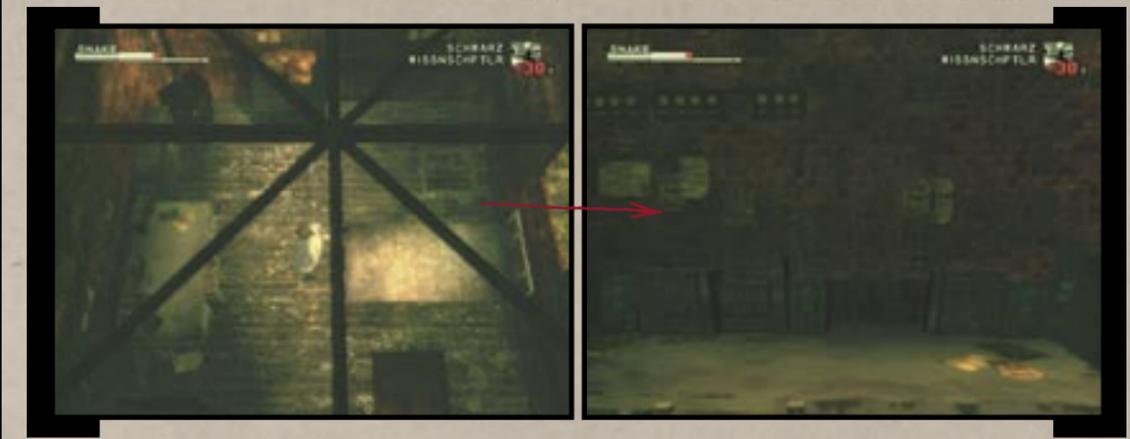
**SCHULTERBLICKMODUS**

Drücken Sie Snake an ein Hindernis (wie einen Baumstamm oder eine Kiste) oder eine Wand. Die Kamera schwenkt dann in den so genannten Schulterblick. So ist es möglich, den Bereich einzusehen, der sich hinter Snake befindet. Zusätzlich können Sie den Blickwinkel mit dem rechten Analog-Stick etwas schwenken.



**BEOBSCHTUNGSPERSPEKTIVE**

Halten Sie **R2** gedrückt, wenn Sie die Umgebung aus Snakes Blickwinkel betrachten wollen. Das ist die Beobachtungsperspektive, in der Sie Snake nicht von der Stelle bewegen können. Diese Blickrichtung ist extrem nützlich, wenn Sie sich umschauen möchten oder gezielt auf einen Gegner schießen wollen.



**EINDRINGPERSPEKTIVE**

Wenn Sie Snake ins hohe Gras legen oder durch einen hohlen Baustamm kriechen, wechselt die Perspektive automatisch in die Eindringperspektive. Der Unterschied zur Beobachtungsperspektive: Sie können mit Snake weiterhin herumkriechen. Die Eindringperspektive endet, wenn Sie die beengte Umgebung verlassen.



**FILMSEQUENZEN**

Die Handlung des Spiels wird in so genannten Zwischensequenzen (bzw. Filmsequenzen) erzählt, in denen Sie Snakes Aktionen nicht beeinflussen können. Sie müssen jedoch auch nicht ganz tatenlos zusehen: Mit **L3** können Sie in das Bild hineinzoomen, und mit dem linken Analog-Stick den Bildausschnitt verändern. Gelegentlich wird oben rechts im Bild ein **R2**-Symbol eingeblendet. Drücken Sie die Taste, wenn Sie die Szene durch Snakes Augen betrachten möchten. Drücken Sie **START** oder **X**, um eine Zwischensequenz abzubrechen.



- SO SPIELN SIE
- AUSRÜSTUNG
- LÖSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- HAUPTMENÜ
- GRUNDLAGEN
- BEWEGUNG UND AKTION
- WAFFEN UND KAMPFTECHNIK
- FEINDE
- FUNK
- ÜBERLEBENSANZEIGE
- TARNUNG
- RUCKSACK
- NAHRUNG
- HEILMITTEL
- TIPPS UND TAKTIK

# MEDIKAMENTE

02. 03.

Für die Behandlung von Verletzungen benötigt Doktor Snake neben dem improvisierten chirurgischen Besteck (Überlebensmesser, Gabel und Zigarre) auch die passenden Heilmittel. Die finden Sie, indem Sie überwältigte feindliche Soldaten ordentlich durchschütteln, oder indem

Sie das nutzen, was Ihnen Mutter Natur zur Verfügung stellt. Hier erfahren Sie, welche Dinge das im Einzelnen sind, sowie ihre Anwendungsgebiete. Zu Risiken und Nebenwirkungen konsultieren Sie die Packungsbeilage oder noch besser das Kapitel „So spielen Sie“ ab Seite 33.

## GESUNDHEIT



### SERUM

Vergiftung durch Schlangen- oder Spinnenbisse und Skorpionstiche



### GEGENMITTEL

Nahrungsmittelvergiftungen



### ERKÄLTUNGSMEDIZIN

Erkältungen



### VERDAUUNGSMEDIZIN

Bauchschmerzen



### SALBE

Verbrennungen



### SCHIENE

Fixierung von Knochenbrüchen



### DESINFEKTIONSMITTEL

Schnitte und Schussverletzungen



### STYPTIKUM

Schnitte und Schussverletzungen (Stoppen der Blutung)



### VERBAND

Verbrennungen, Schnitte, Schussverletzungen, Knochenbrüche (Verbinden der Wunde)



### NAHTMATERIAL

Schnittverletzungen (Zunähen der Wunde)



### HONIG

Wird zu Salbe beim Einsammeln.



### CHINESISCHER WEGERICH

Wird zu Styptikum beim Einsammeln.



### SLAWISCHER ANDORN

Wird zu Desinfektionsmittel beim Einsammeln.



### AMUR-KUDZU

Wird zu Erkältungsmedizin beim Einsammeln.



### EZO-BEINWELL

Wird zu Schiene beim Einsammeln.



### HABICHTSPILZ

Wird zu Gegenmittel beim Einsammeln.



### RUSSISCHE FALSCHER MANGO

Wird zu Verdauungsmedizin beim Einsammeln.



### EUROPÄISCHES KANINCHEN

Wird zu Serum beim Einsammeln.

# TIERE & PFLANZEN

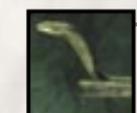
02. 04.

Im Einsatzgebiet tummeln sich zahlreiche Exemplare von Tierarten, die eigentlich auf ganz anderen Kontinenten heimisch sind. Es wird vermutet, dass sie als Versuchstiere für Laborversuche oder als Haustiere importiert wurden. Einige konnten aus ihren Käfigen entkommen, andere wurden im Rahmen von Experimenten ausgesetzt. Das bringt sie leider in Kontakt mit ihrem gefährlichsten natürlichen Feind: dem Snake. Für ihn sind alle Vertreter von Fauna und Flora nur eins: eine mehr oder weniger schmackhafte Mahlzeit.

Snake benötigt die Nahrung, um seine Ausdaueranzeige auf hohem Niveau zu halten. Je besser der Geschmack, desto besser für seine Ausdauer. Warum das so wichtig ist, erfahren Sie ab Seite 10. Hier lesen Sie, was alles auf dem Speiseplan steht, womit Sie Snake eine Gaumenfreude bereiten können, und welche Genüsse unerwünschte Nebenwirkungen mit sich bringen.

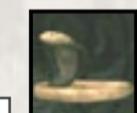
## TIERE

1. Aussehen 2. Beschreibung 3. Geschmack 4. Lebensraum



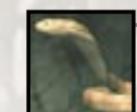
### KÖNIGSKOBRA

1. Eine lange, graue Schlange
2. Eine der größten Schlangen der Welt. In Südostasien beheimatet. Ihr Biss kann sogar einen Elefanten töten.
3. Nicht übel
4. Dremuchij Nord, Dremuchij Süd, Bolshaya Past Spalt



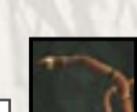
### TAIWANESISCHE KOBRA

1. An ihrem Brillenmuster erkennbare Schlange
2. Eine in Taiwan und Südchina beheimatete Schlange. Sehr aggressiv, besitzt ein starkes Nervengift.
3. Gar nicht so übel
4. Chyornaya Peschera Höhlengang, Außerhalb des Graniny Gorki Labors: Außerhalb der Mauern



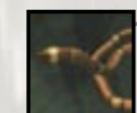
### THAI-KOBRA

1. Braune Schlange
2. Eine Giftschlange, die in Thailand, Indochina und Südchina heimisch ist. Besitzt ein starkes Nervengift.
3. Gar nicht so übel
4. Chyornaya Peschera Höhleneingang, Krasnogorje Gebirgsstation, Krasnogorje Berg: Seite



### KORALLENSCHLANGE

1. Eine leuchtend bunte Schlange
2. Eine Giftschlange, die in Nord- und Südamerika zu Hause ist. Besitzt ein extrem starkes Nervengift.
3. Nicht übel
4. Chyornyj Prud, Bolshaya Past Spalt



### MILCHSCHLANGE

1. Eine leuchtend bunte Schlange
2. In Nord- und Südamerika beheimatet. Ähnelt der Korallenschlange, ist aber ungiftig.
3. Widerlich
4. Chyornyj Prud, Außerhalb des Graniny Gorki Labors: Außerhalb der Mauern



### GRÜNER BAUMPYTHON

1. Große, grüne Schlange
2. Eine in Australien und Neuseeland beheimatete große Schlange. Nicht giftig.
3. Recht gut
4. Beispiele: Dremuchij Nord, Graniny Gorki Süd, Rokovoj Bereg



### RIESENANAKONDA

1. Große Schlange mit schwarzen Punkten
2. Riesenanakonda. Die größte Schlange der Welt in Bezug auf Gewicht und Umfang. Nicht giftig. Stammt aus Südamerika.
3. Sehr lecker
4. Beispiele: Dremuchij Süd, Sokrovenno West, Tikhogornyj



### NETZPYTHON

1. Die große Schlange ist an ihrem Netzmuster erkennbar
2. Die längste Schlange der Welt. Kann bis zu 10 Meter lang werden und sogar Beute von der Größe eines Schweins verschlingen.
3. Ziemlich lecker
4. Beispiele: Dremuchij Süd, Graniny Gorki Süd, Zaozyorje West



### SOLID SNAKE

1. Eine mysteriöse weiße Schlange
2. Seltene Schlangenart, die nur in Narzissenfeldern zu finden ist.
3. Unglaublich lecker!
4. Rokovoj Bereg



### LIQUID SNAKE

1. Eine mysteriöse weiße Schlange
2. Seltene Schlangenart, die nur in Narzissenfeldern zu finden ist.
3. Unglaublich lecker!
4. Rokovoj Bereg

SO SPIELN SIE

AUSRÜSTUNG

LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX

WAFFEN

GEGENSTÄNDE

MEDIKAMENTE

TIERE & PFLANZEN

TARNUNG

# SO NUTZEN SIE DEN LÖSUNGSWEG

Damit Snake bei seinem „Solo-Schleicheinsatz“ nicht ganz auf sich alleine gestellt ist, zeigt der Lösungsweg auf den folgenden Seiten, wie Sie optimal durch das Abenteuer kommen. Lesen Sie hier, welche Elemente dieses Kapitel enthält und welche Informationen Sie den Karten entnehmen können.

## MISSIONSABLAUF

Der Lösungsweg führt Sie so sicher wie möglich durch das Abenteuer. Das bedeutet, es wird alles beschrieben, was für den Spielverlauf absolut notwendig, nützlich und hilfreich ist. Es wurde bewusst darauf geachtet, dass Ihnen möglichst nichts von der Handlung verraten wird. Gegenstände, die Sie einsammeln können, sind im Text rot hervorgehoben. Überschriften mit einer Nummer kennzeichnen einen Abschnitt, der den Missionsablauf beschreibt. Texte, die Ihnen allgemeine oder sonstige Informationen liefern, stehen in grauen Kästen ohne Nummerierung.

Die Unterteilung in verschiedene Missionen richtet sich zu Beginn nach der Handlung des Spiels: Virtuose Mission und Mission „Snake Eater“ (Schlangenfresser). Danach sind die Unterteilungen im Lösungsweg eigenständig, da es im Spiel keine weiteren klaren Trennungen zwischen verschiedenen Missionen mehr gibt.

Der Lösungsweg ist für den Schwierigkeitsgrad „Normal“ ausgelegt. Wenn Sie eine schwierigere Herausforderung suchen und auf „Schwierig“ spielen, können Sie den Text als Referenz verwenden, sollten dabei aber bedenken, dass die Wachen aufmerksamer sind und Snake auf größere Entfernung entdecken können. An manchen Orten bekommen Sie es dann auch mit einer größeren Anzahl an Gegnern zu tun.

## SYMBOLE

Wenn für mehrere Gegenstände das gleiche Symbol verwendet wird (Düppelgranaten, Nebelgranaten, Blendgranaten), steht zusätzlich der Name unter dem Symbol. Ähnliches gilt für Dinge, für die es im Spiel keine Symbole gibt, wie Munition für unterschiedliche Waffen. Um Unklarheiten zu vermeiden, werden einige Fundorte durch Fußnoten spezifiziert (zum Beispiel: \*1 = unter Wasser, \*2 = auf dem Dach).

Pflanzen und Tiere werden durch farbige Symbole repräsentiert. Eine Zahl neben dem Symbol verrät Ihnen, wenn es mehrere Exemplare einer Spezies auf engstem Raum gibt. Der Legende unter den Karten können Sie entnehmen, welches farbige Symbol für welches Lebewesen steht.

## HIMMELSRICHTUNGEN

Alle Karten sind eingenordest. Das heißt, oben ist Norden, unten ist Süden, links ist Westen und rechts ist Osten.

**ZIELWASSER TRINKEN**

Denken Sie daran: Wenn Sie beim Ziehen zu sehr zittern, legt Sie es zu geringer Ausbeute. Lassen Sie etwas, um damit abzuhelfen. Perseveranz bezahlt sich schließlich die Hand. Außerdem werden Sie die Zeitgenossen, wenn Sie sich freuen oder ärgern.

**DAS DÜBELCAMP**

Die Verlockung ist groß, sich mit der Basis eingehend zu beschäftigen. Denn mit einer Wasser-Uniform auf dem Dach (Seite 10), Schwere-Bemalung im Schutzgraben, einem Waffentag mit TNT und einem Mischschlüssel selbst sie schreckliche Scherenschnitzarbeiten. Was Snake hier so alles erleben kann, erfahren Sie im „Lobster“-Kapitel.

**BOLSHAYA PAST SPALT**

**TOP SECRET**

**OCELOT**

Wird an der Antenne einer Einheit von Tarnung, Tarnung und die Zusammenhänge zur CPU, wenn ein bisschen Hintergrundwissen, die von den verschiedenen Versteckungs-Versteckungsarten ist. Das sind die Konzepte, die Sie hier zu sehen bekommen.

Sonoma Regen-Verstecke eine tolle Ausstattung für die Arbeit im Untergrund. Das Tarnung und Tarnung die Sie zu sehen. Sie werden aber nicht durch 20 Jahre im Dienst der CIA eines berühmten Fotografen, ergründet und für die Kameramänner, eine Überleben im Range eines Kings. Das ist nicht so sehr eine Erfahrung, aber dieses Wissen durch er durch ein riesiges Selbstvertrauen eines King. Durch macht er seinen Kameramann die bei einer Einheit gehen die seine Erfahrung. Er entwickelt eine sehr gute Methode für die Arbeit im Untergrund. ... und anderen Details.

Obwohl möchte ein faires Duell mit Ocelot. Sie Sie dies diesen Gefahren, Sie sind Ihnen überlassen. Generell gilt: Der Kampf findet aber den Spiel hinweg statt. Sie kommen nicht auf Ocelots Seite zu stehen. Tarnung, Tarnung, Tarnung. Schützen Sie den Schutzbereich Ihrer Position ab, damit er nicht einseitig abgedeckt wird. Verwenden Sie manuelle Nachladen, wenn Sie zweimal schnell hintereinander drücken. Dadurch erfolgt die Nachlade-Animation, und Sie können sofort wieder schießen.

Laufen Sie zu Beginn des Kampfes nach links hinter den Felsen. Töten Sie zur Sicherheit die Giftschlange. Ziehen Sie in der Deckung eine Pistole und zielen Sie auf Ocelot (R2) und (L2 gedrückt halten). Er springt regelmäßig aus seiner Deckung hinter den Felsen und Schützen heranz. Er zockt kurz und schreit dann auf Snake (R2 L2). Sie dürfen schießen Sie die schon getroffen haben. Er ist ein Schiffe mit am besten, aber Flugtauche. Sie treffen ihn. Nach einem Treffen ist Ocelot für kurze Zeit in der Luft. Gehen Sie zur Sicherheit gleich wieder in Deckung, damit er wieder in der Felle, bevor Sie einen zweiten Treffen anbringen können. Stellen Sie in Deckung, wenn Ocelot zu einem anderen Wortschiff läuft, dann im Laufen schießt er manchmal sehr genau auf Snake.

Es gibt mehrere Einheiten, bei denen Sie eine „Infiltration“ bekommen.

- Ocelots Fährte für das Nachladen ist sein größtes Problem. Brechen Sie die kurzen Zwischenabstände mit R2/L2 ab, und schießen Sie, während der Gegner mit seinen Waffen spielt (R2 L2).
- Wenn Sie Ocelot die Wunde vom Kopf schneiden, wird er langsamer und sie schneller.
- Nach dem ersten Treffen wartet die Ocelot Einheit auf Snake. Im Chat heißt seine Leute schnell zur Ordnung - und schießen haben seinen Gegner keine Beachtung.

## BILDER AUS DEM SPIEL

Zahlreiche Screenshots dokumentieren den Spielverlauf und erleichtern Ihnen die Orientierung. Die Nummern unter den Bildern verweisen auf die entsprechende Textstelle und umgekehrt. Um die Zahlenwerte niedrig und übersichtlich zu halten, beginnt die Nummerierung in jedem neuen Abschnitt wieder bei 1.

Im Spiel geht es vor allem darum, nicht gesehen zu werden. Die Bildschirmfotos hingegen wären nicht besonders nützlich, wenn Sie Snake darauf nicht erkennen könnten. Daher trägt er auf den Bildern meist auffällige Klamotten, und deshalb sollten Sie die Bildschirmfotos nicht als Indiz für die empfohlene Tarnung in einem Gebiet benutzen. (Die Screenshots wurden anhand der englischen Sprachversion des Spiels gemacht, da die lokalisierten Namen von Tarnung und die Kurzbezeichnungen von Gegenständen keine relevanten Bildinhalte sind.)

## KARTEN

Ein neuer Abschnitt beginnt immer mit den vollständigen Karten der Umgebung. Auf den Karten sind alle wichtigen Informationen eingezeichnet. Übergänge zwischen den Karten sind durch Pfeile und die Namen des benachbarten Gebietes gekennzeichnet. Die Fundorte von Waffen und Gegenständen, die Sie im Spielverlauf finden können, sind mit den Symbolen versehen, die auch in den Menüs des Spiels verwendet werden. Damit es keine Unklarheiten gibt, sind alle Symbole noch einmal auf der Ausklappseite dieses Buches aufgeführt.

## ORTSANGABEN

Als Überschrift für die einzelnen Abschnitte werden die Namen der Gebiete verwendet. Diese Namen werden im Spiel eingeblendet, wenn Sie einen Ort betreten, sie tauchen im Karten-Menü des Spiels auf, und sie dienen auch als Bezeichnung für die Spielstände. Wenn Sie gezielt nach einer bestimmten Karte suchen, können Sie auch den Index am Ende des Buches konsultieren, in dem ebenfalls alle Ortsnamen aufgeführt sind.

## CHARAKTERE

Wichtige Personen werden kurz vorgestellt, ohne dabei entscheidende Details zu verraten – Geheimnisse werden nur im entsprechenden Kapitel enthüllt.

## ENDGEGNER

Besonders ausführliche Informationen verraten Ihnen alle Stärken und Schwächen der so genannten Endgegner. Sie erfahren, mit welchen feindlichen Aktionen Sie rechnen müssen und wie Sie am besten gegen den Widersacher vorgehen. Darüber hinaus werden auch noch weitere nützliche Taktiken und Tricks im „Extras“-Kapitel beschrieben.

## TOP SECRET

Aktionen, die nicht zu Ihren eigentlichen Aufgaben gehören, oder die vielleicht interessant, aber gleichzeitig auch gefährlich sind, oder die mit Geheimnissen verbunden sind, werden im „Extras“-Kapitel unter der Überschrift „Sightseeing mit Naked Snake“ beschrieben. Achten Sie auf die „Top Secret“-Symbole mit den entsprechenden Seitenverweisen.

## FUNDORTE

Bei manchen Ausrüstungsgegenständen wie zum Beispiel dem Infrarotsichtgerät oder dem Minensuchgerät bietet sich mehrmals im Spiel die Gelegenheit, sie einzusammeln. Wenn Sie den Gegenstand schon haben, taucht er am zweiten möglichen Fundort aber nicht mehr auf.

Auch Waffen können Sie meist an verschiedenen Orten aufsammeln. Wenn Sie eine Waffe schon haben, ist der nächste mögliche Fundort aber nicht leer. Dann finden Sie dort Munition für die entsprechende Waffe.

## WACHEN

Pfeile verdeutlichen die Wege der Wachen beziehungsweise die anfängliche Bewegungsrichtung der feindlichen Soldaten. Diese Angaben haben nur Gültigkeit, wenn Sie ein Gebiet im Normalzustand (ohne Alarm) betreten.

# ИПРИКАЗ НА МАРИИ



## SNAKE

Alter: Top Secret  
 Geburtstag: Top Secret  
 Geburtsort: Top Secret  
 Wohnort: Top Secret

SNAKE ist ein Mitglied der Eliteeinheit FOX, deren Spezialität verdeckte Operationen sind. Er war der letzte Schüler der legendären Kriegsheldin The Boss und stand zuvor in Diensten der CIA, kämpfte mehrere Jahre als Green Beret, zeigte herausragende Leistungen bei Einsätzen in urbanen Gefechtsituationen – eine wahre Ein-Mann-Armee. Persönliche Daten wie Alter, Name oder Geburtsort sind unbekannt. Sein Vorname lautet Jack, aber möglicherweise ist dies auch nur ein Spitzname. Denn nicht umsonst sagt er selbst: „Ein Name bedeutet nichts auf dem Schlachtfeld. Nach einer Woche hat niemand mehr einen Namen.“

Seine Mission lautet: Tselinoyarsk infiltrieren, den sowjetischen Wissenschaftler Sokolov unverehrt retten und in den Westen eskortieren. Der Einsatz unterliegt maximaler Geheimhaltungsstufe und ist von höchster politischer Brisanz. Allein seine Anwesenheit im sowjetischen Hoheitsgebiet stellt eine Verletzung diverser Staatsverträge dar. Eine Entdeckung könnte einen internationalen Zwischenfall auslösen. Offiziell gibt es keine Beteiligung der Regierung oder des Militärs an diesem Einsatz. Waffen und Ausrüstung müssen vor Ort akquiriert werden. Daher auch die Bezeichnung „Naked Snake“ (also „Nackter Snake“) – kaum Waffen, fast keine Ausrüstung, praktisch nackt, eben wie eine Schlange.



## СНЭИК

## MAJOR TOM / MAJOR ZERO

Alter: 55  
 Geburtstag: 12.8.1909  
 Geburtsort: Exeter, England  
 Wohnort: Portsmouth, New Hampshire  
 Frequenz: 140.85

Der Kommandant der Spezialeinheit FOX agiert zu Beginn der Virtuosens Mission unter dem Codenamen Major Tom, später dann unter seinem üblichen Decknamen Major Zero. Diente früher in der britischen Eliteeinheit SAS. Er leitet Snakes Mission per Funk aus dem sicheren Gefechtsstand an Bord eines Flugzeugs und versorgt ihn mit Informationen über den Missionsablauf. Die Befreiung Sokolovs ist für den Major auch von persönlicher Bedeutung: Er leitete vor zwei Jahren dessen Flucht in den Westen, und er war es auch, der ihn auf politischen Druck hin wieder an den KGB ausliefern musste.

Major Zero gründete FOX als Spezialeinheit, die verdeckte Operationen unter höchster Geheimhaltung absolviert. Erfahrene Einzelkämpfer, die in Spionage und Spezialeinsätzen erprobt sind, werden auf Solo-Missionen geschickt, bei denen höchste Präzision und Diskretion gefragt sind – quasi eine Spezialeinheit der nächsten Generation. Erst vor kurzem erhielt er grünes Licht von der CIA, dem Auslandsgeheimdienst der USA. Die Virtuose Mission ist die Bewährungsprobe für FOX. Bei Erfolg wird FOX zur offiziellen Abteilung der CIA. Sollte die Mission jedoch scheitern ...



## TOM



## PARA-MEDIC

Alter: 28  
 Geburtstag: 22.6.1936  
 Geburtsort: Boston, Massachusetts  
 Wohnort: Boston, MA.  
 Frequenz: 145.73 / 140.96 (Speichern)

Para-Medic gehört zum Expertenteam, das Snake bei seiner Mission zwar nicht mit Tat, aber dafür mit sehr viel Rat unterstützt. Sie überwacht vom Kommandostand aus seinen physischen Status und ist außerdem dafür zuständig, den Fortschritt der Mission zu sichern. Für diese wertvolle Aufgabe wird stets eine eigene Frequenz (140.96) freigehalten. Der Name Para-Medic kommt von den Worten Parachute (Fallschirm) und Medic (Sanitäter).

Und auch wenn sie nicht wie ein rettender Engel per Fallschirm über dem Einsatzgebiet abgeworfen wird, wenn Not am Mann ist, besitzt sie doch ein umfassendes Wissen über Flora und Fauna sowie medizinische Versorgung, das sie per Funk weitergeben kann. Ein weiteres Gebiet, auf dem sie über enormes Fachwissen verfügt, sind Filme. Und auch hier ist Para-Medic nur allzu gern bereit, ihr erstaunliches Wissen über Snake abzuwerfen.



## ПАРА-МЕДИК

## THE BOSS

Alter: Top Secret  
 Geburtstag: Top Secret  
 Geburtsort: Top Secret  
 Wohnort: Top Secret  
 Frequenz: 141.80

The Boss ist eine lebende Legende. Sie formte die Spezialeinheit Cobras, die im Zweiten Weltkrieg entscheidend zum Erfolg der Alliierten beigetragen hat. Später kämpfte und arbeitete die Kriegsheldin für verschiedenste Geheimdienste und Spezialeingreiftruppen in der westlichen Welt, unter anderem für den britischen SAS, wo The Boss zusammen mit Major Zero das 22ste Regiment gründete. Sie unterstützte auch seine Initiative für die Gründung von FOX, was den entscheidenden Ausschlag für die Zustimmung der CIA gab.

In den 50ern verbrachte The Boss viele Jahre als Mentor und Ausbilderin von Snake. Mit seiner Unterstützung entwickelte sie die Nahkampftechnik CQC (Close Quarters Combat). Während der Virtuosens Mission ist sie sein Einsatzberater. Über Funk teilt sie vor allem ihr unschätzbare Wissen über Waffen- und Kampftechnik mit. Einen besseren Berater könnte es nicht geben; nicht umsonst gilt sie als die Mutter der modernen Sondereinsatztruppen. Ihre Fähigkeiten sind von geradzu übernatürlicher Perfektion – eine Kämpferin, die jeden ihrer Aufträge erfolgreich zu Ende gebracht hat.



## БОСС



SO SPIELEN SIE  
 AUSRÜSTUNG  
 ★ LÖSUNGSWEG  
 EXTRAS  
 INDEX  
 SO NUTZEN SIE DEN LÖSUNGSWEG  
 ★ CHARAKTERE

MISSION 1  
 MISSION 2  
 MISSION 3  
 MISSION 4  
 MISSION 5  
 MISSION 6  
 MISSION 7  
 MISSION 8  
 MISSION 9

# VIRTUOSE MISSION



„Snake, hol dir zuerst deinen Rucksack! Dann kümmerst du dich um Sokolov! Er wird in einer verlassenen Fabrik nördlich von deiner aktuellen Position festgehalten.“

Frequenz: 140.85

## DREMUCHIJ SÜD



TIERE	PFLANZEN
Riesenanakonda	Russische falsche Mango
Netzpython	Sibirischer Schopftintling
Baumfrosch	Russischer Austernpilz
Elster	



\* erst nach Einsammeln des Rucksacks

### 1 NICHT OHNE MEINEN RUCKSACK

Der Baum, in dem der Rucksack hängt, steht nur wenige Meter nördlich (also oberhalb) von der Anfangsposition. Gehen Sie auf der rechten Seite den von hohem Gras bewachsenen Pfad nach oben (Bild 1). Berühren Sie an dessen Ende den Kasten mit **LEBENS-Medizin**, bevor Sie links den steilen Abhang hinunterrutschen.

Links von Ihnen steht der Baum mit dem Rucksack. Gehen Sie zum Stamm, der von grünen Schlingpflanzen überwuchert ist (Bild 2). Stellen Sie Snake davor (mit Blick zum Stamm) und drücken Sie die Aktionstaste **△**. Snake klettert dann selbstständig bis auf den Ast. Gehen Sie vorsichtig nach rechts den Ast entlang. Über dem Rucksack drücken Sie erneut **△**, damit Snake sich an den Ast hängt und dabei den **Rucksack** einsammelt. (Wahlweise könnten Sie sich auch schon früher an den Ast hängen und dann daran entlanghangeln.) Damit haben Sie in der Überlebensanzeige Zugriff auf Tarnung und Ihren Rucksack. Nach einer ausführlichen Einweisung durch den Major können Sie das Gebiet nach Norden in Richtung Dremuchij Sumpfgegend verlassen.

### 2 DIES IST (K)EINE ÜBUNG!

Im ersten Gebiet gibt es keine Feinde. Sie können sich also in aller Ruhe mit der Steuerung vertraut machen, den Umgang mit der Waffe üben usw. Falls Ihnen dabei die **Munition** ausgeht, finden Sie im Südwesten des Gebietes eine Kiste mit Nachschub. Um dorthin zurückzugelangen, müssen Sie unter dem umgestürzten Baumstamm hindurchkriechen (Bild 3). Dann gehen Sie nach links und klettern dort mit Hilfe der Aktionstaste über einen weiteren Baumstamm (Bild 4).

Sie können sich auch schon ein wenig im Fangen von Tieren und Sammeln von Pflanzen üben. Weitere Hinweise hierzu finden Sie auf Seite 32. Falls Sie dabei zum Beispiel eine Russische falsche Mango vom Baum schießen, taucht zusätzlich **Verdauungsmedizin** auf. Medikamente wie dieses werden aber vorerst nicht gebraucht. Sie erscheinen erst dann im Inventar, wenn kurz nach der Begegnung mit Sokolov der Menüpunkt Heilmittel aktiviert wird.

## ERSTE SCHRITTE

Sollten Sie Fragen zur grundlegenden Bedienung des Spiels haben oder Unterstützung beim Anwenden von Snakes Fähigkeiten benötigen, dann lesen Sie zuerst den Abschnitt „Erste Schritte“ im Kapitel „So spielen Sie“ auf Seite 34. Dort erfahren Sie alles, was Sie zu diesem Thema wissen müssen.

TOP SECRET 183



01



02



03



04

- SO SPIELEN SIE
- AUSRÜSTUNG
- ★ **LOSUNGSWEG**

- EXTRAS
- INDEX

- SO NUTZEN SIE DEN LOSUNGSWEG
- CHARAKTERE

- ★ **MISSION 1**
- MISSION 2
- MISSION 3
- MISSION 4
- MISSION 5
- MISSION 6
- MISSION 7
- MISSION 8
- MISSION 9

## DREMUCHIJ SUMPFGEGEND



TIERE		PFLANZEN	
	Ganges-Gavial		Golova
	Netzpython		Sibirischer Schopftintling
	Baumfrosch		
	Elster		
	Hornisennest		

### 1 DER BODENLOSE SUMPF

Ihre Aufgabe in der Sumpfgegend ist simpel: Versinken Sie nicht im Sumpf! Sie können sich im braunen Morast nur langsam bewegen, während Snake immer tiefer darin versackt (Bild 5). Wenn ihm der Sumpf bis zum Hals steht, ist es aus mit ihm. Trotzdem müssen Sie da durch, um das andere Ufer zu erreichen.

Das bedeutet, einmal im Sumpf, müssen Sie sich zügig weiterbewegen. Am besten, Sie waten keine unnötig langen Wege durch das Moor. Gehen Sie zunächst am Ufer nach rechts durch den Farn, vorbei an dem Krokodil, dann hinüber auf die kleine Insel mit den zwei Krokodilen und von dort zum Pfad, der nach Norden aus dem Sumpfgebiet hinausführt.



05

## CROCODILE DUNDEE

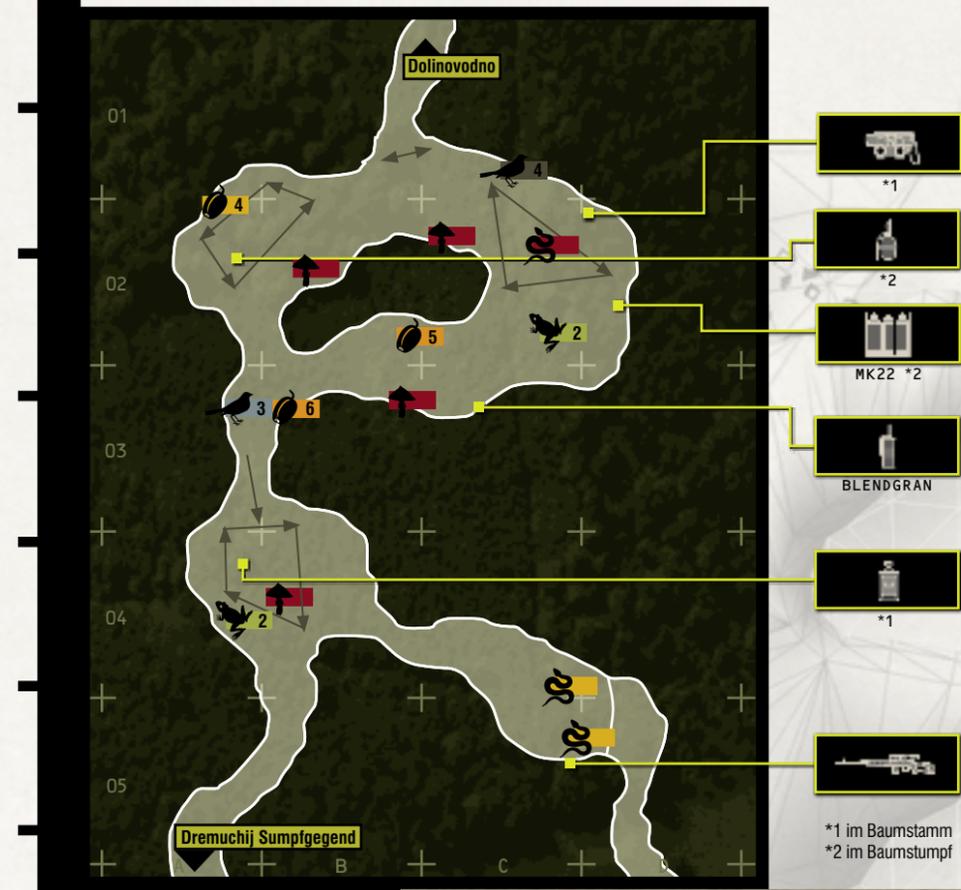
Mit der Mk22 lassen sich die Krokodile nur kurzfristig betäuben; wenn Sie ihnen zu nahe kommen, werden die riesigen Echsen schnell wieder wach. Sie können die Giganten auch töten, aber nötig ist das nicht, denn die Viecher sind recht träge und nicht allzu aggressiv. Wenn Sie nicht beim Schwanz oder dem Maul verweilen, kommen Sie mit heiler Haut vorbei. Seien Sie auf der Hut vor dem Exemplar, das beim Fundort der Granaten im Farn liegt (ausführliche Informationen zu Granaten: siehe Seite 23 und Seite 39). Am besten setzen Sie mit einem eleganten Sprung (im Lauf  $\otimes$  drücken) über die Panzerechsen hinweg (Bild 6). Mit solchen Sprüngen können Sie auch beherzt vom Ufer in den Sumpf hechten, um die Aufenthaltszeit im Morast zu verkürzen.



06

TOP SECRET 201

## DREMUCHIJ NORD



TIERE		PFLANZEN	
	Riesenanakonda		Golova
	Netzpython		Sibirischer Schopftintling
	Baumfrosch		Yabloko Moloko
	Elster		
	Sundapeifdrossel		

\*1 im Baumstamm  
\*2 im Baumstumpf

- SO SPIELEN SIE
- AUSRÜSTUNG
- ★ LOSUNGSWEG
- EXTRAS
- INDEX
- SO NUTZEN SIE DEN LOSUNGSWEG
- CHARAKTERE

- ★ MISSION 1
- MISSION 2
- MISSION 3
- MISSION 4
- MISSION 5
- MISSION 6
- MISSION 7
- MISSION 8
- MISSION 9

In Metal Gear Solid 3 gibt es eine Menge Dinge, die Sie abseits der eigentlichen Hauptmission erledigen können. Nach den Tipps für Schlange gegen Affe erfahren Sie, welche zahlreichen Möglichkeiten Sie erwarten. Und selbst nach dem ersten Durchspielen ist noch lange nicht Schluss. Welche Überraschungen das Spiel dann noch für Sie bereithält, verrät Ihnen der Abschnitt „Geheimnisse“ ab Seite 192.

# SCHLANGE GEGEN AFFE

## ЗМЕЯ ПРОТИВ ОБЕЗЬЯНЫ

04. 01.

### WELCOME TO THE JUNGLE

Das Minispiel Schlange gegen Affe können Sie im Hauptmenü starten. Es gibt sieben Missionen, in denen Snake auf Affenjagd gehen kann. Anfangs stehen nur die ersten drei Missionen zur

Verfügung. Die anderen müssen freigespielt werden. Durch gute Leistungen erwerben Sie zwei Bonusgegenstände, die dann im „normalen“ Spiel eingesetzt werden können.

### Die Ausrüstung

Zu Beginn der Affenjagd besitzt Snake den Affen-Shaker (eine Handfeuerwaffe mit unbegrenzter Munition) und eine Reihe von Blendgranaten. Der Affen-Shaker ist mit einer Laser-Zielvorrichtung ausgestattet, die genauestes Zielen ermöglicht (Bild 1). Zusätzlich können Sie beim Zielen in der Beobachtungsperspektive mit [C] noch etwas an das Ziel heranzoomen.

Das Fernglas soll beim Aufspüren der Affen helfen. Weitere Ausrüstung können Sie in den ersten drei Leveln einsammeln: Richtmikrofon, Aktives Sonar und Infrarotsichtgerät. Dazu kommt dann später noch die Kamera. Wenn Sie eine Mission mit einem der Gegenstände im Gepäck abschließen, steht er Ihnen zukünftig in allen Leveln von Anfang an zur Verfügung.

### Der Affenfänger

In jedem der sieben Level haust eine bestimmte Anzahl von Affen, die gefangen werden sollen. Um einen Affen zu erwischen, müssen Sie ihn betäuben und dann berühren. Zum Betäuben dient eine spezielle Pistole, der Affen-Shaker. Die Explosion einer Blendgranate in der Nähe eines Affen erfüllt ebenfalls ihren Zweck. Nach einem Treffer sitzt ein Affe für etwa fünf Sekunden betäubt am Boden, während Sternchen um seinen Kopf kreisen (Bild 2). In dieser Zeit müssen Sie ihn berühren, bevor er wieder auf die Beine kommt.

Die fünf Sekunden beginnen nicht beim Treffer, sondern erst wenn der Affe am Boden sitzt. Wenn Sie also auf einen Affen schießen, der ganz oben auf einem Baum herumklettert, dann können Sie bequem abwarten, bis er Ihnen vor die Füße gepurzelt ist.

Wenn ein Affe Snake erblickt, läuft er davon oder geht sogar zum Angriff über. Snake kann zwar nicht verletzt werden, aber ein Treffer kostet Zeit. Einige Affen benutzen zur Verteidigung einen kleinen Holzschild, mit dem sie die Schüsse des Affen-Shakers abwehren können (Bild 3).

### Mission 4 bis 7

Drei der sieben Missionen sind von Anfang an anwählbar. Die anderen müssen freigespielt werden. Und das geschieht im „normalen“ Spiel. Sobald Sie das Gebiet, in dem die Affenjagd steigen soll, in der Mission „Snake Eater“ (Schlangenfresser) hinter sich gelassen und einen Spielstand gespeichert haben, taucht der entsprechende Level in Schlange gegen Affe auf.



01



02



03

### Rekordjagd

Die Karten auf den folgenden Seiten helfen Ihnen dabei, alle Affen zu finden. Verzeichnet ist darauf die anfängliche Position der Tierchen. Der beschreibende Text hilft Ihnen dabei, wenn Sie die vorgegebenen Rekordzeiten unterbieten wollen. Grundsätzlich sollten Sie die Blendgranate regelmäßig einsetzen – vor allem, wenn Sie damit mehrere Affen auf einmal fangen können. Tippen Sie im Lauf nur kurz auf [C], um zu werfen. Snake bleibt zwar beim Wurf kurz stehen, aber den Zeitverlust können Sie schnell wieder wettmachen.

Wenden Sie sich bei der Explosion ganz kurz zur Seite, um nicht geblendet zu werden. Weniger Zeit verlieren Sie, wenn Sie mit Snake im richtigen Moment eine Rolle machen. Sie können dabei direkt auf die Blendgranate zulaufen – wenn Snake im richtigen Moment abrollt, wird er nicht geblendet. Wenn Sie einen Level neu starten oder abbrechen wollen, drücken Sie [SELECT], um das Pause-Menü mit den entsprechenden Optionen zu öffnen.

### 1 FLUCHT AUS DEM DSCHUNGEL

Gebiet: Dremuchij Süd  
Affen: 9  
Zeitvorgabe: 1 Min.

Kümmern Sie sich zuerst um die drei Affen links vom Startpunkt. Der erste steht nur wenige Schritte entfernt. Der zweite ist auf dem Baumstamm weiter links, und der dritte kriecht dahinter herum. Wenn Sie besonders schnell sein wollen, laufen Sie rechts neben den ersten Affen und werfen dann eine Blendgranate nach links (Bild 4). Damit legen Sie alle drei Affen lahm und sammeln sie in einem Rutsch ein. Um Zeit zu sparen, können Sie den umgestürzten Baumstamm auch mit einer Rolle überspringen. (Von rechts aus geht das nur, wenn Sie schräg von unten kommen.)

Der vierte Affe sitzt vorne rechts, am Rande des Abgrunds (Bild 5). Der fünfte bewegt sich durch das hohe Gras im Nordosten. Am Ende des Weges wartet der sechste Affe. Alle drei können Sie jeweils mit frühzeitig geworfenen Blendgranaten bequem ausschalten.

Nachdem Sie den sechsten Affen gefangen haben, schießen Sie auf den Affen, der ganz oben auf der Spitze des Baumes herumturnt (Bild 6), und auf den anderen, der auf dem Ast herumklettert. Werfen Sie noch schnell eine Granate, um den letzten Affen unten am Boden zu betäuben, rutschen Sie dann rasch den Hang hinunter und sammeln Sie alle drei ein.



04



05



06



- SO SPIELEN SIE
- AUSRÜSTUNG
- LÖSUNGSWEG
- ★ EXTRAS
- INDEX
- ★ SCHLANGE GEGEN AFFE
- NÜTZLICHES UND INTERESSANTES
- KEROTAN
- ERGEBNISSE
- GEHEIMNISSE
- SIGHTSEEING MIT NAKED SNAKE
- DER RÜCKBLICK
- INTERPRETATION