

Weltuntergang kurzfristig abgeblasen

# Metal Gear Solid

Solid Snake erlebt fast so viele Storywendungen wie spannende Scharmützel.

Mit unserer Lösung behalten Sie den Überblick beim Kampf gegen Superagenten.

**D**ie frisch gebackene PC-Umsetzung des Konsolenknallers Metal Gear Solid lässt Sie frei in einer riesigen Festung herumwuseln. Damit Sie Bruder Liquid Snake das Handwerk legen, erklären wir Solid Snakes Weg zum Superroboter Metal Gear und geben Tipps für Ihre Begegnungen mit den kniffligen Endgegnern.

## The Dock

**Zum  
AUFZUG**

**TIPP 1:** Snakes erster Weg führt die Treppe hinunter ins Wasser. Mit der Ration im Gepäck geht er zurück an Land. Snake verlässt sein Versteck und bezieht hinter dem Wasserbehälter in der südöstlichen Ecke wieder Deckung. Dort gibt's eine weitere Ration. Sobald die Wachen sich wegdrehen, flitzt der Spezialagent blitzschnell in die nordöstliche Ecke des Raums.

**Auf WACHE  
warten**

**TIPP 2:** Hier wartet der Spezialagent hinter den Kisten auf die dritte Wache, die nach einiger Zeit per Fahrstuhl ankommt. Nachdem der dritte Wächter seine Patrouille begonnen hat, ist der Weg zum Aufzug frei. Steigen Sie ein!

## The Heliport

**STÖR-  
GRANATEN**

**TIPP 3:** Laufen Sie zur Treppe des Heliports. Sobald der Scheinwerfer nach Norden abdreht, geht es zur Westrampe. Warten Sie hier, bis sich die beiden Lichtkreise der Scheinwerfer voneinander entfernen. Nun werden die Störgranaten vom Mittelpunkt des Landeplatzes entführt.



**Tipp 3:** Wenn die Lichter auseinander driften, holen Sie die Granaten.

**WAFFEN  
besorgen**

**TIPP 4:** Eine der Störgranaten werfen Sie in den Schuppen an der Westwand. Die dortige Kamera ist danach kurzzeitig außer Gefecht. Sichern Sie sich die Blendgranaten von dort, und schleichen Sie zum Lastwagen nördlich des Heliports. Auf der Pritsche finden Sie Ihre erste richtige Waffe, die Socom-Pistole.

**In den  
LÜFTUNGS-  
SCHACHT**

**TIPP 5:** Werfen Sie der Wache in der nordwestlichen Ecke eine Blendgranate entgegen. Bevor die Verstärkungen anrücken, kriechen Sie durch den Lüftungsschacht der nahen Wand ins Innere der Basis.

## Ventilation Shafts

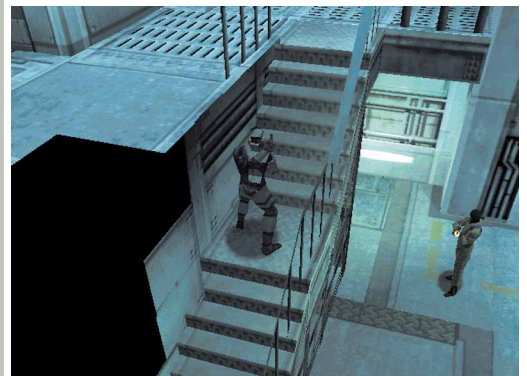
**Dem TUNNEL  
folgen**

**TIPP 6:** Snake kriecht bis zur Kreuzung. Links gibt's eine Ration, rechts führt ein Tunnel weiter ins Basisinnere. Am Ende des Schachts warten Sie, bis die Luft rein ist, und betreten dann den Tank Hangar.

## Tank Hangar

**Ins OBER-  
GESCHOSS**

**TIPP 7:** An der Südwand des Hangars entlang bewegen Sie sich westlich bis zur Treppe. Auf der breiten Stufe in der Treppenmitte sind Sie vor Wachen und der Sicherheitskamera im ersten Stock geschützt. Während das Objektiv von Ihnen abdreht, laufen Sie unter die Kamera. Beim nächsten Schwenk rennen Sie den Gang hinunter zu dem offenen der beiden Westräume.



**Tipp 7:** Auf der breiten Stufe sind Sie vor Wachen und Kamera sicher.

**ZUBEHÖR  
einsammeln**

**TIPP 8:** Die drinnen installierte Kamera lässt sich genau wie die auf dem Gang umgehen. Schnappen Sie sich die IR-Brille, und verlassen Sie den Raum wieder. Am Ende des Gangs packen Sie die Störgranaten ein und nehmen darauf die Treppe nach unten. An der Nordwand befindet sich ein Fahrstuhl, den Sie mit dem daneben angebrachten Knopf betätigen. Mit dem Aufzug geht's dann weiter zur Etage B1.

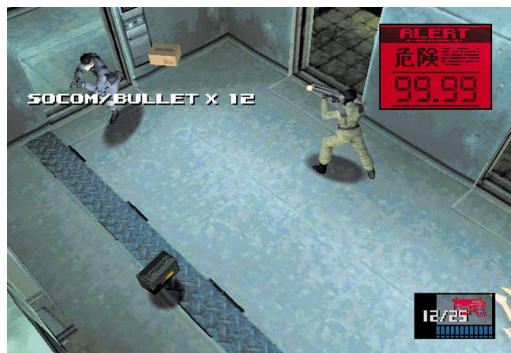
## Cell B1

**In die  
SCHÄCHTE**

**TIPP 9:** Am Ende des nach Süden führenden Gangs nimmt Snake die Leiter in den Entlüftungsschacht, den er beim letzten Gitter wieder verlässt. Ihr Held landet anschließend in der Zelle des Darpa Chiefs, mit dem er eine nette kleine Unterhaltung führt.

**Das GEFECHT**

**TIPP 10:** Sobald der Chief das Zeitliche gesegnet hat, nehmen Sie die Ration unter seinem Bett und verlassen die Zelle. Draußen erwartet Sie ein heftiges Gefecht. Zielen Sie auf die Tür, um Ihre Gegner direkt nach deren Erscheinen abzufangen. Ist ein Wächter erledigt, sammeln Sie schnell seine Überbleibsel ein. Nach der vierten At-



**Tipp 10:** Sammeln Sie schnell die Überbleibsel der Wachen ein.

**MUNITION**  
sammeln

tacke hagelt es Granaten. Flitzen Sie dann, so schnell es geht, in den sicheren hinteren Teil des Raums.

**TIPP 11:** Ihre schießwütige Freundin verzieht sich per Fahrstuhl. Untersuchen Sie anschließend den Zellenblock auf weitere Rationen und Munitionspakete, danach bringt der Aufzug Sie zur Etage B2.

**Armoury B2**

**FALLEN**  
meiden

**TIPP 12:** Die Armoury ist in sechs Räume unterteilt, von denen Ihr Agent dank der LV Card 1 zunächst drei betreten kann. Auf den Gängen sollten Sie sich seitlich halten, um den im Boden installierten Fallen zu entgehen.

**Wände**  
**SPRENGEN**

**TIPP 13:** Räumen Sie die beiden mittleren Räume und den Raum unten links aus. Ein Paket des C4-Sprengstoffs bringen Sie an der blau getünchten Wand im Südwesten der Halle an und lassen es detonieren. Sie finden einen weiteren Gang, an dessen rechter Seite Sie erneut einen bläulich gefärbten Abschnitt in die Luft jagen. Im dahinterliegenden Gang ist an der Nordwand eine weitere Sprengung fällig. Betreten Sie den gefundenen Raum.



**Tipp 13:** Die Wand im Südwesten müssen Sie sprengen.

**REVOLVER**  
**OCELOT**

**TIPP 14:** Revolver Ocelot erwartet Snake bereits. Achten Sie auf die Sprengfalle in der Mitte des Raums. Flüchten Sie vor Ocelot, solange der seinen Colt benutzt. Fängt Ihr Gegner mit dem Nachladen an, spürten Sie hinter ihm her und verpassen ihm eine Kugel. Vermeiden Sie Dauerfeuerattacken, denn Ihre Munition ist stark begrenzt. Außerdem ist Liquids Scherge nach einem Treffer für kurze Zeit unverwundbar.

**FA-MAS**  
einstecken

**TIPP 15:** Kehren Sie nach Ocelots Verschwinden zur Armoury zurück. Der südöstliche Raum ist nun für Sie zugänglich. Hier befindet sich das Fa-Mas Rifle. Kriechen Sie zum neuen Gewehr, sonst lösen die Laserschranken Alarm aus. Schnappen Sie sich die Wumme. Anschließend nehmen Sie den Aufzug zum Erdgeschoss.



**Zu Tipp 14:** Sobald Ocelot nachlädt, ist er Ihre Beute.

**Tank Hangar**

**SUPRESSER**  
einsammeln

**TIPP 16:** Dank Ihrer LV Card 2 stehen nun einige neue Räume offen. Zunächst geht's in das Lager auf der Ostseite der Halle. Hier finden Sie den Socom-Supresser, einen Schalldämpfer für die Pistole. Der weitere Weg führt die Treppe im Westen hinauf. Oben durchsuchen Sie die beiden bislang verschlossenen Räume.

**Die**  
**CARDBOX**

**TIPP 17:** Das bringt Ihnen unter anderem die Cardbox A und den Mine-Detector ein. Mit den Cardboxen können Sie die herumstehenden LKW als Taxi missbrauchen. Einfach auf die Pritsche des Transporters springen, und schon werden Sie unbehelligt zu dem Ort gebracht, der auf der jeweiligen Cardbox notiert ist.

**MERYL**  
anrufen

**TIPP 18:** Rufen Sie Meryl zweimal mit Ihrem Codec an. Die Frequenz lautet 140,15. Ihre Partnerin kümmert sich um die verschlossene Frachtschleuse. Sobald Meryl sich zurückmeldet, können Sie weitermachen.

**Die**  
**FRACHT-**  
**SCHLEUSE**

**TIPP 19:** Snake begibt sich wieder nach unten zur Frachtschleuse im Nordosten. Die Schleuse wird von fünf beweglichen Lasern gesichert, die aber per IR-Brille sichtbar sind. Nach dieser Barriere kann Ihr Agent mit der LV Card 2 das Tor zum Canyon öffnen.

**Canyon**

**MINEN**  
aufspüren

**TIPP 20:** Der Canyon ist recht ordentlich vermint. Per Mine Detector machen Sie die Sprengfallen sichtbar. Kriechend werden die explosiven Apparate eingesammelt. Weiter nördlich treffen Sie auf Ihren Gegner Vulcan Raven.

**VULCAN**  
**RAVEN**

**TIPP 21:** Die größte Gefahr geht von Ravens großer Kanone aus. Aufgrund ihrer Schwerfälligkeit entgehen Sie ihr aber einfach, indem Sie immer um den Panzer herumlaufen. Gegen das Maschinengewehr benutzen Sie die Störgranaten. Ansonsten werfen Sie einfach im Laufen ständig Granaten auf den Metallkoloss, bis er in einer



**Tipp 21:** Durch Granaten ist der Panzer bald Altmetall.



heftigen Explosion vergeht. Nun sammeln Sie noch die LV Card 3 ein, die endlich das nördliche Tor öffnet.

### Nuke Building 1

**VORRÄTE**  
mitnehmen

**TIPP 22:** Das große Tor im Norden überwinden Sie abermals kriechend. In der Halle sind nur wenige Wachen, sodass Sie recht leicht sämtliche herumstehenden Vorräte einstecken können, ohne in Gefahr zu geraten.

**Zum**  
**AUFZUG**

**TIPP 23:** Anschließend läuft Snake auf die breite Stufe der westlichen Treppe. Sobald sich die obere Wache wegdreht, begibt der Held sich zum Aufzug und drückt den Rufknopf. Nächstes Ziel ist die Etage B1.

**RAKETEN-**  
**WERFER**  
besorgen

**TIPP 24:** Betreten Sie die Männertoilette am linken Ende des Gangs. Hier beseitigen Sie die gerade beschäftigte Wache. So bleibt nur noch eine Sicherheitskraft im südlichen Hauptsaal übrig. Dringen Sie in den Saal ein, und verstecken Sie sich im ersten Raum auf der rechten Seite. Hier sacken Sie auch gleich den Nikita-Raketenwerfer nebst Munition ein. Mit dieser Bewaffnung geht's dann per Fahrstuhl zum Stockwerk B2.



**Tipp 24:** Erledigen Sie diese Wache, um die Ebene zu sichern.

### Nuke Building B2

**TRAFO**  
zerstören

**TIPP 25:** Ihr erstes Ziel ist der Hochspannungstrafo, der den unter Strom stehenden Fußboden versorgt. Gehen Sie durch die Luftschleuse im Süden bis zum elektrischen Fußboden. Von hier schießen Sie eine Nikita-Rakete in den Flur. Bremsen Sie das Lenkprojektill durch eine seitliche Bewegung immer wieder mal ab, damit der Flugkörper nicht unangenehme Bekanntschaft mit der Wand macht! Am südlichen Flurende nimmt die Rakete den linken Gang. Die anschließenden Büroräume werden in nördlicher Richtung durchflogen. Hinter der Tür in der Nordwand findet Ihre Waffe den Trafo und zerstört ihn.

**Die**  
**GASMASKE**

**TIPP 26:** Zurück beim Aufzug tankt Snake benötigte Luft nach. Anschließend läuft er den kontaminierten Flur in



**Zu Tipp 25:** Diesen Trafo müssen Sie per Rakete lahm legen.



**Zu Tipp 25:** Im Büroraum ist die Rakete Ziel der Gun Cameras.

Richtung Süden hinunter. Im dritten Raum auf der rechten Seite steckt er die Gasmaske ein. Zur Sauerstoffsparsparnis setzt Ihr Agent das Hilfsmittel deshalb nun immer in verseuchten Gebieten ein.

**Räume**  
**ABSUCHEN**

**TIPP 27:** Relativ geschützt sucht Snake die weiteren zugänglichen Räume dieser Etage ab, den südöstlichen Raum zuletzt. Er verlässt die Schleuse durch die rechte Tür, folgt dem Gang und stößt schließlich auf den geheimnisvollen und gefährlichen Ninja.

**Der NINJA**

**TIPP 28:** Zunächst ist Ihr Gegner nur durch Schläge und Tritte verwundbar. Verprügeln Sie ihn also anständig, ziehen Sie sich aber zurück, sobald er einen Sprung macht. Nach einiger Zeit wird Ihr seltsamer Gegner seine Tarnkappe einschalten. Mit der IR-Brille können Sie ihn aber weiterhin sehen und angreifen. Sobald der Ninja um Schläge bittet, attackieren Sie ihn – jedoch immer fluchtbereit. Ihr Feind versucht einen Überraschungsangriff. Sobald der Krieger sein Elektrofild einsetzt, geben Sie ihm per Gewehr den Rest.



**Tipp 28:** Die IR-Brille hilft gegen unsichtbare Ninjas.

**Die NACHT-**  
**SICHTBRILLE**

**TIPP 29:** Nach Verschwinden des Ninjas führt Sie Ihr Weg wieder ins Nuke Building B2. Betreten Sie die Büroräume im Westen. Im nördlichsten Büro auf der rechten Seite finden Sie die Nachtsichtbrille. Damit kehren Sie anschließend zum Nuke Building B1 zurück.

### Nuke Building B1

**MERYL**  
aufsuchen

**TIPP 30:** Meryl hat sich als Wache verkleidet und patrouilliert im Norden des Hauptsaaes. Suchen Sie Ihre Freundin auf, die in der Damenttoilette am rechten Ende des Gangs verschwindet. Dort erhalten Sie eine weitere LV Card von ihr. Den Hauptsaal können Sie nun gefahrlos nach brauchbaren Gegenständen absuchen. Danach geht es durch den nach Norden führenden Gang neben der Männertoilette zu Psycho Mantis.

**PSYCHO  
MANTIS**

**TIPP 31:** Mantis übernimmt zunächst Meryls Geist. Werfen Sie eine Blendgranate zur Ablenkung, und jagen Sie ihn mit dem Fa-Mas-Rifle. Ziehen Sie sich zurück, sobald er Sesseln oder Bildern fliegen lässt. Bei Sesseln sind die Raumecken sichere Orte, bei den Bildern hilft nur, sich zwischen ihre Flugbahnen zu flüchten. Mantis macht sich insgesamt zwei Mal unsichtbar, aber wie schon beim Ninja können Sie ihn mit der IR-Brille aufspüren. Setzen Sie ihm weiter zu, bis er erneut Meryl beeinflusst. Wieder hilft eine Blendgranate. Nach Mantis' Ableben verlassen Sie den Saal durch den Nordgang.

**Cave**

*Durch die  
HÖHLE*

**TIPP 32:** In der Höhle wird erst mal die Nachtsichtbrille aktiviert. Nach wenigen Schritten zweigt eine Nische nach Norden ab. An deren Ende krabbeln Sie in die Wolfshöhle. Die Wölfe hält man sich mit Blendgranaten vom Hals. Der Gang im Norden führt in eine weitere gigantische Höhle, in der Sie an der Ostwand durch einen Spalt zu Meryl krabbeln können.

**TIPP 33:** Schlagen Sie Meryl ins Gesicht, anschließend verstecken Sie sich in einer Cardbox. Ein Wolf verrichtet sein Geschäft an der Box, die Ihnen im aktivierten Zustand später Schutz gegen seine Artgenossen bietet. Durch die Tür wird die Höhle dann verlassen.



**Tipp 33:** Mit der markierten Cardbox sind Wölfe Ihre besten Freunde.

**Underground Passage**

*Mittel gegen  
WÖLFE*

**TIPP 34:** Folgen Sie Meryls Schuhabdrücken rasch, bevor diese sich wieder verflüchtigen. Sobald Meryl verletzt wird, flüchten Sie entlang der rechten Wand zum Ausgang und weiter zur Armoury B2.

**Armoury B2**

*MERYL  
folgen*

**TIPP 35:** Sie finden das PSG1, das Scharfschützengewehr, im linken oberen Raum. Da das gute Stück von Laserschranken überwacht wird, setzen Sie die IR-Brille auf, um zur Waffe zu gelangen. Mitsamt den Vorräten aus den weiteren Räumen geht's zurück zur Underground Passage.

**Underground Passage**

*PSG1  
besorgen*

**TIPP 36:** Sniper Wolf will Ihnen ans Eingemachte. Wählen Sie das PSG1 als Waffe aus, zur Beruhigung werden zwei Diazepam geschluckt. Wolf befindet sich im Norden auf dem Gerüst vor dem Command Tower. Schießen Sie, sobald Wolf auf Sie zielt oder zu einer neuen Deckung läuft. Sollte die schießwütige Dame Sie treffen, legen Sie das Gewehr weg, um Ihre Sicht wieder nach Norden auszurichten. Sobald Wolf aufgibt, sammeln Sie herumliegende Munition ein und nehmen die Tür im Nordosten.

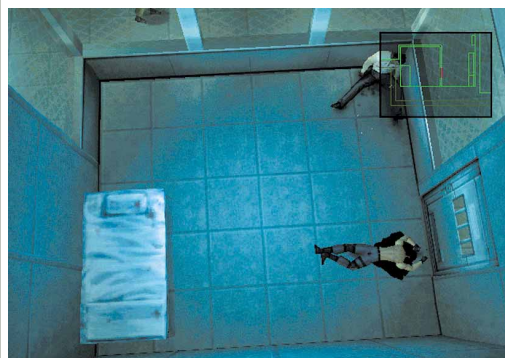


**Zu Tipp 36:** Schlagen Sie Sniper Wolf mit ihren eigenen Waffen.

**Medi Room**

**SNIPER WOLF**

**TIPP 37:** Sie werden gefangen und in den Medi Room verfrachtet. Ocelot wird Sie foltern. Halten Sie seiner Prozedur zwei Mal stand. Schließlich kriegen Sie Besuch von Otacon, der auch ein paar nützliche Dinge mitbringt, zum Beispiel Ketchup. Legen Sie sich vor der Tür auf den Boden, und bedecken Sie sich mit dem roten Saft. Der Wächter fällt auf Ihren Trick herein und öffnet die Tür.



**Tipp 37:** Mit dem Ketchup erzeugen Sie täuschend echte Blutflecken.

**FLUCHT**

**TIPP 38:** Nachdem Sie den Wachmann bewusstlos gewürgt haben, finden Sie in der Folterkammer Ihre Ausrüstung. Achtung, es ist wahrscheinlich eine Zeitbombe im Gepäck! Werfen Sie die Bombe raus, danach geht's durch die Tür auf der rechten Seite in den Cell Block B1. Von hier aus kehren Sie zur Underground Passage zurück, wo der Weg zur nordöstlichen Tür diesmal frei ist.

**Communication Tower A**

*AUSRÜSTUNG  
zurückholen*

**TIPP 39:** Für diesen Abschnitt sollte Ihr Vorrat an Blendgranaten möglichst voll sein. Folgen Sie dem Gang bis in den Raum. Hier wandern ein Seil und weitere Blendgranaten ins eigene Inventar, dann geht's nach Süden.

*SEIL  
nehmen*

**TIPP 40:** Ziel ist das Dach des Towers, bis dahin werfen Sie alle drei Treppenabschnitte eine Blendgranate. Das beschäftigt Ihre Häscher und verschafft Ihnen Zeit. Kümmern Sie sich im Moment nicht um herumliegende Vorräte. Oben angekommen laufen Sie über die Plattform zur Leiter, die Sie auf das Dach bringt.

*Nach  
UNTEN*

**TIPP 41:** Nach der Sequenz benutzen Sie an der durch das Wort Emergency markierten Stelle das Seil. Versuchen Sie gar nicht erst, Liquids Beschuss oder dem heißen Dampf auszuweichen. Stattdessen ist Eile angesagt. Unten angekommen legen Sie das PSG1 an. Damit geht's den drei Burschen am Nordende des Gangs an den Kragen. Ist der Weg frei, laufen Sie in den sicheren Raum im



Nordwesten. Hier befindet sich auch der Stinger-Raketenwerfer. Verlassen Sie den Raum durch die Südtür.

### Communication Tower B

**Der LIFT** **TIPP 42:** Snake versucht, den Lift herbeizurufen. Der Aufzug scheint jedoch nicht zu funktionieren, also läuft Ihr Agent die Treppe hinunter. Da auch die kaputt ist, kehrt er wieder zum Aufzug weiter oben zurück. Diesmal ist Otacon da, der sich um den Lift kümmert.

**Nach OBEN** **TIPP 43:** Der weitere Weg führt die Treppe hinauf. Nach jeweils vier Treppenabschnitten bekommen Sie es mit Gun Cameras zu tun. Schalten Sie die mit Störgranaten aus. Im obersten Stockwerk angekommen, führt die Leiter zum Erzfeind Liquid Snake.

**LIQUID SNAKE** **TIPP 44:** Gegen Liquids schwer gepanzerten Hind-Hubschrauber helfen nur die Stinger. Verwenden Sie den Tank in der Mitte des Dachs als Deckung. Während Liquid um den Tower herumfliegt, verfolgen Sie ihn auf dem Radar. Warten Sie, bis der Hind in Ihren Sichtbereich fliegt. Das ist genau der richtige Zeitpunkt, Liquid eine Stinger-Rakete auf den Pelz zu brennen! Flüchten Sie nun schnell vor seinem MG-Feuer, anschließend geht der Kampf wieder von vorne los. Nach dem Gefecht ist der Aufzug im Tower Ihr Ziel.



**Tipp 44:** Flüchten Sie nach dem Raketenabschuss sofort!

**LIFTGEFECHT** **TIPP 45:** Im Fahrstuhl wählen Sie Ebene 1 aus. Auf dem Weg nach unten wollen Ihnen getarnte Wächter ans Leder. Schalten Sie die Gegner nacheinander aus. Im Erdgeschoss verlassen Sie den Fahrstuhl. Die Tür im Süden führt zu einem Gang, der beim Snowfield endet.

### Snowfield

**SNIPER WOLF** **TIPP 46:** Sobald Sie Richtung Norden gehen, wird Wolf auf Sie schießen. Wie beim ersten Gefecht ist das PSG1 in Verbindung mit zwei Diazepam die beste Wahl. Suchen Sie Wolf zwischen den Bäumen im Norden. An der Taktik hat sich ebenfalls nichts geändert: Immer dann schießen, wenn Wolf selber anlegt oder die Deckung wechselt. Sobald die Dame erledigt ist, gehen Sie zu ihr.

**VORRÄTE sammeln** **TIPP 47:** Vor Verlassen der Gegend frisst Snake seine Vorräte in den Lagerräumen auf. Achtung, das rechte Lager auf der Nordseite ist vermint. Verlassen Sie das Feld durch das nordwestliche Gebäude.

### Blast Furnace

**RATIONEN aufwärmen** **TIPP 48:** Bei den Gefechten im Snowfield oder später im Warehouse kommt es schon mal vor, dass die Lebensmittelrationen einfrieren und unbrauchbar werden. Dagegen helfen ein paar Minuten Aufenthalt im Blast Furnace.

### KRAN ausschalten

**TIPP 49:** Per Socom-Pistole wird erst mal der nahe Wachmann ausgeschaltet. Der Weg nach unten führt über einen schmalen Sims an der Westseite der Halle, der zunächst aber noch von einem Kran versperrt ist. Machen Sie mit zwei Nikita-Raketen den Weg frei. Nun geht's über den Sims und beide Treppen zur Nordostecke der Halle.



**Tipp 49:** Per Nikita-Rakete wird der Weg freigeschossen.

### PANZER-WESTE mitnehmen

**TIPP 50:** Hier nimmt Snake den Durchgang in der Südwand. Er landet in einem kleinen, mit Dampf gefüllten Raum, den er auf der linken Seite kriechend verlässt. Per Störgranate werden die Kameras abgelenkt; währenddessen sammelt der Agent Vorräte und die wichtige Panzerweste ein. Zurück durch den Dampfraum verlässt Snake den Blast Furnace durch das große Tor im Norden.

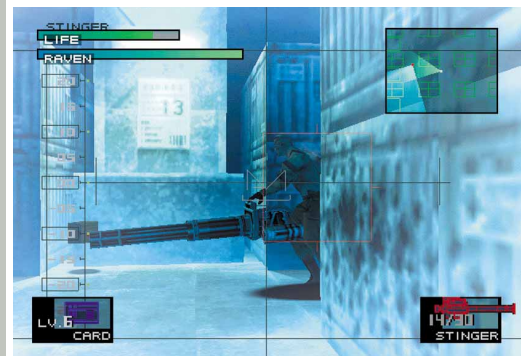
### Cargo Elevator

**Der ABSTIEG** **TIPP 51:** Aktivieren Sie den Fahrstuhl per Kontrollpult. Die drei nachträglich zusteigenden Wachen erledigen Sie wie schon die unsichtbaren Mitfahrer im Aufzug des Towers. Auf der zweiten Ebene ist eine Kamera installiert. Schalten Sie die per Stinger aus. Die Kisten auf der rechten Seite der Halle sind vermint! Hier funktioniert zwar kein Minendetektor; per IR-Brille kann man die explosiven Apparate dennoch sichtbar machen. Mit den neuen Vorräten bepackt, geht's dann mit dem nächsten Aufzug weiter runter. Unten gehen Sie durch die Nordtür.

### Warehouse

### VULCAN RAVEN

**TIPP 52:** Vulcan Raven erwartet Sie zum zweiten Gefecht. Gegen diesen Gegner sind die Stinger-Raketen die besten Waffen. Verfolgen Sie Ravens Schritte auf dem Radar. Da dieser die Raketen per MG abschießen kann, muss man ihn entweder von der Seite oder von hinten erwischen. Dazu warten Sie in einem Quergang ab, bis er aus seiner Deckung herausmarschiert, und flüchten anschließend.



**Tipp 52:** Wenn Raven um die Ecke kommt, sollten Sie schießen.

So geben Sie Raven Saures, bis er endlich umfällt und Ihnen unfreiwillig seine LV Card 7 anvertraut.

### Warehouse North

**STÖR-GRANATE**  
werfen

Zum  
**SNOWFIELD**

**TIPP 53:** Bevor Sie zum Metal Gear gelangen, müssen Sie noch durch diese Halle mit zahlreichen Kameras. Eine Störgranate reicht jedoch aus, damit Sie sicher durch die Tür im Norden entkommen können.

**TIPP 54:** Mit der LV Card 7 dürfen Sie den bislang verschlossenen Raum im Snowfield betreten und ausräumen. Kehren Sie dann zurück, durch die Nordtür kommen Sie endlich zu Metal Gear!



**Tipp 54:** Bei einem überwachten Raum wirken Störgranaten Wunder.

### Underground Base:

Zum  
**KONTROLL-  
ZENTRUM**

Die **UNTER-  
HALTUNG**

**DREI  
SCHLÜSSEL**

**TIPP 55:** Zunächst wird das Erdgeschoss nach Equipment abgesucht. Gegenstände im Säurebad können mit der IR-Brille sichtbar gemacht werden. Steigen Sie die beiden Leitern östlich von Metal Gear hinauf. Oben führt eine dritte Leiter über den Riesen-Roboter auf einen nur leicht bewachten Gang. Zücken Sie das PSG1.

**TIPP 56:** Vor dem Kontrollzentrum im Süden nehmen Sie an der Unterredung zwischen Liquid Snake und Revolver Ocelot teil. Ocelot erwischt Sie jedoch und schießt Ihnen den Pal Key aus der Hand. Der Key landet in der Säure. Also geht's hinunter zum Erdgeschoss. Durchkämmen Sie das Säurebad, bis sich der Pal Key wieder im Rucksack befindet. Eine Bombe ist hier versteckt. Wegwerfen!

**TIPP 57:** Ihr Weg führt zum Kontrollraum. Werfen Sie eine Störgranate, danach wird der Pal Key im ersten Terminal eingesteckt. Nun muss der Key im Warehouse abgekühlt werden. Kehren Sie also dorthin zurück, nach drei Minuten ist der Key neu geschrieben. Wieder geht's zum Kontrollraum, diesmal kommt der Key ins zweite Terminal. Der letzte Umschreibeprozess geschieht in der Dampfkammer des Blast Furnace. Warten Sie dort wieder drei Minuten ab. Im Kontrollraum ist danach Terminal 3 an der Reihe, wodurch der Roboter eingeschaltet wird.

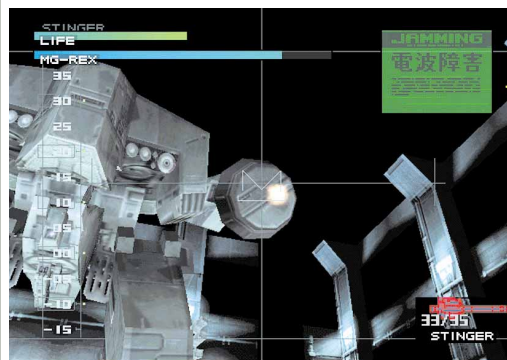
**TIPP 58:** Der Kontrollraum wird verschlossen und mit Gas gefüllt. Setzen Sie die Gasmaske auf, anschließend wird Otacon per Codec (Frequenz 141.12) vier Mal hintereinander gerufen. Schließlich öffnet er die Tür. Draußen läuft gerade Liquid Snake vorbei. Folgen Sie ihm! Er bringt Sie ins Gefecht gegen Metal Gear.

### Supply Route

**METAL GEAR  
REX**

**TIPP 59:** Der Riesenroboter ist schneller geknackt, als man anfangs denkt. Legen Sie die Panzerweste an, dann werfen Sie eine Störgranate. Solange Metal Gear gestört ist, schießen sie mit dem Stinger-Werfer auf das Cockpit des riesi-

gen Blechmonsters. Hört die Wirkung der Störgranate auf, wird eine weitere geworfen. Nach der Zwischensequenz mit Gray Fox setzen Sie die gleiche Taktik fort. Achten Sie diesmal jedoch auf die Raketen, die Rex Ihnen entgegenschleudert. Schon nach kurzer Zeit ist der Roboter platt, es bleibt nur noch das Gefecht gegen Liquid Snake.



**Tipp 59:** Zielen Sie zunächst auf Metal Gears Cockpit.

### LIQUID SNAKE

**TIPP 60:** Beim Faustkampf kommt es besonders darauf an, dass Sie auf der gleichen Höhe wie Liquid stehen. Laufen Sie also gerade auf ihn zu, nach zwei Schlägen und einem Tritt ziehen Sie sich wieder zurück. Sollten Sie doch nicht auf einer Linie mit dem bösen Bruder stehen, gibt's einen sofortigen Rückzug. Vermeiden Sie den Rand der Plattform, ein Sturz kostet wertvolle Zeit. Sollte Ihr Gegner stürzen, so bleiben Sie ihm fern. Er versetzt Ihnen sonst beim Hochziehen einen heftigen Tritt. Sobald Liquid seine Laufattacken startet, gehen Sie auf Distanz. Nach Ende seines Laufs können Sie ihn dann von hinten treffen!

### Escape Route

Zum **JEEP**

**TIPP 61:** In der westlichen Halle befindet sich ein Jeep. Während Meryl das Fahrzeug startet, weichen Sie geschickt den Wachen aus. Ist der Jeep fahrbereit, springen Sie hinten auf und zerstören per MG die Fässer. Das macht den Weg frei zur Flucht.

**TUNNEL-  
GEFECHT**

**TIPP 62:** Bei der ersten Barrikade zielen Sie auf die Fässer, um die Sperre zu öffnen. Die Soldaten der zweiten Absperzung werden ständig reihum beschossen. Liquid folgt nun in einem eigenen Jeep. Schwenken Sie langsam das MG-Feuer über den Bereich hinter Ihrem Wagen, so wird Ihr Bruder auf jeden Fall erwischt. Sobald er im Paralleltunnel fährt, halten Sie das MG-Feuer ruhig, so dass Liquid auf jeden Fall durch die Schusslinie fährt und sich verletzt. Nach einigen Treffern ist der Tunnel zu Ende, Sie haben die Mission erfolgreich erledigt. Glückwunsch! **PET**



**Tipp 62:** Beschießen Sie die Soldaten reihum.