

## Solide Tipps für Agenten

# Metal Gear Solid 2 – Substance

Schleichpassagen und Feuerefekte machen den Helden Solid Snake und Raiden das Leben schwer. Doch mit unseren Tipps meistern Sie jedes Hinternis.

**E**gal, ob Sie mit Solid Snake oder Raiden unterwegs sind: Metal Gear Solid 2 – Substance ist alles andere als einfach. Überall lauern Gegner, Bomben und Laserbarrieren. Aber Rettung naht: Unsere Komplettlösung lotst Sie sicher auch durch scheinbar ausweglose Situationen. Dazu gibt's die besten Kampf- und Überlebens Tipps für das dynamische Duo.

## Allgemeine Tipps

### Wie finde ich Gegenstände?

**TIPP 1:** Wie in fast jedem Schleich-Spiel sollten Sie überall nach nützlichen Dingen Ausschau halten. In Schränken finden Sie oft Gegenstände wie Lebensenergie spendende Rationen oder Munition. Verschlussene Türen lassen sich von den Helden mit Gewalt öffnen. Gegner besitzen oft Healthpacks und Kugeln. Allerdings müssen Sie den erledigten Feind auf jeden Fall immer erst ein paar Mal hochheben und wieder fallen lassen, damit Sie diese Sachen aus ihm herausschütteln.

### Wundermittel Pentazamin

**TIPP 2:** Pentazamin beseitigt Schnupfen und sorgt für eine ruhige Hand. Das Medikament sollten Sie sich für später im Spiel aufsparen, wenn Sie im Scharfschützen-Modus auf Gegnerpirsch gehen.

### Wie kann man automatisch heilen?

**TIPP 3:** Die Verwendung von Rationen lässt sich sehr bequem automatisieren, indem Sie die Nahrungspakete im linken Menü einblenden. Sollte Ihre Energie mal in den orangefarbenen Bereich fallen, kann sich der Held zudem selbst heilen. Lassen Sie ihn dazu einfach eine Weile bewegungslos in der Hocke verharren.

## Kampftipps

### Schleichen besser als Ballern?

**TIPP 4:** Wildes Geballere führt schnell in den Heldentod. Offene Feuerefekte sollten Sie deshalb nur dann austragen, wenn sie unvermeidbar sind und nicht zu viele Gegner in der Nähe stehen. Ausgeschaltete Feinde müssen Sie zudem aus dem

Weg räumen, damit sie nicht gefunden werden. Dazu sind Schränke, Spinde und dunkle Kammern ideal geeignet.

### Wozu Gegner betäuben?

**TIPP 5:** Zu Beginn des Spiels besitzen Sie als einzige Waffe eine Betäubungspistole mit Schalldämpfer. Um einen Gegner auf der Stelle ins Reich der Träume zu schicken, muss Snake in den Kopf oder das Herz treffen. Andernfalls kann der Wachmann möglicherweise noch Alarm schlagen.

### Wachen belauschen

**TIPP 6:** Manche Posten geben regelmäßige Statusmeldungen über Funk ab. Wenn der Funkspruch ausbleibt, rückt sofort Verstärkung an. Um mehr Zeit zu gewinnen, sollten Sie diese Wachen erst erledigen, nachdem sie Meldung gemacht haben.

### Gegner umrollen

**TIPP 7:** Wenn Sie von einer Übermacht umzingelt wurden, sollten Sie die Hechtrolle (beim Laufen ducken) zur Flucht einsetzen. Umgerollte Gegner verlieren mit



Tipp 11: So hangeln Sie sich ungesehen an Wachleuten vorbei.



Tipp 12: Kameras können sie nicht sehen, wenn Sie im toten Winkel stehen.

etwas Glück das Bewusstsein oder fallen sogar dramatisch über eine Reling.

**Schränke und dunkle Ecken**

**TIPP 8:** Bei einer wilden Verfolgungsjagd bieten Schränke und dunkle Nischen effektive Verstecke. Die wenigsten Wachen schauen außerdem unter Tische. Sind die Gegner verschwunden, können Sie sich in aller Ruhe wieder frei bewegen.

**Schleichtipps**

**Den Gegner durchschauen**

**TIPP 9:** Fast jeder Wachmann folgt einem festen Marschplan, wenn er seine Runden dreht. Beobachten Sie die Patrouillen auf der Übersichtskarte, und schleichen Sie sich in einem günstigen Augenblick vorbei.

**Keine Spuren hinterlassen**

**TIPP 10:** Wenn Sie mit regennassen Schuhen Fußabdrücke hinterlassen, folgt das Wachpersonal gern mal der verräterischen Spur. Aus dem gleichen Grund sollten Sie offene Wunden schnell bandagieren, um Blutflecken auf dem Boden zu vermeiden.

**Ungesehen hangeln**

**TIPP 11:** Auf Laufstegen kann man sich geschickt an Gegnern vorbeihangeln. Doch wenn der Kraftbalken leer ist, droht der Sturz ins Bodenlose. Mit einem Trick erhöhen Sie die Ausdauer: Machen Sie dazu 100 Klimmzüge an einer Reling (Schultertasten gleichzeitig drücken), damit der Ausdauer-Balken auf Stufe zwei steigt.

**Wie lege ich Kameras lahm?**

**TIPP 12:** Videokameras haben auf jeden Fall immer einen toten Winkel, in dem man sich unbemerkt bewegen kann. Wenn Sie eine Düppel-Granate werfen, legen die austretenden Stanniolstreifen die Kameras zu-

dem für kurze Zeit lahm. Cypher-Drohnen reagieren wie Kameras, sind aber recht beweglich und sehr gut bewaffnet.

**Komplettlösung**

**Der Tanker**

**Wie gelange ich in den Tanker?**

**TIPP 13:** Schlendern Sie rechts an der Tür vorbei, eine Treppe hoch und durch die nächste Tür in die Crew's Quarters auf Deck B. Der Gang im Norden führt über eine Treppe direkt auf Deck C. Die Kamera umgehen Sie, indem Snake sich einfach ganz fest an die Wand drückt.

**Wie finde ich die Brücke?**

**TIPP 14:** Am Kopf der Treppe hinter der Kamera liegen die Mannschaftsquartiere auf Deck D. Im Osten versperrt eine Laserbarriere den Weg. Deren Strahlen können Sie durch Beschuss des Feuerlöschers oder mit Zigarettenrauch sichtbar machen. Schalten Sie den Wachmann hinter den Lasern aus, und robben Sie unter der Barriere hindurch. Über die Treppe geht es schließlich zur rettenden Brücke.

**Wie besiege ich Olga Gurlukovich?**

**TIPP 15:** Hinter den Kisten ist Snake in Sicherheit und kann einen günstigen Moment zum Angriff abpassen. Der Sprungschuss bietet sich hier an. Drücken Sie sich dazu mit dem Rücken an eine Kiste, und betätigen Sie im richtigen Moment mehrmals die Feuer-Taste. Snake wird automatisch aus der Deckung hervorspringen und Olga aufs Korn nehmen. Die Plane beseitigen Sie durch Beschuss der Befestigungsklemme. Entledigen Sie sich möglichst früh des Scheinwerfers, damit er später nicht blendet.

**Wie gelange ich in den Bauch des Schiffs?**

**TIPP 16:** Begeben Sie sich in die Crew's Quarters auf Deck B. Die Tür im Südosten führt zur Crew's Lounge auf Deck A. Spazieren Sie die breite Treppe runter und eine weitere Stiege im Osten hinab zum Starboard Engine Room. Hinter ein paar Laufstegen und Treppen schließlich liegt der zentrale Maschinenraum. Der Schrank dort bietet ein prima Versteck, bis der Wachmann sich endlich verzogen hat.

**Wie komme ich an den Laserschranken vorbei?**

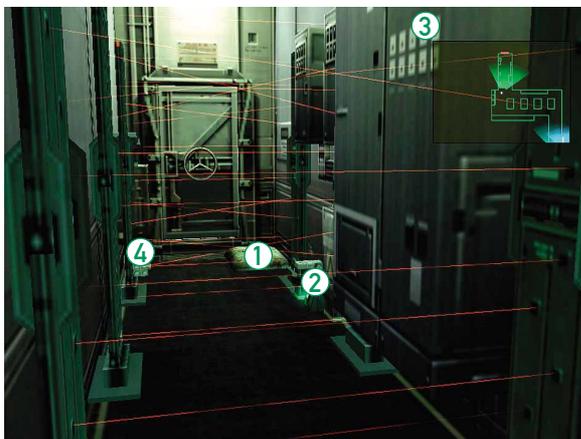
**TIPP 17:** Im Norden des Raums versperren Laserschranken den Weg. Diesmal müssen Sie alle drei Zünder mit der USP zerstören. Werfen Sie für weitere Hinweise einen Blick auf unsere Übersicht.

**Wie gelange ich in die Frachträume?**

**TIPP 18:** Am Ende des Gangs findet ein unvermeidbares Gefecht statt. Die beste Taktik ist hier der Sprungschuss, den Snake aus der Deckung der Kiste vollführen kann. Erledigen Sie möglichst früh den granatenwerfenden Soldaten.

**Wie komme ich ohne schwere Verwundungen an den Marines vorbei?**

**TIPP 19:** Für diese Aktion sollten Sie sich vorher mit der Steuerung sehr gut vertraut machen, denn jetzt wird es ein wenig knifflig. Innerhalb eines siebenminütigen Zeitlimits müssen Sie drei Räume voller Marines durchqueren. In der ersten Halle geht es geduckt unter dem Strahl des südlichen Projektors hindurch. Die nordöstliche Tür führt in den nächsten Raum. Die Metallplatten am Boden müssen Sie dabei langsam überqueren, um keinen Lärm zu verursachen. Im zweiten Raum schicken Sie Snake auf die andere Seite und dann nach Norden durch die Tür.



**Tipp 17:** 1: Unter Beschuss macht der Mehlsack die Laser sichtbar 2: Diesen Kasten können Sie zerstören 3: Für diesen Kasten müssen Sie auf eine Kiste steigen 4: Sie sollten an der Tür stehen, um den Kasten zu sehen.



**Tipp 20:** Arbeiten Sie sich zuerst vorsichtig in die nordwestliche Ecke. Dort machen Sie zuerst ein Foto von Metal Gear Ray, dann vom Abzeichen. Das Marines-Logo muss gut auf dem Foto zu sehen sein.



Wie bekomme ich die Fotos von Metal Gear Ray?

**TIPP 20:** Im dritten Raum steht ein Foto-Shooting des Metal Gear Ray auf dem Plan. Knipsen Sie den Koloss von vorne, vorne-links und vorne-rechts. Das vierte Foto muss das Marines-Logo zeigen, das nur von der nordwestlichen Ecke des Raumes aus zu sehen ist. Sind alle Aufnahmen im Kasten, weichen Sie zurück und aktivieren das Terminal ganz im Südosten.

Big Shell

Wie steuere ich Raiden?

**TIPP 21:** Von diesem Punkt an spielen Sie Jungspund Raiden. Der einzige Unterschied zu Snake ist, dass jetzt in jedem Abschnitt die Nodes aktiviert werden müssen, damit Sie die Übersichtskarte sehen.

Wo finde ich eine Waffe?

**TIPP 22:** Verstecken Sie sich vor den Wachen, bis der Fahrstuhl ankommt. Auf dem Dach hat der Zaun im Nordwesten ein Loch, durch das Raiden kriechen kann. Von der Strut A Pump Facility führt die nordöstliche Tür ins Strut F Warehouse. Im südöstlichen Raum liegt die praktische Betäubungspistole M9.

Wo bekomme ich weitere Anweisungen?

**TIPP 23:** Zeit zum Verschnaufen gibt es nicht. Im nächsten Abschnitt müssen Sie fast nie schießen, dürfen sich aber auf gar keinen Fall erwischen lassen. Kehren Sie zurück zur Strut A Pump Facility. Die Tür im Nordosten führt über eine Brücke zum Strut B Transformer Room. Hangeln Sie sich über die Reling an den Wachen vorbei, dann geht's weiter nach Norden. In der Strut C Dining Hall wartet Peter Stillman, der Sie postwendend auf eine spannende Bombensuche schickt.

Bomben entschärfen

Allgemeine Tipps

**TIPP 24:** Damit Sie die Bomben auf der Radarkarte erkennen, müssen Sie Sensor A aktivieren. Beschuss mit dem Eisspray entschärft den Sprengstoff. In jedem Strut befindet sich eine Bombe.

Wo ist die Bombe in Strut C?

**TIPP 25:** Die Bombe in Strut C ist über dem Spiegel auf der Damentoilette versteckt.

Wo ist die Bombe in Strut B?

**TIPP 26:** Im Strut B Transformer Room verdeckt eine offen stehende Schranktür den versteckten Sprengstoff.

Wo ist die Bombe in Strut A?

**TIPP 27:** Im Strut A Pump Room öffnet Stillmans Lvl1-Karte die Tür im Süden. Die Bombe ist gut versteckt: Überqueren Sie die kleine Treppe im Südosten des Raums, und kriechen Sie unter Röhren hindurch bis zu einem roten Rohr. Unter dieser Leitung hindurch gelangt man in südlicher Richtung zum Sprengsatz.

Wo ist die Bombe in Strut F?

**TIPP 28:** Im Strut F Warehouse lassen Sie Raiden auf der zweiten Etage vom westlichen Geländer baumeln. Hinter den Kisten, auf die sich unser Held nun fallen lässt, tickt die Bombe.

Wo ist die Bombe in Strut E?

**TIPP 29:** Die Tür im Norden des Lagerhauses führt nach Strut E. Auf dem Weg dorthin sollten Sie die Wache auf dem gegenüberliegenden Dach außer Gefecht setzen. Auf der Brücke liegen Claymore-Minen, die Sie mit aktiviertem Minendetektor sichtbar machen. Vom Strut E Parcel Room klettern Sie über die östliche Treppe

zum Heliport. Das rechte Hinterrad des Harriers beherbergt die Bombe.

Wo ist die Bombe in Strut D?

**TIPP 30:** Zurück im Parcel Room geht es in nordöstlicher Richtung zum Strut D Sediment Pool. Auf der unteren Etage befindet sich im Westen die letzte Ladung versteckt unter einer Bodenklappe.

Wo ist die große Bombe?

**TIPP 31:** Marschieren Sie durch die Tür im Südwesten, um in der Strut C Dining Hall den Sensor B aufzusammeln. Jetzt tickt die Uhr: Es bleiben 400 Sekunden, um die Bombe zu entschärfen. Eilen Sie nach Süden über Strut B zum Strut A Pump Room. Dort führt eine Treppe aufs Dach, wo es per Fahrstuhl abwärts geht. Im Raum mit dem Pool wittert Sensor B die Bombe unter dem Bauch des U-Boots. Gehen Sie mit Raiden in die Hocke, um den Knaller leichter zu finden.

Lässt sich Fortune besiegen?

**TIPP 32:** Geben Sie sich keine Mühe, Fortune ist unbesiegbar. Raiden hat keine andere Wahl, als sich zu verstecken, bis der Fahrstuhl ankommt. Dabei sollte er jedoch immer in Bewegung bleiben. Fortune zerschießt nicht nur die Kisten, sondern bringt auch Fässer zum Explodieren und lässt Stahlträger von der Decke krachen. Die größte Gefahr geht jedoch von Fortunes Kanone aus. Ein direkter Treffer richtet gewaltigen Schaden an.

Wie finde ich die letzte Bombe?

**TIPP 33:** Frisch mit dem Leben davongekommen, geht es unter Zeitdruck weiter: 400 Sekunden, um die Bombe beim Heliport zu vereisen. Auf dem Dach, das Sie in östlicher Richtung verlassen, liegen jetzt Minen. Über Strut F gelangt Raiden nach



Tipp 27: Folgen Sie ganz vorsichtig dem eingezeichneten Pfeil zur Bombe.



Tipp 28: Jetzt fallen lassen, denn die Bombe steckt hinter den Kisten.

Strut E, wo mitten auf dem Heliport die Bombe schon auf ihn wartet.

**Wie besiege ich Fatman?**

**TIPP 34:** Rollerblader Fatman legt ständig neue Sprengsätze, die umgehend entschärft werden sollten. Dabei trägt er eine kugelsichere Weste, die ihn vor Beschuss schützt. Bringen Sie den Kerl mit ein paar Treffern zu Fall, und zielen Sie schnell auf seinen Kopf, bevor er wieder aufsteht. Jedoch ist Fatman dank seiner Rollschuhe ein flinker Geselle. Bleiben Sie ihm trotzdem auf den Fersen. Claymore-Minen können Sie als Fallen für den achtlosen Rollermann aufstellen. Ist der Bösewicht besiegt, müssen Sie ihn beiseite wuchten, um der wirklich letzten Bombe den Garaus zu machen.

**Besuch bei den Geiseln**

**Wo finde ich die Verkleidung?**

**TIPP 35:** Um sich bei den Geiseln einzuschleichen, muss Raiden sich als Soldat verkleiden. Die Uniform bekommen Sie vom Ninja nach dem Kampf mit Fatman. Das Maschinengewehr AKS-74u lagert im Strut F Warehouse hinter der Lvl2-Tür.

**Wie bleibe ich unerkannt?**

**TIPP 36:** Wenn Raiden sich auf das Gebiet der Geiseln voranwagt, muss er sowohl die Uniform als auch das AKS tragen. Zudem sind auffällige Manöver wie Springen oder Kriechen verboten. Sobald ein Wachmann Verdacht schöpft und Raiden kontrolliert, muss der Held still halten, damit die Tarnung nicht doch noch auffliegt.

**Wo ist das Richtmikrofon?**

**TIPP 37:** Auf der Brücke zwischen Strut E und F sollten Sie zuerst die Cyphers und die Wache auf dem Dach ausschalten. Schlendern Sie nach Westen, um in den

Shell 1 Core 1F zu gelangen. Der Fahrstuhl führt in Stock B2, wo im Südwesten das Richtmikrofon zur Lokalisierung der Geisel Ames herumliegt.

**Wie gelange ich zu den Geiseln?**

**TIPP 38:** In Etage B1 schleifen Sie einen Wachmann im Würgegriff zum Retina-Scanner, um Zugang zu bekommen.

**Wer ist Ames?**

**TIPP 39:** Nun müssen Sie Ames zwischen den ganzen Geiseln ausfindig machen. Das ist halb so schwer, denn der Kerl trägt einen Herzschrittmacher, der sich mit dem Richtmikrofon abhören lässt. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nur mit Gewehr gesehen werden. Ames sitzt im Südwesten an einem Tisch. Sprechen Sie ihn mit dem Mikro in der Hand an. Nach der Sequenz muss Raiden sofort das AKS zur Hand nehmen, bevor er entdeckt wird.

**Shell 2**

**Allgemeine Tipps**

**TIPP 40:** Im Strut F Warehouse können Sie sich ausrüsten. Ames' Lvl3-Karte öffnet dabei die entsprechenden Türen. Reißen Sie sich auf jeden Fall den RGB6 und das PSG1 unter den Nagel. Im Raum mit dem Scharfschützengewehr befindet sich in der östlichen Wand ein Tunnel, in dem die Betäubungsvariante des PSG1 versteckt ist.

**Wie gelange ich nach Shell 2?**

**TIPP 41:** Schlagen Sie sich zu Strut D durch. Um auf die zweite Shell zu gelangen, müssen Sie erst alle zehn Kontrollkästen per PSG1 beseitigen. Nahe gelegene Kästen lassen sich munitionssparend auch mit der Socom erledigen. Um alle Kästen zu finden, werfen Sie einen Blick auf unsere Übersicht unten rechts.

**Wie besiege ich den Harrier?**

**TIPP 42:** Snake versorgt Sie mit Rationen sowie Munition und beharkt den Flattermann vom Hubschrauber aus. Die Stinger ist für diesen Gegner die Waffe der Wahl. Versuchen Sie, schnell zu zielen und zu feuern, denn der Jet lässt Ihnen zwischen den Angriffen kaum Zeit. Wenn der Flieger MG-Salven spuckt oder zum Flächenbombardement ansetzt, bleibt Ihnen nur die Flucht. Sollte er allerdings ziellos in der Gegend herumfliegen, schießen Sie ihm sofort eine Stinger vor den Latz. Sobald sich der Harrier entfernt, können Sie ihn schon mal in der Ferne anvisieren, um ihn zu treffen, bevor er Ihnen zuvorkommt. Feuern Sie immer erst, wenn einer der grünen Kästen rot aufleuchtet. Dann nämlich hat die Stinger-Rakete den Gegner aufgeschaltet und verfolgt ihn.

**Wie gelange ich unbeschadet nach Strut L?**

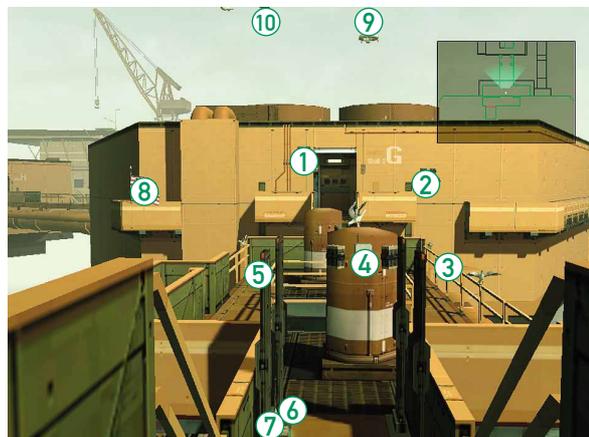
**TIPP 43:** Hangeln Sie sich über das östliche Gerüst bis zum Rohr und lassen sich darauf fallen. Am Nordende des Rohrs erklimmt Raiden die zwei Absätze und läuft dann über die Plattform. Schalten Sie die Wachen unbemerkt aus, damit Sie in Ruhe die folgende Turnübung vollführen können: Der erste Abgrund kann mit Raidens Rolle überwunden werden, für die zweite Lücke müssen Sie hangeln.

**Wie komme ich in den Shell 2 Core?**

**TIPP 44:** Schleichen Sie ungesehen an den Fenstern vorbei. Vorsicht vor losen Bodenplatten! Den Abgrund überleben Sie nur, wenn sich unser Held an der Wand entlangschleibt, wobei er sich bei dem hervorstehenden Kasten noch zusätzlich ducken muss. Erledigen Sie die Cyphers, damit Sie in Ruhe mit einer eleganten Rolle den letzten Abgrund zum Shell 2 Core bewältigen.



**Tipp 39:** Das ist Ames, richten Sie das Mikro auf ihn, und sprechen Sie ihn dann an. Achten Sie darauf, dass die Wachen Sie immer nur mit dem angelegten Gewehr sehen. Sonst wird Raiden auf der Stelle geschnappt.



**Tipp 41:** Die zehn Steuerungskästen: Kasten 3 wird von Tauben verdeckt. Kasten 8 versteckt sich hinter der Flagge. Kasten 9 ist auf dem Cypher montiert. Kasten 10 befindet sich über der Tür, durch die Sie gekommen sind.



**Wo ist die Nikita?**

**TIPP 45:** Um zum Präsidenten zu gelangen, müssen Sie den elektrisierten Boden abschalten. Das geht nur mit Hilfe des Nikita-Raketenwerfers. Fahren Sie per Fahrstuhl in Stock B1. Raiden geht tauchen und kann unserer Karte zur Raketen-schleuder folgen. Die blauen Flecken sind Luftlöcher, an denen Sie lebenswichtigen Sauerstoff in Ruhe nachtanken.

**Wie komme ich auf dem schnellsten Weg zum Präsidenten?**

**TIPP 46:** Aufgepasst, jetzt geht es endlich an die Befreiung des amerikanischen Präsidenten. Im kleinen Raum auf Etage 1F zerschießen Sie zunächst die Kameras. Stellen Sie sich dann auf die Kiste, und feuern Sie eine Nikita-Rakete nach Norden in den Schacht. Die Rakete muss den Stromkasten mit den roten Lampen treffen. Der Präsident darf dabei natürlich unter jeder Umständen sterben.

**Auf der Suche nach Emma Emmerich**

**Wie besiege ich Vamp?**

**TIPP 47:** In Stock B1 beginnt eine weitere Tauchpartie. Folgen Sie unserer Karte zu Vamp. Der Blutsauger ist recht einfach zu besiegen, wenn Sie sich an explosive Waffen halten. Sprengungen unter Wasser verkürzen Vamps Sauerstoff-Balken und zwingen ihn zum Auftauchen. Springt er auf den Laufsteg, sollte er sofort einen Treffer kassieren, bevor er angreifen kann. Wenn er an die Wand hüpfet, bleiben Sie immer in Bewegung. Schießen Sie möglichst früh die Lampen aus, da Vamp mit seinen Messern Raidens Schatten in Windeseile festnageln kann.

**Wie finde ich Emma?**

**TIPP 48:** Nach einer weiteren Schwimmeinlage befreien Sie Emma aus dem Schrank. Da Sie nun mit ihr zusammen

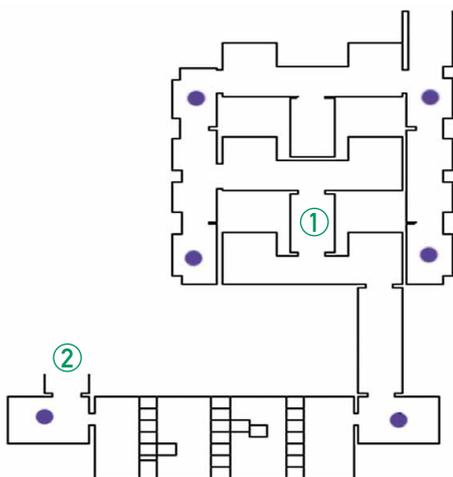
schwimmen, müssen Sie auf den kurzen Sauerstoffvorrat des Mädchens Rücksicht nehmen und oft auftauchen. Im Vamp-Raum liegen jetzt Minen, an denen Sie Emma unbeschadet vorbeilotsen.

**Wie bringe ich Emma durch das Wasser?**

**TIPP 49:** Schicken Sie Raiden noch mal mit Emma ins Nass. Diesmal sind die Strecken ohne Luftlöcher länger, Beeilung ist also angesagt, damit die Kleine überlebt. Die Käfer vor dem Fahrstuhl kann Raiden mit Eisspray vertreiben. Einfacher ist es jedoch, Emma einfach fest im Schwitzkasten in den Lift zu zerren.

**Wie bringe ich Emma an den Wachleuten vorbei?**

**TIPP 50:** Im nächsten Abschnitt gilt es, die Wachleute einzeln zu beseitigen. Holen Sie Emma nach jedem Gegner zu sich, weil über den Fahrstuhl Nachschub anrückt. Die Tür im Südosten führt ins Freie.



**Tipp 45:** Bei 1: Die Nikita 2: zu Vamp. An den blauen Punkten Luft holen.



**Tipp 49:** Reden Sie Emma freundlich zu, damit sie ihre Angst vor den Käfern überwindet.

Erledigen Sie dort die Wachen, und vereinigen Sie dann das Feuer, damit Raiden mit Emma sicher und ohne Verletzung durch die Tür im Süden gehen kann.

**Wie beschütze ich Emma auf ihrem Weg?**

**TIPP 51:** Am Fuße der Leiter beginnt Emma ihren langen Marsch. Mit Infrarotbrille und PSG 1 zerstören Sie die Minen, bevor die schusslige Dame drauftritt. Außer dieser Bedrohung wimmelt das Gebiet vor Wachen und Cyphern, die sie ebenfalls beseitigen. Sammeln Sie in den Atempausen schnell die neu auftauchenden Munitionsvorräte. Pentazamin ist hilfreich, sollte aber gespart werden, da es im Anschluss noch nützlich ist. Nach einer Weile meldet sich Snake und bietet Hilfe an. Rufen Sie sofort zurück, denn seine Fähigkeiten als Schütze sind hier unentbehrlich. Beachten Sie unbedingt, dass Snake nur in Ihrem Blickfeld Treffer erzielen kann.

**Wie besiege ich Vamp?**

**TIPP 52:** Ist Emma in vermeintlicher Sicherheit, tritt Vamp auf den Plan und schnappt sich das Mädchen. Die Schwierigkeit besteht darin, den Bösewicht zu besiegen, ohne Emma zu treffen. Am besten wirkt hier das PSG 1-T, da dieses Gewehr das Mädchen nicht verletzen kann. Schlucken Sie eine große Portion Pentazamine für eine ruhige Hand.

**Wie gelange ich ohne Verluste zu Pliskin und Otacon?**

**TIPP 53:** Achtung, den nächsten Abschnitt müssen Sie wieder innerhalb eines extrem knappen Limits bewältigen. Am besten speichern Sie Ihren Spielstand vorher. Unter Zeitdruck müssen Sie sich nun innerhalb von 300 Sekunden zum Shell 1 Core durchschlagen und mit dem Fahrstuhl schließlich bis ganz nach unten fahren.

## Das Innere von Arsenal Gear

**Allgemeine Tipps**

**TIPP 54:** Die Foltereinlagen überstehen Sie durch wildes Getippe der Action-Taste. Wenn Raiden befreit wird, hat er alle Hände voll zu tun, sich nicht zu entblößen, und kann deshalb Gegner nicht in den Würgegriff nehmen. Schleichen ist hier der einzige Weg. Im Schrank liegt Medizin, die verräterische Niesattacken verhindert.

**Wie komme ich an den Wachen vorbei?**

**TIPP 55:** Tapsen Sie von der Tür aus sofort auf die andere Seite des Raumes, wo eine Treppe in die zweite Etage führt. Dort steht im Südwesten ein Karton, mit dem Raiden unbemerkt an den Wachen vorbeischleicht. Hüten Sie sich vor verräterischen Manövern. Eine laufende oder im Weg herumstehende Kiste erregt Aufsehen. Der Durchgang im Nordosten führt unsern Helden endlich in Sicherheit.

**Wie öffne ich die Tür im langen Gang?**

**TIPP 56:** Die Türen sind blockiert. Raiden bleibt also nichts anderes übrig, als in der Kälte auf und ab zu marschieren. Nehmen Sie Campbells schwachsinnige Funksprüche an, bis Rose sich meldet. Snake tritt auf den Plan und hat Raidens komplette Ausrüstung dabei. Als Bonus gibt es noch ein Schwert. Machen Sie sich gut damit vertraut, Sie werden es noch brauchen.

**Wie komme ich unbeschadet durch die nächsten Räume?**

**TIPP 57:** Schnellfeuerwaffen oder das Ninja-Schwert sind das beste Mittel, um hier durchzukommen. Snake muss natürlich überleben, feuert dafür aber auch munter mit. Seine Geschenke in Form von Munition sollten Sie sich nicht entgehen lassen.

Taucht zwischendurch ohne ersichtlichen Grund der Game-over-Screen auf, verzweifeln Sie nicht. Das Spiel geht trotzdem im kleinen Fenster weiter.

**Wie besiege ich die Metal Gear Rays?**

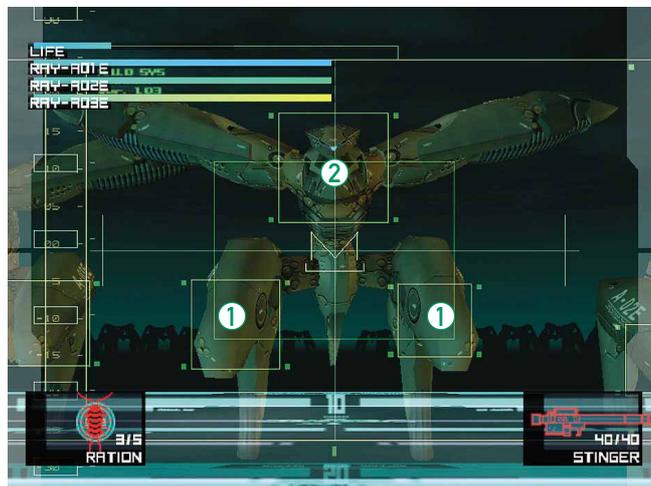
**TIPP 58:** Sage und schreibe sechs Metal Gears müssen Sie verschrotten. Stinger-Raketen sind die einzige Sprache, die die Maschinen verstehen. Größte Schwachstelle der Rays ist das geöffnete Maul. Feuere Sie eine Rakete auf das Knie eines Giganten und sofort eine zweite auf den Kopf für maximalen Schaden. Wenn das rhythmische Gepiepe sich nähernder Raketen ertönt, bringen Sie sich fix mit der Raiden-Rolle in Sicherheit. Hin und wieder taucht in der Mitte des Raums eine Ration auf, die Sie sich dankbar einverleiben sollten. Um nicht selbst zu Brei zerstampft zu werden, muss Raiden dabei auf die Füße des Metal Gear Rays gehörig aufpassen.

**Wie erledige ich den finalen Obermotz Solidus Snake?**

**TIPP 59:** So, Sie haben es geschafft. Jetzt müssen Sie noch den Endgegner besiegen. Im letzten Kampf haben Sie nur das Schwert zur Verfügung. Sie führen es mit der Maus, wobei Sie Raiden weiterhin mit der Tastatur steuern. Gut getimtes Blocken ist besonders wichtig. Der erste Kampfabschnitt spielt sich recht einfach: Dreschen Sie auf Solidus ein, um etwas Abstand zu nehmen, wenn er angreift. Raiden sollte möglichst nicht in die Feuerspur laufen, weil er sonst selbst zu brennen anfängt. Im zweiten Teil des Kampfes müssen Sie weitaus mehr blocken. Nach einer erfolgreich abgewehrten Angriffswelle schlagen Sie schnell zurück. Diese Taktik wiederholen Sie so lange, bis Solidus das Zeitliche segnet. Ist alles geschafft, dürfen Sie den Abspann genießen. **MTC**



Tipp 55: Verstecken Sie sich unter der Kiste, sonst schöpft die Wache Verdacht.



Tipp 58: Feuere Sie auf eins der Beine (1) und dann sofort auf den Kopf (2).