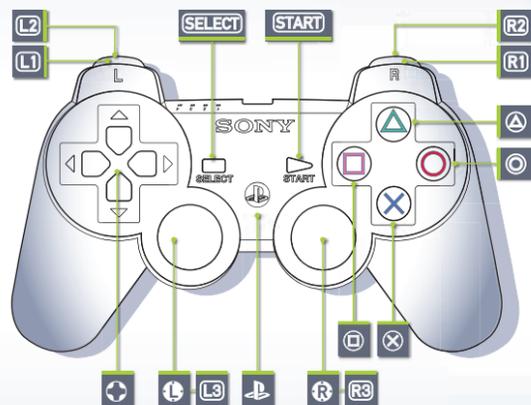


BASISWISSEN

STEUERUNG

PLAYSTATION 3-CONTROLLER

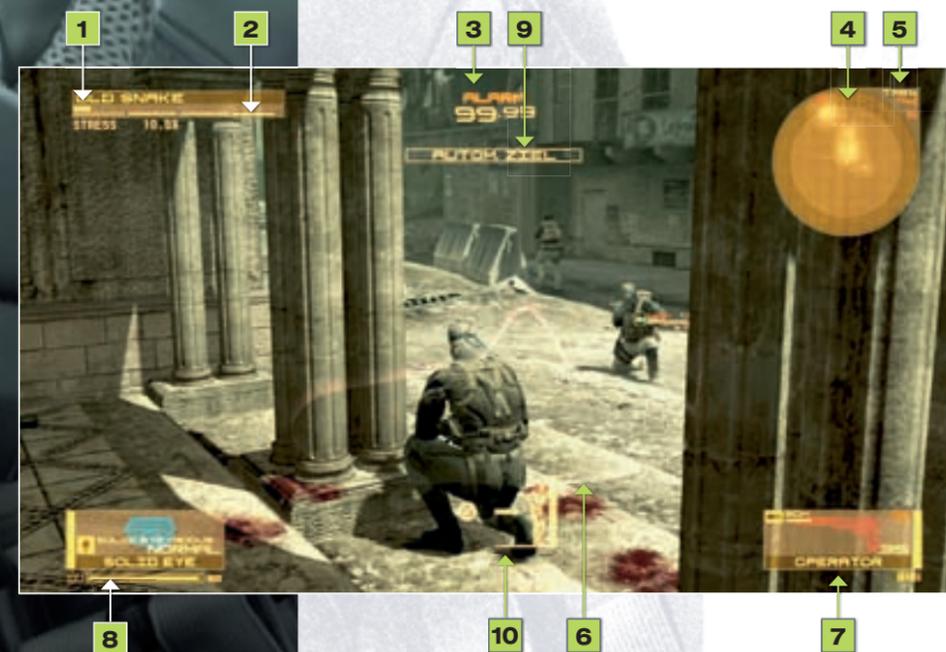


TASTE	IM MENÜ	IM SPIEL
	Cursor bewegen	Snake bewegen; gehen (leichter Druck); laufen (starker Druck)
	Karte bewegen	Fadenkreuz/ Kamera bewegen
	Cursor bewegen	Mit Fernglas oder Zielfernrohrfunktion am Solid Eye zoomen; im Beobachtungsmodus (stehend oder kauend) oder mit Fernglas: sich nach links oder rechts neigen
	Auswahl bestätigen; Waffe wechseln im Waffenauswahlmenü; Objekt wechseln im Objektauswahlmenü	Kauern (kurzer Druck); kriechen (langer Druck); aufstehen; Rolle (während des Laufens)
	Zurück	Nachladen; Animation/ Audio-Track abbrechen und in Codec-Dialogen zum nächsten Abschnitt springen
	Blickwinkel auf die Karte ändern (im Pausenmenü); Munition kaufen (im Waffenauswahlmenü)	Situationsabhängige Aktionen (wenn und ein Aktionssymbol auf dem Bildschirm erscheinen); bei gezogener Waffe: in den Beobachtungsmodus wechseln; Codec-Dialoge vorspulen
	Waffe ablegen (im Waffenauswahlmenü); Objekt ablegen (im Objektauswahlmenü)	Zielautomatik an-/ abschalten (wenn „Anvisierungs(Autom. Ziel)“-Einstellungen im Optionsmenü eingeschaltet sind)
	Karte vergrößern (wenn verfügbar)	Waffe benutzen (halten); CQC (Nahkampf, wenn Waffe im Holster)
	Karte verkleinern (wenn verfügbar)	Waffenauswahlmenü öffnen
	Waffen/ Objekte im entsprechenden Menü ansehen; Quittung in Drebins Laden ansehen	Zielen
	Waffe im Waffenmenü anpassen	Objektauswahlmenü öffnen
	Zwischen aktueller Position und Zielort auf der Karte wechseln	Kamera hinter Charakter zentrieren; Waffenhand wechseln (halten; gilt nicht für Messer)
	-	-
	Hauptmenü (vom Startbildschirm aus)	Pausenmenü öffnen; Zwischensequenzen anhalten (mit Überspringen beenden); Codec-Dialog beenden
	-	Steuerungseinstellungen zeigen; Codec aufrufen (wenn im Optionsmenü „SELECT Funktion“ auf „Codec benutzen“ eingestellt ist)
	-	-

BILDSCHIRMANZEIGEN

Bild 1 zeigt typische Anzeigen auf dem Bildschirm während des Spiels:

- 1 Leben:** Zeigt Snakes Lebenskraft an. Wenn die Lebens-Anzeige leer ist, ist das Spiel vorbei.
- 2 Psyche und Stress:** Zeigt Snakes psychische Kraft an. Eine verringerte Psyche-Anzeige und ein hoher Stresspegel vermindern Snakes Kampffähigkeit, besonders seine Zielgenauigkeit.
- 3 Alarm:** Erscheint, wenn ein Feind Snake erspät und Alarm gegeben hat. Die drei Stadien sind Alarm, Ausweichen und Vorsicht, die Angriffslust der Feinde nimmt mit jedem Stadium ab.
- 4 Solid-Eye-Radar:** Steht nur zur Verfügung, wenn das Solid Eye aktiviert ist. Das Radar zeigt dann die Position aller Lebewesen und Fahrzeuge innerhalb eines bestimmten Umkreises an. Der große, hellere Kreis verdeutlicht, wie viel Lärm Snake macht, die kleineren hellen Kreise erscheinen um alles, was sich bewegt, auch um kleinere Lebewesen wie Hühner oder Ratten. Wenn das Solid Eye nicht aktiviert ist, erscheint an dieser Stelle ein schlichter Kompass, der rote Kreis weist auf das nächste Ziel hin.
- 5 Tarnung:** Zeigt Snakes Tarnungsniveau – je höher, desto besser. Wenn mögliche Angreifer durch andere Ereignisse abgelenkt sind (zum Beispiel, wenn sich PMC-Truppen im Kampf mit Rebellen befinden), deutet der blaue Text darauf hin, dass eine Entdeckung entsprechend unwahrscheinlich ist. Wenn Ihre Gegner die Umgebung aktiv nach Zeichen von Eindringlingen absuchen, wird der Text orange, Ihr Hinweis, sich nun mit größter Vorsicht zu bewegen.



- 6 Bedrohungsring:** Diese Anzeige weist auf die Nähe und die Position mobiler Einheiten hin (Soldaten, Fahrzeuge und anderes). Je deutlicher die „Wellen“ ausschlagen, desto näher sind sie.
- 7 Waffe:** Zeigt die gerade ausgewählte Waffe an.
- 8 Objekt:** Zeigt das gerade ausgewählte Objekt an. Wenn es ein batteriebetriebenes Gerät ist, erscheint darunter eine Batterieanzeige.
- 9 Zielautomatik:** Dieser Text erscheint, wenn die Zielautomatik aktiviert ist.
- 10 Besondere Aktionen:** Ein Symbol erscheint hier, wenn mit besondere Bewegungen oder Aktionen in einem bestimmten Zusammenhang möglich sind.

- ▶ GRUNDLAGEN
- ▶ LÖSUNGSWEG
- ▶ AUSTRÜSTUNG
- ▶ METAL GEAR ONLINE
- ▶ EXTRAS
- ▶ BASISWISSEN
- ▶ STEUERUNG
- ▶ GRUNDAUSBILDUNG

LEITFADEN

EINLEITUNG

Metal Gear Solid 4 ist ein komplexes Abenteuer. Wir haben sehr viel Wert darauf gelegt, dieser Tatsache mit unserem differenzierten Lösungsweg gerecht zu werden. Sicherlich wollen Sie lieber so schnell wie möglich mit dem Spiel beginnen, statt diese Zeilen zu lesen. Aber wenn Sie sich nur ein paar Minuten Zeit dafür nehmen, wird Ihnen das dabei helfen, das Buch optimal zu nutzen und noch mehr Spaß mit dem Spiel zu haben.

Da wir nun (höchstwahrscheinlich) Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit genießen, möchten wir Ihnen kurz die wichtigsten Fakten vorstellen.

- Dieses Kapitel ist – wie *Metal Gear Solid 4* – in fünf Akte unterteilt. Am Anfang eines Aktes steht eine große Übersichtskarte des Einsatzgebietes, die Ihnen zeigt, welche Abschnitte auf den folgenden Seiten behandelt werden.
- Auf den **linken Seiten** des Lösungsweges finden Sie vergrößerte Ausschnitte der Gebietskarten mit verschiedenen Symbolen, Bildschirmfotos und ausführlichen Bildunterschriften. Wir wissen, dass viele Spieler *MGS4* zuerst möglichst auf eigene Faust erkunden wollen. Deshalb bieten Ihnen die linken Seiten Erläuterungen, Tipps und Hinweise ohne Spoiler.
- Auf den **Detaillkarten** sind unter anderem sämtliche Fundsachen verzeichnet. Dabei sollten Sie allerdings folgendes wissen: *MGS4* passt die Art von Munition, Waffen und Objekten, die Sie finden können, manchmal der Ausrüstung an, die Sie in Ihrem Inventar haben, sowie dem gewählten Schwierigkeitsgrad. Daher kann es bei jedem Spieldurchgang zu leichten Abweichungen kommen.
- Die **rechten Seiten** enthalten einen detaillierten Lösungsweg für den Schwierigkeitslevel „Hart Big Boss“. Allerdings können diese Hinweise ebenso nützlich sein für „Leicht Liquid“, „Normal Naked“ und „Normal Solid“. Sie werden dann aber weniger Feinden begegnen, und einige Herausforderungen werden nicht so anspruchsvoll sein, wie es der Text beschreibt. Es ist übrigens nicht möglich, alle geheimen Features von *MGS4* gleich im ersten Anlauf freizuschalten (siehe „Erster Spieldurchgang“). Aber der Text ist auch darauf ausgelegt, dass Sie einen wiederholten Spieldurchgang „perfekt“ absolvieren können. Was nicht heißt, dass Sie nicht schon beim ersten Spiel den einen oder anderen coolen Bonus freispielen können ...
- In bestimmten Fällen weicht der Aufbau des Lösungsweges aus inhaltlichen Gründen von dem oben beschriebenen Schema ab. Das wird dann aber im Lösungsweg erläutert.

ERSTER SPIELDURCHGANG

Beim ersten Durchspielen von *Metal Gear Solid 4* sollten Sie es einfach nur darauf anlegen, Spaß zu haben. Genießen Sie die Story, nutzen Sie die Waffen und Taktiken, die Ihnen angemessen erscheinen, und machen Sie im Spiel so viel Lärm, wie Sie wollen. Nachdem Sie *MGS4* durchgespielt haben, können Sie dann einen „perfekten“ Spieldurchgang versuchen. Die Bedingungen dafür sind: keinen Alarm auslösen, kein Leben verlieren und „Fortfahren“ wählen, keine Kills (sprich: keinen Gegner töten), keine Heilmittel benutzen, keine „Speziellen Objekte“ benutzen, Gesamtspielzeit unter fünf Stunden – und das alles auf einem Schwierigkeitslevel, der anfangs noch gar nicht zur Auswahl steht.

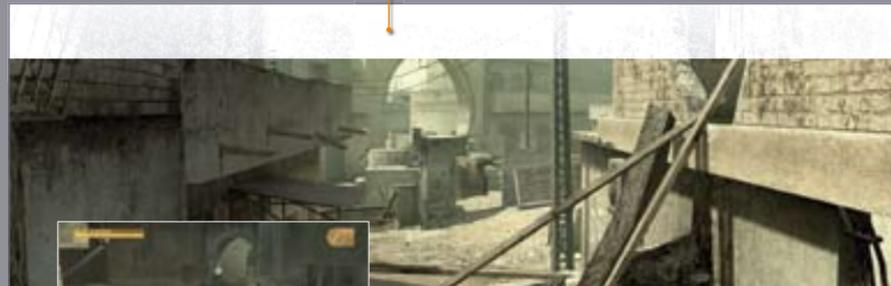
Grundsätzlich bevorzugen wir in unserem Lösungsweg einen pazifistischen Stil, bei dem der Schwerpunkt ganz klar auf Stealth liegt. Denn dieses Prinzip führt zu den besten Belohnungen am Ende des Spiels. Wir wollen auf keinen Fall zu viel verraten, möchten aber schon einmal darauf hinweisen, dass die Bedingungen für einige freischaltbare Extras äußerst streng sind. Es geht dabei um Voraussetzungen wie „Null Kills“ und „Null Alarmphasen“. Es ist *nicht* ratsam, das gleich beim allerersten Spieldurchgang zu versuchen. Denn wenn Sie die besten Belohnungen einheimen wollen, werden Sie beide Leistungen (und noch viele andere) ohnehin zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen müssen.

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Ihre Startposition(en) auf der Karte
	Ausgang aus dem Gebiet oder Missionsziel
	Blockierter Durchgang
	Leiter
	Geschütz
	Mörser
	Indikator für Gegnerpräsenz (von gering bis hoch)
	Minen/ Fallen
	Höhenangabe (Gegenstand auf oberer/ unterer Etage)
	Ausgangspunkte der Lösungsweg-Abschnitte
	Fahrstuhl

Lösungsweg: Linke Seite
Diese Seite bietet Ihnen grundlegende Tipps mit erklärenden Bildschirmfotos, die Ihnen bei Ihrem ersten Spieldurchgang weiterhelfen.

Lösungsweg-Abschnitte
Die Buchstaben, die am Anfang der einzelnen Abschnitte stehen, markieren die entsprechenden Ausgangspunkte auf der Karte. Das erleichtert Ihnen die Orientierung.

Register
Die Registerleiste am rechten Rand einer jeden Doppelseite hilft Ihnen bei der schnellen und gezielten Informationssuche. Wenn Sie einen bestimmten Abschnitt des Lösungsweges suchen, finden Sie ihn, ohne lange hin- und herblättern zu müssen – und ohne dabei versehentlich über Informationen aus späteren Kapiteln zu stolpern ...



Ein Kampf gegen Gekkos ist zum Scheitern verurteilt – da müssten Sie schon wesentlich schwereres Geschütz aufführen. Vermeiden Sie die gefährlichen Biester lieber konsequent und suchen Sie sich einen Weg durch die Gebäude und Seitengassen. Ihre Aufgabe besteht darin, den oben gezeigten Durchgang zu erreichen. Dort beginnt die nächste Zwischensequenz.



Wenn Sie neue Waffen und Objekte benutzen wollen, dann müssen Sie diese zuerst im Pausenmenü den Tasten **z** bzw. **z** zuweisen. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie im Grundlagen-Kapitel (siehe Seite 10). Weisen Sie das AK-102 einem freien Ausrüstungsfeld zu, bevor Sie mit Snake weiter vorrücken.



In *MGS4* stehlen Sie auf Schritt und Tritt auf nützliche Gegenstände – Sie müssen nur aufmerksam und vor allem an der richtigen Stelle danach schauen. Gleich zu Beginn können Sie Ihren Sammlerinstinkt schulen, indem Sie bei Ihrer Startposition unter den Lasten schauen. Drücken Sie **z**, damit Snake zu Boden gehen und die Ration einsammeln kann.



INFO: DIE ERSTE MISSIONSBESPRECHUNG

Metal Gear Solid 4 ist in fünf große Akte unterteilt, die jeweils mit einer Erläuterung von Snakes Aufgaben und Missionszielen beginnen. Die Missionsbeschreibung von Akt 1 können Sie jedoch nur direkt vom Hauptmenü aus auswählen. Es ist zwar nicht zwingend erforderlich, aber doch ratsam, das Spiel nach der Flucht vor den Gekkos zu speichern und das Briefing anzusehen. Sie verstehen dann besser, warum Snake im Mittleren Osten Jagd auf Liquid macht und erfahren interessante Hintergrundinformationen über die Welt im Jahr 2014.

Detaillkarten
Die Nummer über der Karte korrespondiert mit der Angabe auf der Übersichtskarte am Anfang eines Aktes. Oben ist bei den Karten immer Norden. Die Legende links erklärt, was die auf den Karten eingezeichneten Symbole im Einzelnen bedeuten.

Lösungsweg: Rechte Seite
Die rechte Seite bietet Ihnen einen detaillierten Lösungsweg mit dem Schwerpunkt auf Tarnung, unbemerktem Vordringen und Vermeidung von Gegnerkontakt. Regelmäßig finden Sie zusätzliche Info-Kästen über „Alternative Strategien“, „Geheimnisse“, „Einsatzbesprechungen“ und „Rückblicke“. Alternative Strategien erklären sich von selbst. Geheimnisse beschreiben versteckte Features. Einsatzbesprechungen erläutern neue Spielelemente. Die kurzen Rückblicke liefern Ihnen kurze Hintergrundinformationen über wichtige Charaktere, die erstmalig auftauchen oder erwähnt werden.

Tipps am Rande
Am rechten Rand der rechten Seiten im Lösungsweg finden Sie kurze Notizen mit Tipps, Taktiken und Hinweisen auf versteckte Features und interessante Beobachtungen.

A
Kriechen Sie unter den ersten Lkw und nehmen Sie die Ration. Kriechen Sie dann unter dem anderen Laster hindurch, um die Einführungssequenzen des Spiels fortzusetzen. Falls sich Snake längere Zeit im Anfangsbereich zwischen den Lkw aufhält, wird er vom Spiel automatisch auf den Weg geschickt – halten Sie also das Spiel an, falls Sie gleich zu Beginn eine Pause einlegen wollen. Nutzen Sie die Gelegenheit, um hier ein paar grundlegende Fähigkeiten zu üben, denn selbst *MGS3* hat sich einiges geändert.

B
Nehmen Sie das AK-102 mit. Gehen Sie dann nach links oder rechts, um die nächste Zwischensequenz zu aktivieren. Wenn Sie nach rechts gehen, bringt Sie das für den folgenden Abschnitt in die bessere Position. Übrigens sind die Szenen je nach Richtung unterschiedlich. Das sollten Sie für zukünftige Spieldurchgänge im Hinterkopf behalten.

Sobald das Spiel weitergeht, laufen Sie die Straße entlang zurück – fort von dem Gekko in der Nähe. Laufen Sie um das Gebäude herum und dann, wenn die Straße nach rechts

wird er vom Spiel automatisch auf den Weg geschickt – halten Sie also das Spiel an, falls Sie gleich zu Beginn eine Pause einlegen wollen. Nutzen Sie die Gelegenheit, um hier ein paar grundlegende Fähigkeiten zu üben, denn selbst *MGS3* hat sich einiges geändert.

abnickt, geradewegs auf das Loch in der Hauswand zu. Halten Sie auf den Kämpfer zu, der in dem Durchgang steht, und warten Sie kurz, bis der Gekko draußen vorbei ist. Schließen Sie dann hinter seinem Rücken über die Straße in das gegenüberliegende Gebäude auf der linken Seite. Laufen Sie durch dieses zerstörte Haus in die zerbrochenen Ruinen des nächsten Gebäudes – Sie können sich durch das Fenster schwingen, indem Sie Snake gegen den Sims drücken und **z** drücken. Warten Sie drinnen, bis sich der Gekko zu Ihrer Linken weg bewegt, und sprinten Sie dann in einer 180°-Kurve zum Ausgang. Der gesamte Vorgang sollte nicht länger als 30 Sekunden dauern.

ALTERNATIVE STRATEGIEN

Bis auf ein paar Rationen und Magazine, die von Milizen fallen gelassen werden, gibt es in diesem Bereich keine interessanten Fundsachen – und daher auch keinen triftigen Grund, um alternative Routen zu erforschen. Theoretisch könnten Sie aber auch andere Wege zum Ziel einschlagen. Wichtig ist dabei nur, dass Sie immer abwarten, bis die Gekkos weiterziehen, bevor Sie eine Deckung verlassen, um zur nächsten zu laufen. Falls Sie sich vorgenommen haben, einen Spieldurchgang zu schaffen, ohne ein einziges Mal Alarm auszulösen, dann können Sie beruhigt sein – es zählt nicht, wenn Sie von einem dieser Gekkos entdeckt werden.



EINSATZBESPRECHUNG: GEKKOS

Grundsätzlich empfiehlt es sich, dieses Gebiet ohne Kontakt mit den Gekkos zu durchqueren. Trotzdem kann es nicht schaden, ein paar Dinge über diese monströsen Kriegsmaschinen zu wissen. Neben dem Geschützfeuer können sie mit ihren langen Beinen feste Tritte ausführen – inklusive eines mächtigen Roundhouse-Kicks, dem Sie unbedingt aus dem Weg gehen sollten. Ein Gekko kann sogar direkt auf sein Opfer springen, was fatale Folgen hat. Außerdem kann er Granaten werfen, um sein Zielobjekt aus der Deckung heraus zu jagen.

Unterschätzen Sie weder die Mobilität und noch Hartnäckigkeit der Gekkos – sie können an den verschiedensten Orten quasi aus dem Nichts auftauchen. Wenn Sie eine Demonstration brauchen, dann gehen Sie in einem der zerbrochenen Gebäude einfach mal nach oben und machen dort ein bisschen Krach.

RÜCKBLICK: ZUSAMMENFASSUNG

In der Eröfflungssequenz und der optionalen Missionsbesprechung lernen Sie diverse Charaktere kennen. Wir möchten Ihnen die wichtigsten Personen kurz vorstellen, damit sich *MGS*-Neueinsteiger besser zurechtfinden und Veteranen der Serie ihre Erinnerungen auffrischen können.

Otacon: Ein Technikgenie und der Erbauer von *Metal Gear REX*. Er begegnete Snake auf Shadow Moses (*MGS*) und unterstützt seinen Freund seitdem bei dessen Missionen.

Sunny: Nach ihrer Geburt wurde sie von den Patriots (eine Geheimgesellschaft, auf die wir bei einem der folgenden Rückblicke eingehen werden) entführt. Später wurde sie von Raiden befreit – dem Agenten, der eine zentrale Rolle während des Big-Sheep-Vorfalles spielte (*MGS2*). Das Wunderkind lebt zusammen mit Snake und Otacon an Bord des Nomad.

Roy Campbell: Er war der Vorgesetzte von Solid Snake während seiner Zeit im Dienste der USA. Heute ist Campbell im Ruhestand. Als Berater für die Vereinten Nationen überwacht er die Aktivitäten der Privaten Militärfirmen (Private Military Companies – PMCs).

Liquid: Snakes Klonbruder ist ebenfalls ein Teil der „Erlants Terribles“. Anders als Snake folgte er dem Vorbild von Big Boss und inszenierte den Zwischenfall von Shadow Moses (*MGS*). Liquid wurde von dem Nanovirus FOXDIE geblüht, aber sein Geist lebt weiter und kontrolliert nun den Körper von Ocelot, der eine wichtige Rolle in der gesamten *Metal Gear Solid*-Serie spielte.

FOXDIE: Ein experimenteller Nanovirus, dessen tödliche Wirkung sich auf bestimmte Ziele beschränkt. Snake bekam FOXDIE vor seinem Shadow-Moses-Einsatz injiziert (*MGS*). Er selbst ist immun und fungiert lediglich als Überträger.

Solid Snake: Snake ist ein Produkt des „Les Erlants Terribles“-Projekts, ein Klon von Big Boss. Im Auftrag der Regierung besiegte er seinen „Vater“ in Outer Heaven und Zanzibar (*Metal Gear 1 & 2*) und seinen „Zwillingsbruder“ beim Zwischenfall von Shadow Moses (*MGS1*). Danach gründete er zusammen mit Otacon die Organisation Philanthropy, um die globale Verbreitung von *Metal-Gear*-Technologie zu verhindern (*MGS2*).

META/GEARSO/ID
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

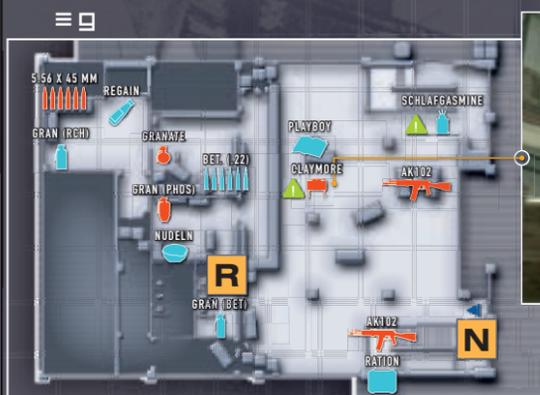
GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
AUSRÜSTUNG
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS

LEITFADEN
1. AKT
2. AKT
3. AKT
4. AKT
5. AKT

!!! Nicht vergessen
Wenn Sie eine Ration und/oder auch Nahrung oder Regenkit als aktuelles Objekt ausgewählt haben, wird Snake diesem Gegenstand automatisch konsumieren, wenn seine Gesundheit auf Null fällt – so lange, bis der Handel aufgebracht ist. Das kann buchstäblich Leben retten. So wird auch nichts von der heilsamen Wirkung verschluckt, wie es bei manuellem Gebrauch unangenehm der Fall ist.

!!! Sie können die Energieleiter für Snakes „Loben“ und „Psyche“ regenerieren, indem Sie einen geschützten Ort aufsuchen und Snake in kauender oder liegender Position ruhig lassen. Diese Weisheit kann Ihnen eine Menge Probleme ersparen, vor allem wenn Sie auf dem Big-Boss-Schwergewichtsweg spielen.

7. MITTLERER OSTEN | ADVENTSPALAST



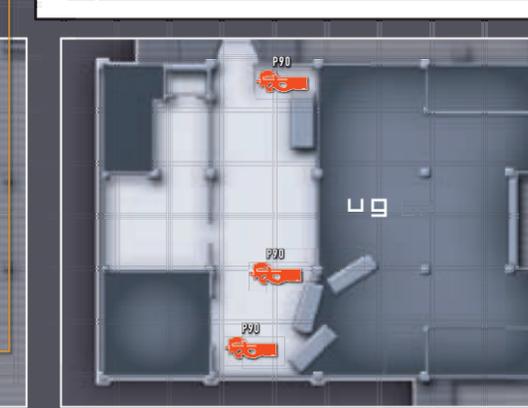
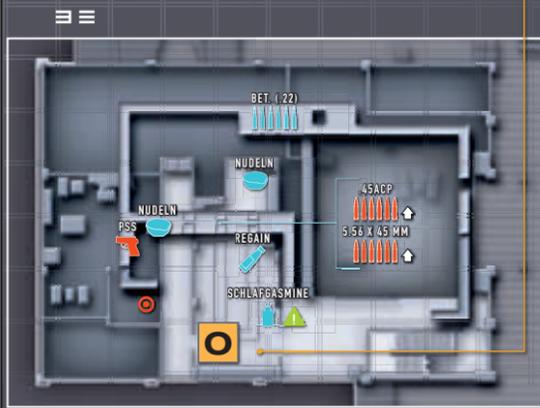
Ihr erstes Ziel lautet, das oberste Stockwerk des Adventspalast zu erreichen und über das Dach zum Treffpunkt vorzudringen. Auf dem Weg dorthin werden Ihnen zwar keine Widersacher begegnen, aber dafür gibt es auf jeder Etage Fallen wie Schlafgasminen oder die gefährlicheren Claymore-Sprengminen. In den verlassenen Räumen und Gängen warten reichlich Fundsachen auf Sie, es lohnt sich also, die Etagen abzusuchen.



bleiben Sie bei der Flucht vor den Haven-Soldaten dicht beim Rat-Patrol-Team. Ansonsten besteht die Gefahr, dass Sie von einer Übermacht umzingelt werden. Außerdem heißt es Game Over, falls Meryl oder einer aus ihrem Team stirbt. Es ist also wichtig, dass Sie sich an der Schlacht beteiligen. Wenn Johnny k. o. geht, nähern Sie sich in gebückter Haltung und wecken ihn mit auf, sobald der entsprechende Hinweis eingeblendet wird.

EINSATZBESPRECHUNG:
HAVEN-SOLDATEN

Liquids persönliche Truppe, die Haven-Soldaten (auch „Frösche“ genannt) tragen besondere Kampfanzüge, die ihnen übernatürliche Agilität und eine gesteigerte Widerstandskraft gegen Verletzungen verleihen. Wenn Sie gegen Gruppen kämpfen, sollten Sie immer die Wände in der Umgebung überprüfen, denn Frösche können sich an vertikale Flächen oder die Decke klammern und von dort jederzeit überraschend angreifen. Meist sind sie mit mächtigen P90-Maschinenpistolen und Blindgranaten bewaffnet. Lassen Sie diese Gegner nicht zu dicht herankommen – sie können Snake mit einer Art Garotte erwürgen. Falls das geschieht, befolgen Sie die eingeblendeten Hinweise, um zu entkommen.



N Stealth ist im Adventspalast nicht gefragt. Es ist also kein Problem, wenn Sie Lärm verursachen. Allerdings müssen Sie auf Fallen achten. Besondere Vorsicht ist geboten, da die getarnten Sprengladungen nicht vom Solid Eye angezeigt werden. Wenn Sie den Nachtsicht-Modus aktivieren, können Sie die Minen jedoch ganz deutlich erkennen. Sie können jegliche Art von Minen einsammeln, indem Sie sie entweder mit Metal Gear Mk. II entschärfen, oder einfach drüberkriechen. Jede Falle geht dann automatisch in Ihr Inventar über. (Die Infrarot-Lichtschranken in einem Gang können Sie nicht abschalten – machen Sie einfach einen Bogen darum.)

Ihr Zielpunkt ist im dritten Stock. Auch wenn einige Wege blockiert sind, ist es kein großes Problem, dorthin zu gelangen. Das Treppenhaus im Norden des Gebäudes bringt Sie in den zweiten Stock. Von dort aus gelangen Sie über die Treppe in der südlichen Ecke ganz nach oben. Gehen Sie dort in die Bar und sammeln Sie alles ein, was nützlich ist. Eine Zwischensequenz startet, wenn Sie den Gang dahinter betreten. Halten Sie ein paar Waffen bereit ...

O Unmittelbar nach dem Ende der Zwischensequenz greifen die Haven-Soldaten an. Wie bei allen humanoiden Gegnern zeigen direkte Treffer in den Kopf die größte Wirkung. Das gilt auch für die Betäubungspfeile der Mk. 2, falls Sie bei Ihrem Spieldurchgang keinen einzigen Gegner töten wollen. Gehen Sie hinter dem Tresen der Bar (oder gebückt daneben) in Stellung und schalten Sie die erste Welle möglichst mit Kopftreffern aus. Folgen Sie dann dem Rat-Patrol-Team nach unten.

P Auf der nächsten Etage tauchen auf der gegenüberliegenden Seite weitere Angreifer auf. Achten Sie darauf, nicht den Anschluss zu verlieren, wenn Ihr Trupp in die Essräume weitergeht. Jetzt wird Ihr Team von zwei Seiten angegriffen – von dort, wo Sie gerade herkamen, und von vorn aus der Küche. Am besten schützen Sie Ihre Kameraden, indem Sie sich zuerst um die Angreifer von hinten kümmern. Dann folgen Sie den Kollegen durch den Restaurantbereich. Bleiben Sie unten und richten Sie sich nur auf, wenn Sie ein freies Schussfeld haben. Meryl und Co sollte es gelingen, die Situation weiter vom unter Kontrolle zu halten (oder zumindest das Feuer von Ihnen abzuziehen). Normalerweise bleiben die Gegner in der Küche. Achten Sie trotzdem auf das Solid-Eye-Radar, damit Sie nicht überraschend aus einem anderen Durchgang beschossen werden.

Q Im ersten Stock greifen Haven-Soldaten von beiden Balkonen aus an. Das kann problematisch werden. Bleiben Sie unten und kümmern Sie sich zuerst um die Angreifer auf der oberen Ebene, bevor Sie die Gegner auf Ihrer Etage ausschalten. Folgen Sie dem Rat-Patrol-Team, wenn es weiterzieht.

Wenn Johnny ausgeknockt wird, nähern Sie sich in gebückter Haltung und drücken , um ihn aufzuwecken. Dieser Teil des Kampfes kann besonders auf dem Big-Boss-Schwierigkeitslevel unangenehm werden: Ihr Spielraum ist begrenzt, feindliche Soldaten attackieren von hinten und aus dem Loch in der Wand. Da weiß man oft nicht, welche Richtung man nun verteidigen soll. Der Trick besteht normalerweise darin, sich größtenteils auf ein Gebiet zu konzentrieren. Allerdings werden Haven-Soldaten aus dem Fahrstuhlschacht springen, wenn Sie nach hinten verteidigen. Das kann eine unangenehme Überraschung sein.

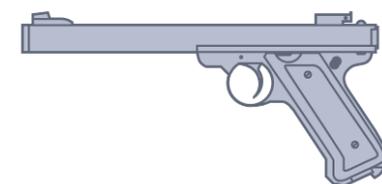
Prüfen Sie, ob es in unmittelbarer Nähe Überlebende gibt, und folgen Sie dann der Rat Patrol durch das Loch in der Wand. Sobald Johnny die Infrarotstrahlen deaktiviert hat, machen Sie eine Rolle über das Loch im Fußboden, um ein geheimes Lager mit einem GP30-Granatwerferaufsatz für das AK-102 zu erreichen. Wenn Sie bereit sind, lassen Sie sich nach unten fallen, um den Kampf fortzusetzen.

RÜCKBLICK: MERYL SILVERBURGH

Die Tochter von Roy Campbell begegnete Snake während seiner Shadow-Moses-Mission. Später schloss sie sich einer Organisation an, die sich der Beobachtung von Privaten Militärfirmen (PMCs) widmete. Sie wurde zur Anführerin der Spezialeinheit Rat Patrol Team 01, der Jonathan, Ed und Johnny angehören.

R Beim Kampf im Erdgeschoss stehen Snake und das Team hinter einem Tresen, die Haven-Soldaten sind auf der anderen Seite. Es ist jedoch einfacher, von einem der beiden Räume aus zu agieren und durch die Tür zu feuern, statt aus kaunder Haltung zu versuchen, Treffer zu platzieren. Sie müssen dann jedoch verstärkt darauf achten, nicht die Kameraden zu treffen.

Wenn der letzte Haven-Soldat gefallen ist, können Sie erst einmal tief durchatmen. Durch den Fahrstuhlschacht erreichen Sie den Keller. Sammeln Sie dort die Fundsachen ein, bevor Sie über den Schutt nach draußen klettern.



GEHEIMNIS: FROSCHSOLDATEN-PUPPE

Wenn Sie die Haven-Soldaten besiegen, ohne einen zu töten, können Sie die exklusive Froschsoldaten-Puppe in der Garage des Adventspalasts finden (das ist der letzte Bereich, bevor Sie die nächste Zone „Bogen Meridian“ betreten). Es ist zwar eine Herausforderung, die Schlacht nur mit Hilfe der Mk. 2 Pistole zu gewinnen, aber keinesfalls unmöglich. Die Froschsoldaten-Puppe ist dann in allen folgenden Briefing-Sequenzen auf dem Oberdeck des Nomad zu sehen.

RÜCKBLICK: DIE PATRIOTS

Eine Geheimorganisation, die Anfang der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts gegründet wurde. Man geht davon aus, dass die Patriots einen beispiellosen Einfluss auf Regierungen und Großkonzerne ausüben. Manche würden sogar von Kontrolle sprechen ...



GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
AUSRÜSTUNG
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS
LEITFADEN
1. AKT
2. AKT
3. AKT
4. AKT
5. AKT

Im dritten Stock befindet sich rechts vom Eingang zur Bar ein Lüftungsschacht. Snake kann zwar hineinkriechen, aber es dauert eine halbe Ewigkeit, den Gang auf diese Weise zu erkunden. Nutzen Sie lieber Metal Gear Mk. II, um die dort deponierten Dinge in Windeseile einzusammeln, zum Beispiel die nützliche PSS-Pistole mit Schalldämpfer. Sie können den Lüftungsschacht sogar nutzen, um die Haven-Soldaten eine Etage tiefer beim Kampf zum Ausgang zu überraschen, aber das ist etwas, das nur erfahrene Spieler versuchen sollten.

Ed and Jonathan sind nach den beiden Hauptdarstellern von Policenauts benannt – einem Adventure von Hideo Kojima aus dem Jahr 1994, das leider nur in Japan veröffentlicht wurde. Auch die Namen Meryl Silverburgh und FOXHOUND wurden erstmalig in Policenauts benutzt, und es gibt noch andere Anspielungen in der Metal Gear Solid-Serie, besonders in MGS4.

Einige der Kämpfer hinterlassen Maschinengewehre – Rebellen das PK und manche PMC-Soldaten das M60E4. Wenn Sie diese Waffen in die Finger bekommen, dann kommt Ihnen das bei einer späteren Schlacht sehr gelegen. Östlich der Basis gibt es sogar einen Rebellen, der mit einem M72A3-Panzerabwehrraketenwerfer bewaffnet ist.

Sollten Sie auf Zeit spielen, dann warten Sie besser nicht darauf, dass die Rebellen die PMC-Kräfte besiegen. Sprengen Sie das Schaltpult und eilen Sie zu Drebins Position im Nordwesten der Anlage. Die Rebellen werden die Kontrolle errungen haben, wenn das Spiel weitergeht.



3. SÜDAMERIKA | KRAFTWERK



Eine lange Zwischensequenz unterbricht das Geschehen, wenn Sie den rostigen Stryker erreichen, der hinter den Gebäuden (auf der nordwestlichen Ecke der Karte) steht. Damit aktivieren Sie einen Checkpoint.



In den Gebäuden lagern einige nützliche Fundsachen, es lohnt sich also, wenn Sie das Risiko eingehen, hineinzuschleichen. Am sichersten ist normalerweise der Eingang auf der östlichen Seite. Wird der von Soldaten bewacht, können Sie sich in der Nähe unter dem Lkw verstecken – entweder bis die Männer weiterziehen oder um sie unbemerkt auszuschalten. Vergessen Sie nicht, das hier gezeigte Schaltpult zu zerstören, wenn Sie dort sind.



Sie können das Kraftwerk auf zwei Arten angehen. Sie können geradeaus vorrücken und versuchen, an den PMC-Maschinengewehren vorbeizuschleichen, die das Niemandsland im Süden beharken. Oder Sie versuchen es rechts über die Hügel. Dann kommen Sie zwar in Kontakt mit feindlichen Soldaten, aber Sie können bei der Gelegenheit auch einen exzellenten Überblick über das Schlachtfeld bekommen und dort oben zwei PMC-Scharfschützen ausschalten, die den Rebellen zu schaffen machen.

GEHEIMNIS: DIE STROMVERSORGUNG

Mit der Zerstörung des Schaltpultes wird die Stromzufuhr unterbrochen, was die Voraussetzung für den Sieg der Rebellen in diesem Abschnitt ist. Dies hat gravierende Auswirkungen auf die folgende Situation, nachdem Sie in der nordwestlichen Ecke die Zwischensequenz (und den Checkpoint) auslösen. Wenn das Kraftwerk vor der Begegnung mit Drebin von Snake oder den Rebellen lahmgelegt wurde, werden die gesamten PMC-Kräfte aus dem Gebiet und dem Cove-Tal abgezogen. Ist das Kraftwerk bei der Zwischensequenz jedoch noch in Betrieb, verschwinden alle Rebellen aus den beiden Gebieten, und die Präsenz der PMC-Truppen wird verstärkt. Unnötig zu sagen, dass die zuletzt geschilderte Situation Ihre Lage deutlich erschwert.

Das Abschalten des Kraftwerks hat noch einen weiteren Vorteil. Sie erhalten damit Zugriff auf nützliche Fundsachen. Gehen Sie in den Hof hinter dem Kontrollraum (im Südwesten der Kraftwerk-Anlage), in dem ein großes Metallgerüst steht. Klettern Sie die Leiter hinauf und gehen Sie zu einem der Stahlkabel, die zum benachbarten Strommast hinüberführen. Springen Sie mit **Ⓢ** über das Gelände und hangeln Sie an einem der Kabel entlang, bis Sie über dem Laufsteg beim Strommast hängen. Drücken Sie **Ⓢ**, um sich herunterfallen zu lassen. Achten Sie vor der Klettertour auf die Psyche-Anzeige. Wenn die gesunken ist, beeinträchtigt das die Griff-Leiste, und dann könnte Ihre Kraft nicht ausreichen, um es hinüber zu schaffen.

Zu den wertvollen Fundsachen in diesem Bereich gehören ein Gewehr-Zielfernrohr, die tragbare FIM-92A-Boden-Luft-Rakete, eine PSS-Pistole mit Schalldämpfer und Munition. Das Pentazemin auf dem Kistenstapel an der Mauer erreichen Sie mit einer Vorwärtsrolle von den rostigen Kisten aus, die links daneben stehen. Anschließend können Sie über die Mauer zurück in den anderen Hof springen.



ALTERNATIVE STRATEGIEN

Es ist recht einfach, am tiefergelegenen östlichen Teil dieser Zone zum Kraftwerk zu schleichen. Daher ist ein Besuch der Erhöhung im Westen nur angebracht, wenn Sie sich in das Gefecht einmischen wollen.

E Kriechen Sie zum Pfad auf der linken Seite, wenn die Rebellen Ihren Angriff beginnen. Rücken Sie weiter vor bis in den Schatten des Felsüberhangs, wobei Sie darauf achten müssen, nicht die Aufmerksamkeit der PMC-Scharfschützen zu erregen. Folgen Sie dem schmalen Pfad, bis Sie eine kleine, grasbewachsene Erhebung erreichen. Legen Sie eine Pause ein und beobachten Sie die Schlacht. Wie Sie sehen können, bestreichen die PMClers den Bereich vor dem Gebäude mit zwei Maschinengewehren. Um möglichen Querschlägern aus dem Weg zu gehen, kriechen Sie hinüber zum Pfad auf der rechten Seite und folgen Sie ihm, bis Sie einen liegenden Baumstamm erreichen. Der sollte Ihnen genügend Schutz bieten. Kriechen Sie in das Gras zur Rechten, sobald Sie es sicher erreichen können.

F Vor Ihnen stehen ein paar Bäume, zwischen denen spärliche Grasstreifen wachsen. Sie müssen vorsichtig durch dieses Gebiet bis zum zweiten Baum kriechen. Beobachten Sie dort die PMClers. Einer oder zwei sollten östlich der Gebäude postiert sein, nicht weit von Ihrer Position entfernt. Wenn die getötet werden, kommen andere Männer aus dem Gebäude, um sie zu ersetzen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Situation aufmerksam zu beobachten und das Solid-Eye-Radar zu nutzen, um geschickt den besten Moment zum Verlassen der Deckung abzupassen. Sie können die Mk. 2 benutzen, um die Sache zu beschleunigen. Sobald der Weg für einen Moment frei ist, kriechen Sie rechts neben den Sandsäcken bis zum Lkw. Verstecken Sie sich unter dem Laster, bevor Sie durch die Öffnung in der Mauer kriechen und dann links die Treppe hinaufgehen. Checken Sie im Gebäude die Situation hinter der Tür auf der rechten Seite (in dem Raum könnten PMClers sein) und schlüpfen Sie nach links durch, wenn niemand in Ihre Richtung schaut.

G Sie sind jetzt im Kontrollraum der Anlage. Bei einem reinen Stealth-Durchgang können Sie hier warten, bis die Rebellen kommen und das Schaltpult (das auf der linken Seite abgebildet ist) in die Luft jagen: Der Stromausfall bedeutet normalerweise das Ende des PMC-Widerstandes. Das kann aber eine ganze Weile dauern. Sie können die Sache auch beschleunigen und den Sabotageakt selbst durchführen. Begeben Sie sich zum Stryker hinter den Gebäuden, sobald die Luft rein ist. Am Ende der Begegnung mit Drebin wird ein Checkpoint aktiviert.

Falls Sie gerne die veränderte Situation begutachten möchten, die sich ergibt, wenn die Rebellen das Gebiet nicht unter ihre Kontrolle bringen können (siehe „Geheimnis: Die Stromversorgung“), dann können Sie eine Abkürzung zu Drebin nehmen. Von der grasbewachsenen Erhebung aus, die bei Punkt E erwähnt wird, können Sie einen Weg am äußersten linken Rand des Gebietes erreichen. Die Gefahr, auf diesem Weg entdeckt zu werden, ist gering. Vorsicht ist allerdings geboten, wenn Sie an dem Geschütz vorbeikommen. Lassen Sie sich hinter der Ecke in den Graben hinab und folgen Sie diesem bis zu seinem Ende, wo die Zwischensequenz beginnt.



WAFFEN

Die Tabellen bieten Ihnen eine detaillierte Aufschlüsselung der wichtigsten Eigenschaften aller Waffenarten, die im Spiel verfügbar sind. Die Grundstruktur der Tabellen ist leicht zu verstehen, vorab noch ein paar zusätzliche Erläuterungen.

Waffen-ID:

Gewicht: Das Gewicht einer Waffe in Kilogramm.

Reichweite: Die maximale Schussentfernung einer Waffe in Metern.

Durchschlagskraft: Ein Maßstab für die Feuerkraft der verschiedenen Waffen. Sie bezieht sich nur auf die Waffe selbst, ohne zusätzliche Aufrüstung. Die Durchschlagskraft nimmt meist mit der Zielentfernung ab. Eine Kurve verdeutlicht das für jede Waffenart im Waffenauswahlmenü.

CQC-Vereinbarkeit: Zeigt an, ob Nahkampftaktionen möglich sind, wenn Snake diese Waffe trägt. Grundsätzlich sind mit einer Pistole alle CQC-Techniken möglich. Bei einem kompatiblen Gewehr sind die Möglichkeiten begrenzt.

Feuerarten: Sollte eine Waffe über mehrere Feuerarten verfügen, wird der Einzelschuss-Modus mit einem Stern, Feuerstoß mit drei Sternen und (vollautomatisches) Dauerfeuer mit fünf Sternen dargestellt.

Munition:

Munitionstyp: Die Art der Munition, die eine Waffe braucht.

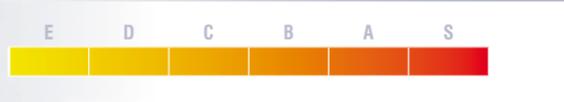
Magazinkapazität: Die Menge an Munition, die ein Magazin fasst.

Maximale Munitionsmenge:

Die maximale Munitionsmenge, die Snake in jedem der fünf Schwierigkeitslevel tragen kann. Auf „Leicht Liquid“ ist sie quasi unbegrenzt, auf dem Hart- oder Extrem-Level ist sie deutlich reduziert.

Eigenschaften:

Hier werden die Eigenschaften einer Waffe bewertet. Es gibt die Kategorien Schaden (SDN), Schock (SHK), Durchschlagskraft (DSK), Stabilität (STB), Nachladen (NLD), Anvisieren (VIS), Schlaf (SLF) und Betäubung (BET). Der bestmögliche Wert ist „S“, „E“ der schlechteste. Damit Sie die Qualität einer Waffe auf den ersten Blick einschätzen können, haben wir die unterschiedlichen Werte durch farbige Balken dargestellt.



Schlaf und Betäubung sind Eigenschaften, die nur für bestimmte nicht-tödliche Waffen gelten. Eine genauere Beschreibung der anderen Eigenschaften finden Sie bei den Tabellen „Beste Eigenschaftswerte“ auf Seite 122 in diesem Kapitel.

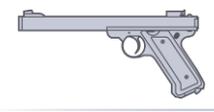
Regulärer Preis (DP):

Einige Waffen können Sie zu unterschiedlichen Spielstadien in Drebins Laden kaufen. In dieser Zeile steht der reguläre Preis. Lesen Sie auch den Abschnitt zu Drebins Laden in diesem Kapitel. Waffen ohne Preisangabe können Sie nur auf dem Schlachtfeld einsammeln.

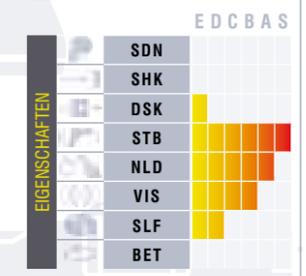
Zubehör/ Bemerkungen:

Im letzten Abschnitt jeder Tabelle werden Anpassungsmöglichkeiten der Waffen oder erwähnenswerte Zusatzinformationen (zum Beispiel Sonderfunktionen der Waffe) aufgeführt. Über Zubehör und Waffenausrüstung erfahren Sie mehr auf Seite 130 in diesem Kapitel.

MK. 2 PISTOLE



PISTOLE	
Waffen-ID	
Gewicht (kg)	1,1
Reichweite (m)	76,0
Durchschlagskraft	350
CQC-Vereinbarkeit	✓
Feuerarten	-
Munition	
Munitionstyp	Bet. (.22)
Magazinkapazität	10
Munitionsmenge	
Leicht Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	300
Hart Big Boss	100
Extrem The Boss	50

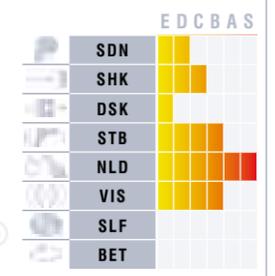


Regulärer Preis: -
Zubehör: -

OPERATOR



PISTOLE	
Waffen-ID	
Gewicht (kg)	1,0
Reichweite (m)	71,0
Durchschlagskraft	420
CQC-Vereinbarkeit	✓
Feuerarten	-
Munition	
Munitionstyp	.45ACP
Magazinkapazität	7
Munitionsmenge	
Leicht Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Hart Big Boss	500
Extrem The Boss	300

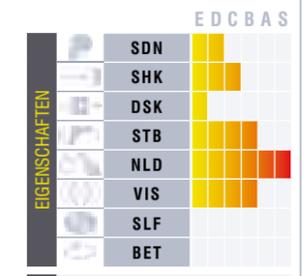


Regulärer Preis: -
Zubehör: Oberer Aufsatz: Schalldämpfer (OP)
Unterer Aufsatz: Blitzlicht (H.G.)

GSR



PISTOLE	
Waffen-ID	
Gewicht (kg)	1,2
Reichweite (m)	63,5
Durchschlagskraft	430
CQC-Vereinbarkeit	✓
Feuerarten	-
Munition	
Munitionstyp	.45ACP
Magazinkapazität	8
Munitionsmenge	
Leicht Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Hart Big Boss	500
Extrem The Boss	300

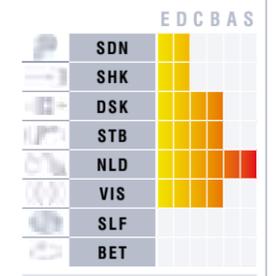


Regulärer Preis: 3.000
Zubehör: Unterer Aufsatz: Blitzlicht (H.G.)

FIVE SEVEN



PISTOLE	
Waffen-ID	
Gewicht (kg)	0,8
Reichweite (m)	80,0
Durchschlagskraft	300
CQC-Vereinbarkeit	✓
Feuerarten	-
Munition	
Munitionstyp	5.7 x 28 mm
Magazinkapazität	20
Munitionsmenge	
Leicht Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Hart Big Boss	500
Extrem The Boss	300

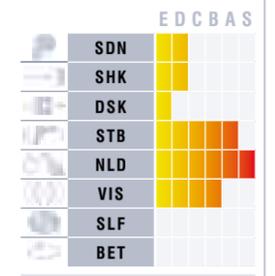


Regulärer Preis: 6.000
Zubehör: Unterer Aufsatz: Blitzlicht (H.G.)

PMM



PISTOLE	
Waffen-ID	
Gewicht (kg)	0,8
Reichweite (m)	70,0
Durchschlagskraft	325
CQC-Vereinbarkeit	✓
Feuerarten	-
Munition	
Munitionstyp	9 x 18 mm
Magazinkapazität	12
Munitionsmenge	
Leicht Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Hart Big Boss	500
Extrem The Boss	300

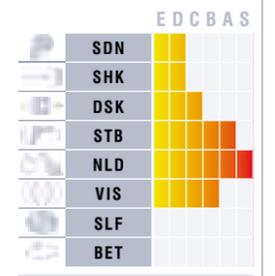


Regulärer Preis: 3.500
Zubehör: -

PSS



PISTOLE	
Waffen-ID	
Gewicht (kg)	0,9
Reichweite (m)	50,0
Durchschlagskraft	350
CQC-Vereinbarkeit	✓
Feuerarten	-
Munition	
Munitionstyp	7.62 x 42 mm
Magazinkapazität	6
Munitionsmenge	
Leicht Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Hart Big Boss	500
Extrem The Boss	300



Regulärer Preis: 5.000
Zubehör: -

PISTOLEN

Pistolen ermöglichen es Snake, sein volles Programm an CQC-Techniken einzusetzen. Er läuft damit ein bißchen schneller als mit anderen Waffen, außerdem sind sie extrem schnell nachzuladen. Allerdings führt ihre geringe Reichweite dazu, dass sie nur bei Konfrontationen auf relativ geringe Distanz sinnvoll einzusetzen sind. Die drei Pistolen, die mit einem Schalldämpfer ausgerüstet werden können (Operator, Mk. 23 und 1911 Custom), sind eine gute Wahl, wenn Sie mit bestmöglicher Stealth-Tarnung operieren wollen. Die Mk. 2 Pistole verschießt Betäubungspfeile – wenn Sie wirklich alle Geheimnisse von MGS4 aufdecken wollen, werden Sie diese Waffe lieben lernen (müssen).

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- ▶ AUSTRÜSTUNG
- METAL GEAR ONLINE
- EXTRAS
- ▶ WAFFEN
- OBJEKTE
- TARNUNG
- DREBINS LADEN
- WAFFENZUBEHÖR
- FEINDE

Die Lage der Stützpunkte, Gegenstände und Ziele verändert sich durch den Spieltyp, den Sie wählen. Deswegen sind sie auf den Karten nicht verzeichnet.

MULTIPLAYER-KARTEN: AMBUSH ALLEY



Ambush Alley (Hinterhalt-Gasse) trägt ihren Namen zurecht: Fern der Hauptstraße winden sich enge Gassen, aus denen Feinde Sie belauern und unvorhersehbar hervorspringen können. Wenn Sie vor einem Verfolger flüchten müssen, gibt es zahlreiche Fenster durch die und niedrige Mauern über die Sie rollen können. Während einer diagonalen Rolle sind Sie meist ziemlich sicher und landen eventuell hinter einer Mauer, sodass Sie Zeit genug haben, sich umzudrehen und zu kämpfen.



Auf dieser Karte stehen überall graue Fässer, die explodieren, wenn mit einer tödlichen Waffe auf sie geschossen wird – betäubende Waffen haben keine Wirkung. Mit dem Zielfernrohr eines Scharfschützengewehrs können Sie die Fässer aus großer Distanz beobachten und dann auf sie schießen, wenn ein Gegner vorbeikommt. Die Stelle, an der ein Fass gerade in die Luft gegangen ist, brennt eine Weile. Wenn Sie in die Flammen treten, fangen Sie Feuer, was Ihre Lebens-Anzeige alarmierend schnell niederdrückt. Am leichtesten lässt sich das mit ein paar Vorwärtsrollen aufhalten.

Im Süden der Karte befindet sich eine Sackgasse, die eine hervorragende Verteidigungsstellung ist. Sie können nicht von hinten angegriffen werden, sind von beiden Seiten durch Wände geschützt und haben vor sich Sandsäcke und einen Lieferwagen als Deckung. Darüber hinaus können Sie, falls Sie vom Gegner in die Sackgasse zurückgedrängt oder aus dem oberen Stock des Nachbargebäudes angegriffen werden, hinter dem Reifenstapel in Deckung gehen, während Sie zurückschießen.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

AUSRÜSTUNG

▶ METAL GEAR ONLINE

EXTRAS

MP-BASISWISSEN

MP-GRUNDLAGEN

MP-TIPPS

SPIELTYPEN

▶ MP-KARTEN



Embleme

Am Ende von *MGS4* werden Ihnen Embleme verliehen, die Ihre Leistungen während des Spieldurchgangs nach verschiedenen Kriterien würdigen. Dabei bestimmt das Emblem mit dem höchsten „Wert“ Ihren Titel (Bild 1). Je höher Ihr Titel in der Liste steht, desto besser haben Sie abgeschnitten.

Auf den folgenden Seiten stellen wir alle 40 Embleme vor. Einige sind skurril, andere nur unter enormen Schwierigkeiten zu bekommen. Seien Sie nicht enttäuscht, wenn Sie bei Ihrem ersten Durchgang in den unteren Rängen landen, denn auch bei *MGS4* gilt: Übung macht den Meister. Betrachten Sie Ihren ersten Spieldurchgang einfach als Generalprobe für zukünftige Leistungen.

Hinweis: Race Gun, Anzug (Kostüm) und Kommandowesten werden nach dem ersten Spieldurchgang automatisch freigeschaltet. Diese Standard-Gegenstände werden daher bei den besonderen „Belohnungen“ nicht genannt.



LISTE DER EMBLEME



1.

BIG BOSS

TYP	Elite
SCHWIERIGKEIT	10/10

BEDINGUNGEN

Alarm ausgelöst	0
Feinde getötet	0
„Fortsetzen“ gewählt	0
Spielzeit	< 5:00
Ration, Regain, Nudeln benutzt	0
Stealth-Tarnung und Bandana nicht benutzt	
Extrem The Boss	

Hinweis: Dies ist die höchste Auszeichnung, die sich versierte Spieler verdienen können. Es ist eine echte Herausforderung, ein „perfektes“ Spiel auf dem freispielbaren Schwierigkeitslevel „Extrem The Boss“ zu schaffen, wobei die Zeitbegrenzung für viele wohl das größte Problem darstellen wird. Falls Sie sich dieser Prüfung unterziehen wollen, finden Sie in diesem Kapitel ab Seite 170 einige hilfreiche Tipps und Hinweise.

Belohnung: Patriot, Big-Boss-Gesichtscamo, Big-Boss-iPod®-Song



2.

FOX HOUND

TYP	Elite
SCHWIERIGKEIT	9/10

BEDINGUNGEN

Alarm ausgelöst	< 3
Feinde getötet	0
„Fortsetzen“ gewählt	0
Spielzeit	< 5:30
Ration, Regain, Nudeln benutzt	0
Stealth-Tarnung und Bandana nicht benutzt	
Hart Big Boss oder schwieriger	

Hinweis: Ein ambitioniertes Ziel für den erfahrenen Spieler. Das Hound-Emblem zu ergattern ist die ideale Trainingseinheit für alle, die das Big-Boss-Emblem haben wollen. Wenn Sie erst einmal „Fox Hound“ geschafft haben, dann ist die perfekte Auszeichnung in greifbare Nähe gerückt. Die zusätzliche Zeit ist eine echte Erleichterung, aber entscheidend ist, dass Sie die „Biester“ schnell und reibungslos bezwingen können.

Belohnung: Thor .45-70



3.

FOX

TYP	Elite
SCHWIERIGKEIT	8/10

BEDINGUNGEN

Alarm ausgelöst	< 5
Feinde getötet	0
„Fortsetzen“ gewählt	0
Spielzeit	< 6:00
Ration, Regain, Nudeln benutzt	0
Stealth-Tarnung und Bandana nicht benutzt	
Normal Solid oder schwieriger	

Hinweis: Wenn Sie vorhaben, alle Embleme und Bonus-Features freizuschalten, dann ist dieser Rang ein gutes Vorhaben für den zweiten Spieldurchgang. Ein paar Alarmer können Sie sich leisten. Die Zeitbegrenzung ist zwar immer noch hart, aber wenn Sie sich auskennen und im 3. Akt den leichteren Weg durch die Vorstadt nehmen, durchaus machbar.

Belohnung: Desert Eagle (langläufig)

Wir empfehlen Ihnen, diesen Teil des Buches erst zu lesen, wenn Sie *Metal Gear Solid 4* bereits einmal durchgespielt haben. Dieser Text enthält Informationen, die Sie, um *MGS4* so zu erleben, wie es die Entwickler vorgesehen haben, erst im Verlauf des Spiels erfahren sollten.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Geschichte der *Metal Gear*-Serie erstreckt sich über eine Zeitspanne von mehr als 100 Jahren – von den Ursprüngen der Philosophen bis hin zum Ende von *Metal Gear Solid 4*. Zwar ist jedes einzelne Spiel der Serie im Großen und Ganzen eine in sich abgeschlossene Episode, aber sie sind miteinander verwoben. Sollten Sie einen Teil verpasst haben, beeinträchtigt dies den Eindruck, den bestimmten Begegnungen oder Enthüllungen auf Sie machen. In dieser Zusammenfassung (und der folgenden Interpretation) der kompletten *Metal Gear*-Saga erzählen wir Ihnen die Schlüsselmomente und Entwicklungen, damit alle Leser – Neueinsteiger wie langjährige Fans – die faszinierende Geschichte in ihrer ganzen Komplexität genießen können.



OBERST VOLGIN



NAKED SNAKE



MAJOR ZERO

I – ZEIT DER IDEALE

Die Gründung der Philosophen zu Beginn des zwanzigsten Jahrhunderts ist der Ausgangspunkt der *Metal Gear*-Saga. Ins Leben gerufen wurde dieser einzigartige Geheimbund von einer Gruppe bedeutender Persönlichkeiten aus den drei maßgeblichsten Nationen des Jahrhunderts: den Vereinigten Staaten von Amerika, Russland und China. Gemeinsam häuften sie ein gewaltiges Vermögen an, das „Erbe der Philosophen“. Sie gingen davon aus, dass diese immense Kapitalmenge ausreichen würde, um jeden aktuellen und zukünftigen globalen Konflikt zu entscheiden. Denn wer über die Geldmittel verfügt, um einen Krieg zu finanzieren, der hat auch die Möglichkeit, ihn zu verhindern. Und genau dieses noble Ziel verfolgten die Philosophen mit ihren immensen Ressourcen und ihrem großen Einfluss: Sie wollten die Welt in eine neue Richtung lenken, weg von brutalen, unnötigen Kriegen. Doch mit dem Tod der Gründungsmitglieder schwand der ursprüngliche Daseinszweck der Organisation – die Philosophie der Philosophen wurde der Nachwelt nicht überliefert. In den Wirren nach dem Zweiten Weltkrieg sicherte sich die UdSSR – genauer gesagt ein Oberst namens Volgin – das Erbe der Philosophen.

Die Geschichte von *Metal Gear Solid 3* (chronologisch gesehen die erste Episode der Serie) berichtet vom Kampf um das Erbe der Philosophen. Während des Kalten Krieges folgten

die USA und die UdSSR aufgrund des wachsenden Atomwaffenarsenals der Doktrin vom Gleichgewicht des Schreckens – der Erstschatz einer Nation würde unweigerlich einen Vergeltungsschlag gleicher oder größerer Stärke nach sich ziehen. Da ein konventioneller Krieg unweigerlich eine fatale Eskalation nach sich zöge und ein Atomschlag sofort einen automatischen Gegenschlag auslösen würde, beschränkten sich beide Seiten auf Stellvertreter-Gefechte auf den Schlachtfeldern der Ideologie und in Drittländern. Das Geschehen von *Metal Gear Solid 3* findet 1964 kurz nach der Kubakrise statt, als die Welt unmittelbar vor dem möglichen Ausbruch des Dritten Weltkrieges stand.

Der US-Agent Naked Snake wird vom amerikanischen Geheimdienst in sowjetisches Gebiet geschickt, um dem Wissenschaftler Nikolai Sokolov das Überlaufen zu ermöglichen. Dieser steht kurz davor eine grauenhafte, starke Waffe, den Shagohod, fertigzustellen, die das empfindliche Gleichgewicht des Schreckens zwischen den beiden Supermächten zerstören würde. Naked Snake wird bei dieser Mission aus der Ferne durch ein Expertenteam unterstützt. Es besteht aus seinem Kommandeur Major Zero, der medizinischen Beraterin Para-Medic, Sigint, dem Fachmann für Technologie und Aufklärung, und der Frau, die einst Naked Snakes Mentorin war – der legendären Kriegerin, die ehrfürchtig The Boss genannt wird.



PARA-MEDIC



SIGINT



THE BOSS

Als Meister der Tarnung und der Überlebenskünste gelingt es Naked Snake, Kontakt zu Sokolov aufzunehmen. Beim gemeinsamen Fluchtversuch werden sie jedoch von The Boss gestellt, die völlig unerwartet die Seiten wechselt und nun mit Oberst Volgin gemeinsame Sache macht. Um Volgins Vertrauen zu gewinnen, händigt ihm The Boss zwei US-amerikanische Atomsprengköpfe aus. Volgin ist also im Besitz des Erbes der Philosophen, und er hat neben The Boss auch noch Ocelot (ein Wunderkind des russischen Militärs) an seiner Seite. Er plant, die Regierung des sowjetischen Präsidenten Chruschtschow zu stürzen und mit Hilfe von Sokolovs Shagohod-Waffe den Kalten Krieg zu gewinnen. In einem sehr einseitigen Kampf wird Naked Snake von The Boss schwer verwundet und zum Sterben zurückgelassen. Volgin und seine Genossen wollen Sokolov zwingen, seine Erfindung fertig zu stellen. Snake wird Zeuge der Explosion des Shagohod-Forschungslabors, als Volgin einen der beiden atomaren Sprengköpfe aktiviert.

Während sich Snake in einem Krankenhaus auf dem Weg der Genesung befindet, erhält der US-Präsident einen Anruf von Chruschtschow. Da die Explosion des Forschungszentrums von einem amerikanischen Sprengkopf ausgelöst wurde, verlangt er von den Amerikanern als Wiedergutmachung die Eliminierung Volgins. Chruschtschow hält den Oberst für einen gefährlichen Gegner, da er mit seinem politischen Rivalen Leonid Breschnew paktiert. So erhalten Major Zero und Naked Snake die Gelegenheit, ihren Fehlschlag auszubügeln, indem sie eine Eskalation der globalen Krise verhindern. Das Ziel ihrer zweiten Mission (Codename: „Snake Eater“) ist, Sokolov in Sicherheit zu bringen, den Shagohod zu zerstören und Volgin und The Boss zu exekutieren.



SOKOLOV



DER SHAGOHOD



OCELOT

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- AUSRÜSTUNG
- METAL GEAR ONLINE
- ▶ EXTRAS
- INTERAKTIVE SZENEN
- EMBLEME
- SPEZIALAUSRÜSTUNG
- GEHEIMNISSE
- ▶ ZUSAMMENFASSUNG
- INTERPRETATION
- BIOGRAFIEN