



PlayStation

PAL



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR[®]

S O L I D

PlayStation[®]

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation®-Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

NOTICE

METAL GEAR SOLID is an original game developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. KONAMI Co., Ltd. reserves all copyrights, trademarks, and other industrial property rights with respect to this game.

©1999 KONAMI. All Rights Reserved. For home use only. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, resale, hiring for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by KONAMI Co., Ltd. Developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.



Memory Card
1-4 blocks



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

WAS IST "MG" METAL GEAR? Die ursprüngliche Version von Metal Gear kam 1987 auf den Markt. Dieses Spiel entsprang der Erkenntnis, daß Action und Kampf allein noch kein gutes Spiel machen. Die Sache wird wesentlich interessanter, wenn man sich gleichzeitig vor dem Gegner verstecken muß! Metal Gear war das erste Spiel, bei dem anstatt totaler Schußgewalt List und Schlaueit eingesetzt werden, und hat so den Computerspielen eine neue Richtung gewiesen. Metal Gear hatte damit zu einer Zeit eine große Wirkung auf Spieler und Hersteller, in der es bisher nur darum ging, die Bösen zu eliminieren. Es war aber nicht nur ein neues und originelles Spielsystem, die Handlung war voll von plötzlichen Überraschungen und aufregendem Drama. Es wurde von Kritikern gepriesen und mit Begeisterung von allen gespielt. Auch die nächste Folge "Solid Snake" wurde hoch gelobt, und die Serie galt weithin als visionäres Meisterwerk. Die Nachfrage nach einer Umsetzung für die PlayStation stieg mehr und mehr, und die neue PlayStation-Technologie ermöglichte Hideo Kojima, dem ursprünglichen Erfinder des Spiels, seine Vision einer völlig interaktiven 3-D-Welt für Metal Gear zu verwirklichen. Konami freut sich nun, das neueste Resultat dieser Vision präsentieren zu können: **MetalGear Solid**.

02 DIE VORGESCHICHTE

03 ZIELSETZUNG

04 DER SPIELSTART

05 DIE CDs

06 STEUERUNG

07 BILDSCHIRMANZEIGE

08 RADAR

09 KAMERAMODI

1.7 DIE BEWEGUNGEN DER FEINDE

1.9 GAME OVER

2.0 SPEICHERN UND LADEN

2.1 CODEC UND SPEICHERN

2.3 MIT GEGENSTÄNDEN AUSRÜSTEN

2.4 GEGENSTÄNDE

2.5 WAFFEN

2.7 BRIEFING UND OPTIONEN

21 VR TRAINING

22 INFILTRATIONSANLEITUNG

23 TECHNIKEN FÜR FORTGESCHRITTENE

24 PERSONEN

25 GLOSSAR

26 MITWIRKENDE UND DANKSAGUNG

OUTER HEAVEN

Outer-Heaven-Revolte. 1995. Eine kleine, aber stark bewaffnete Nation namens "Outer Heaven" wird plötzlich tief in Südafrika aktiv. Die NATO findet bald heraus, daß sie am Bau eines nuklearen, gefährlichen Kampfpanzers namens "MetalGear" arbeitet, und schickt ihren besten Agenten Grey Fox los, um der Geschichte auf den Grund zu gehen. Nachdem Grey Fox jedoch gefangen genommen wird, muß rasch gehandelt werden, und die NATO schickt das neueste Mitglied der Gruppe FOXHOUND, den bisher unbewährten Agenten Solid Snake ins Feld. Snake ist erfolgreich. Es gelingt ihm, Grey Fox zu retten sowie Outer Heaven zur Kapitulation zu zwingen. Doch als er seine Flucht plant, stellt sich ein mächtiger Gegner in seinen Weg: Big Boss, der FOXHOUND-Commander.

Dieser steckt nämlich hinter der Konzentration der Söldner in Outer Heaven und lenkt alles mit eiserner Faust. Big Boss selbst hatte es so eingerichtet, daß die NATO ihren unerfahrensten Agenten, Solid Snake, senden würde. Darüber hinaus verbreitete er falsche Information im Westen. Er hat sich allerdings schwer verrechnet. Solid Snake hat seine sorgfältig gesponnenen Pläne zunichte gemacht und steuert unaufhaltsam auf den ultimativen Showdown mit seinem ärgsten Feind Big Boss zu. Nach einer harten Schlacht geht Snake als Gewinner hervor, während Outer Heaven um ihn herum in Flammen aufgeht.

Aus "Metal Gear"

1999: Aufruhr in Sansibar. 1999 wurde Dr. Kio Marv, Erfinder der Ölraffinerie-Mikrobe OILIX von Sansibar, einer von einer ethnischen Minderheitsgruppe angeführten, schwerbewaffneten Nation in Zentralasien als Geisel genommen. Sansibar plante, die politische und militärische Vorherrschaft über eine unter den grausamen Auswirkungen einer weltweiten Energiekrise leidenden Welt zu erringen. Roy Campbell, der FOXHOUND-Commander, reißt Solid Snake aus seinem wohlverdienten Ruhestand und beauftragt ihn, Sansibar zu infiltrieren und Professor Marv zu retten.

Solid Snake schafft es, die beeindruckende Stahlmauer von Sansibar zu überwinden und tief ins Innere der geheimen Basis einzudringen. Dort zerstört er noch einmal Metal Gear, den Kampfpanzer, der nach dem Transport von Outer Heaven wieder aufgebaut wurde. Er besiegt auch Grey Fox, den ehemaligen FOXHOUND-Agenten, der jetzt der Anführer der Söldnerarmee von Sansibar ist.

Außerdem gelingt es ihm, den OILIX-Fertigungsprozeß sicherzustellen. Schließlich steht er dem Mann gegenüber, der in Sansibar wirklich die Fäden zieht: Big Boss! Er hatte die Schlocht in Outer Heaven überlebt, um eine Welt der brennenden Konflikte und des Krieges zu schaffen, eine Welt, in der Soldaten wie er immer einen Platz haben würden. Nachdem er Big Boss ein zweites und letztes Mal besiegt hat, gibt Snake das Kriegen auf und zieht sich in die Wildnis Alaskas zurück, um dort Ruhe und Frieden zu finden.

Aus "Metal Gear 2: Solid Snake"

UND SO WAR ES ZU BEGINN DES 21. JAHRHUNDERTS ...

Die Entsorgungsanlage für Atomwaffen auf Shadow Moses Island im Fox-Archipel in Alaska wird angegriffen und von Mitgliedern der Sondereinheit der Nächsten Generation unter



Führung von FOXHOUND-Mitgliedern in ihre Gewalt gebracht. So gelangen Hunderte von nuklearen Sprengköpfen in die Hände der Terroristen. Sie fordern, daß die Regierung die sterblichen Überreste von Big Boss übergibt. Werden ihre Forderungen nicht

innerhalb von 24 Stunden erfüllt, zünden sie eine Atomwaffe. Solid Snake wird wieder einmal mit einer höchst geheimen Mission betraut und beauftragt, die größte Bedrohung der Welt durch Terroristen abzuwenden. Seine Mission ist, innerhalb von 24 Stunden die Entsorgungsanlage für Atomwaffen ganz allein zu infiltrieren und zwei Geiseln, den DARPA-Chef Donald Anderson sowie den Präsidenten von ArmsTech, Kenneth Baker, zu befreien. Anschließend muß er das Abfeuern der Kernwaffe verhindern. Wieder einmal zieht Solid Snake einsam in den Kampf!



ZIELSETZUNG

INFILTRATION

"INFILTRIEREN OHNE VOM FEIND ENTDECKT ZU WERDEN"

Sie sind Solid Snake und müssen ganz allein in die Entsorgungsanlage eindringen, die in der Hand einer Terroristengruppe ist. Gelingt es den feindlichen Soldaten, Snake zu erspähen, so fordern sie Verstärkung an und verfolgen ihn. Ein Feuergefecht können Sie gegen diese Übermacht nicht gewinnen, versuchen Sie also nach Möglichkeit unnötige Kämpfe zu vermeiden.

[MISSIONSZIELE]

[DARPA]

SNAKE HAT ZWEI HAUPTMISSIONEN:

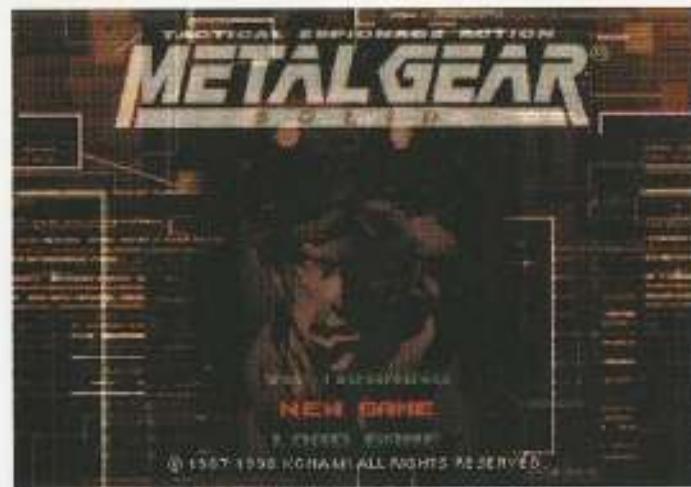
1. Die Entsorgungsanlage zu infiltrieren. Bringen Sie in Erfahrung, welche Atomwaffen die Terroristen zum Abschuß bringen können, und verhindern Sie diesen um jeden Preis.

2. Den DARPA-Chef und den ArmsTech-Präsidenten zu retten. Die beiden werden als Geiseln festgehalten.

DARPA - Beim Spielstart ist die erste Aufgabe, den DARPA-Chef zu retten.

DER SPIELSTART

1. Legen Sie die "MetalGear Solid" CD 1 in die PlayStation ein, und schalten Sie die PlayStation ein.
2. Nach dem Erscheinen des Konami-Logos beginnt die Titeldemo. Drücken Sie die **O**-Taste oder die **START**-Taste, um den Titelbildschirm aufzurufen.
3. Drücken Sie die **START**-Taste, wenn der Titelbildschirm



angezeigt wird, und das Spielmenü erscheint. Betätigen Sie die Richtungstasten **OBEN** oder **UNTEN**, um Ihre Auswahl hervorzuheben, und drücken Sie die **O**-Taste, um die Menüoptionen auszuwählen.
4. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, wählen Sie "New Game".

[NEW GAME] Wählen Sie diese Option, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen. Nach dem Einstellen der Schwierigkeit beginnt das Spiel am Anfang.

[LOAD GAME] Wählen Sie diese Option, um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen. Nach der Auswahl der Daten beginnt das Spiel dort, wo Sie es gespeichert haben (siehe Seite 2.0 "Speichern und Laden").

[OPTION] Hier können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. (Siehe Seite 2.7 "Briefing und Optionen")

[BRIEFING] Wählen Sie diese Option, um das Briefing zu sehen. (Siehe Seite 2.7 "Briefing und Optionen")

[SPECIAL] Wählen Sie diese Option, um Informationen zu Ihrer vorhergehenden Einsätzen und andere Informationen aufzurufen.

[VR TRAINING] Wählen Sie diese Option für das VR TRAINING. (Siehe Seite 2.8 VR-Training und Spezielles)

*Hinweis: Es wird empfohlen, nach dem Einschalten keine Peripheriegeräte anzuschließen oder Memory Cards einzustecken oder zu entfernen.

CD WECHSELN



DIESES SPIEL UMFAST ZWEI CDs.

Wenn der CD-WECHSEL-BILDSCHIRM angezeigt wird, müssen die CDs wie auf dem Bildschirm angegeben gewechselt werden. Betreffen Ihre gespeicherten Daten Disc 2, so kann das Spiel nur von dieser CD gestartet werden.



[DAS CD-SYMBOL]

Ist die Arbeitsumgebung der PlayStation ungeeignet oder wurde sie sehr lange genutzt, so kann die CD möglicherweise nicht korrekt gelesen werden. Wird die CD längere Zeit nicht richtig gelesen, so kann das CD-Symbol auf dem Bildschirm erscheinen. In diesem Fall wird empfohlen, das Spiel zu unterbrechen und die PlayStation eine Weile auszuschalten.

DIE
CDs

0.8

ANALOG-CONTROLLER (DUAL SHOCK)

Richtungstaste

Normal: Laufen

Beobachtungsmodus: Ansicht ändern
 (siehe S1.6 "Kameramodi")

SELECT-Taste

Umschalten zum CODEC-Modus
 (Siehe S2.1 "CODEC und Speichern")

Analogmodus-Taste

Ist sie eingeschaltet (rote Leuchte),
 so kann der linke Stick benutzt
 werden. *Vibrert bei EIN und AUS.
 (Siehe S2.7 "Briefing und Optionen")

Linker Stick

(Kann benutzt werden, wenn die Analogmodus-Taste in der
 Stellung "EIN" ist.)

Normal: Laufen

Beobachtungsmodus: Ansicht ändern (siehe
 S1.6 "Kameramodi")

Rechter Stick: Wird nicht benutzt

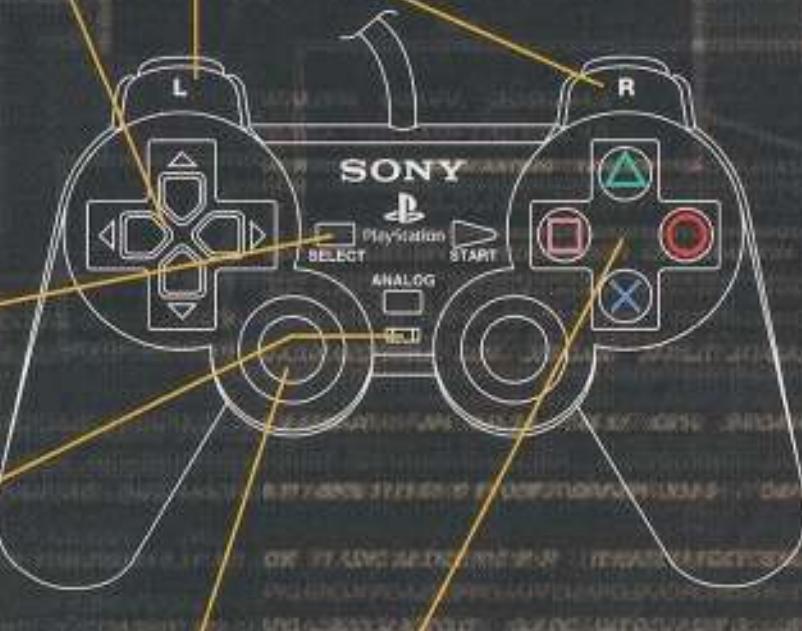
START-Taste: Pause

L1-Taste: Rosch Gegenstand wechseln (siehe S3.3 "Techniken für Fortgeschrittene")

L2-Taste: Mit Gegenstand ausrüsten (siehe S2.3 "Mit Gegenständen ausrüsten")

R1-Taste: Rosch Waffe wechseln (siehe S3.3 "Techniken für Fortgeschrittene")

R2-Taste: Mit Waffe ausrüsten (siehe S2.3 "Mit Gegenständen ausrüsten")



△-Taste: Beobachtungsmodus. Nutzen der Ansicht aus der ersten Person
 (siehe S1.6 "Kameramodi")

□-Taste: Waffen-taste

Wenn Sie mit einer Waffe ausgerüstet sind: Waffe benutzen.

Ohne Waffe: Werfen oder greifen (siehe S3.3 "Techniken für Fortgeschrittene")

X-Taste: Kriechtaste (CANCEL – ABBRUCH)

Im Stehen: In die Hocke gehen

*In der Hocke Richtungstaste drücken, um zu kriechen. In der Hocke und beim
 Kriechen: Aufstehen (siehe S1.5 "Kameramodi")

O-Taste: Aktionstaste (Auswahl-taste)

Normal: Boxtiefs (mehrere hintereinander Treten)

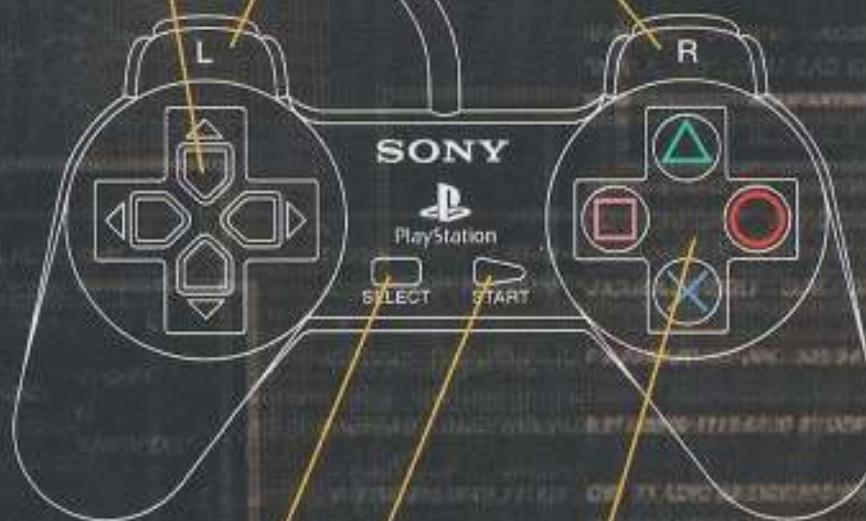
Mit dem Rücken gegen eine Wand: Gegen die Wand klopfen

DIGITAL-CONTROLLER

Richtungstaste

Normal: Laufen

Beobachtungsmodus: Ansicht ändern
[siehe S1.6 "Kameramodi"]



SELECT-Taste

umschalten zum CODEC-Modus
[siehe S2.1 "CODEC und Speichern"]

START-Taste: Pause

L1-Taste: Rasch Gegenstand wechseln [siehe S3.3 "Techniken für Fortgeschrittene"]

L2-Taste: Mit Gegenstand ausrüsten [siehe S2.3 "Mit Gegenständen ausrüsten"]

R1-Taste: Rasch Waffe wechseln [siehe S3.3 "Techniken für Fortgeschrittene"]

R2-Taste: Mit Waffe ausrüsten [siehe S2.3 "Mit Gegenständen ausrüsten"]

△ -Taste: Beobachtungsmodus, Aufrufen der Ansicht aus der ersten Person
[siehe S1.6 "Kameramodi"]

□ -Taste: Koffertaste

Wenn Sie mit einer Waffe ausgerüstet sind: Koffer benutzen

Ohne Waffe: Werfen oder würgen [siehe S3.3 "Techniken für Fortgeschrittene"]

× -Taste: Kriechtaste (CANCEL – ABBRUCH)

Im Stehen: in die Hocke gehen

*In der Hocke Richtungstaste drücken, um zu kriechen, in der Hocke und beim Kriechen Aufstehen [siehe S1.5 "Kameramodi"]

○ -Taste: Aktionstaste (Auswahltaste)

Normal: zuziehen [immer nur hintereinander ziehen]

Mit dem Rücken gegen eine Wand: Gegen die Wand ziehen

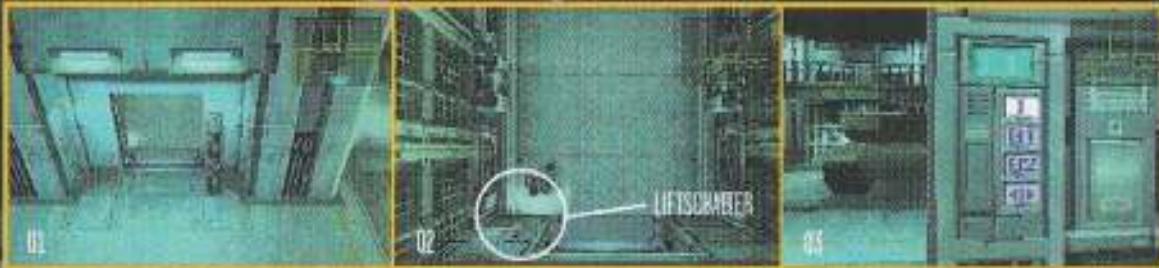
* Tasteneinstellung über "KEY CONFIG" im "OPTION"-Menü
ändern. [siehe S2.7 "Briefing und Optionen"]

SICH AN DIE WAND DRÜCKEN

Sie können sich mit dem Rücken gegen die Wand oder andere Gegenstände drücken. Indem Sie die Richtungstaste in Richtung Wand oder zum Gegenstand drücken und gedrückt halten.

STEUERTAFEL FÜR LASTENAUFZUG-

Drücken Sie die Aktionstaste, wenn Sie vor dem Lastenaufzug stehen, um ihn zu aktivieren.



AUFGANGSTREIBUNG

01 Um den Lift zu rufen, drücken Sie die Aktionstaste, wenn Sie vor der Steuertafel neben dem Lift stehen. Monchino dauert es etwas, bevor der Lift erscheint.

Q2 Stellen Sie sich vor die Steuertafel im Aufzug und die Etagenknöpfe werden angezeigt.

03 Drücken Sie die Richtungstaste OBEN oder UNTEN, um eine Etage zu markieren und drücken Sie die Aktionstaste, um die gewünschte Etage auszuwählen.



LEITERN HINAUF- ODER HERUNTERKLETTERN

Drücken Sie die Aktionstaste vor der Leiter oder oben auf der Leiter, um sie hin- oder herzuziehen.

LUFTSCHÄLTE BETRETEN UND VERLASSEN

Kriechen Sie, um Luftsächte zu betreten und zu verlassen. Drücken Sie die Hocke-Taste, und gehen sie mit den Richtungstasten in die Kriechstellung. Wenn Sie im Luftsächt angelangt sind, sind Sie im Intrusion-Modus. (Siehe SL6 "Kameramodi")

IH KARTON

Sie können sich in Kartons zwar normal bewegen, verfügen jedoch nur über ein eingeschränktes Blickfeld, da Sie aus einem Loch im Karton spähen. Solange die Feinde nicht bemerken, daß Sie sich bewegen, halten sie Sie für einen Karton und übersehen Sie.

SPECIAL EVENTS



FOLTER

O-Taste: Drücken Sie mehrmals diese Taste, um sich gegen die Folter zu wehren.
SELECT-Taste: Drücken Sie diese Taste, um freiwillig aufzugeben.

Bis die Zeit abgelaufen ist, erhalten Sie immer wieder Elektroschocks, die Ihre Lebenskraft verringern. Sie können die **O**-Taste drücken, um Ihre Lebenskraft wiederherzustellen. Geht Ihre Lebenskraft aus, so ist das Spiel vorbei. Dies können Sie vermeiden, indem Sie freiwillig aufgeben (submit).

*In diesen Spielabschnitt gibt es keine Möglichkeit zur Fortsetzung des Spiels; seien Sie also vorsichtig!



ABSEILEN

X-Taste: Von der Mauer springen.
 Drücken Sie in der Luft die Richtungstasten für den Abstieg. Bei Sprüngen können die Richtungstasten gedrückt werden, um nach links oder rechts zu springen.

O-Taste: Solange diese Taste gedrückt wird, bleibt Snake auf der Mauer. Drücken Sie die Richtungstaste, während Ihre Füße an der Mauer sind, um langsam in diese Richtung zu gehen.

Beim Abseilen können Sie durch Schüsse aus dem HMD oder durch aus der Mauer austretenden Dampf verletzt werden. Versuchen Sie, diesen Gefahren auf dem Weg nach unten so gut wie möglich aus dem Weg zu gehen.

01 LEBENSKRAFTANZEIGE

Die verbleibende Lebenskraft von Solid Snake wird normalerweise nicht angezeigt. Sie wird nur eingeblendet, wenn Snake Schaden erleidet. Erreicht die Lebenskraftanzeige den Nullpunkt, so ist das Spiel aus.

*Nachdem ein Endgegner besiegt, so wird die maximale Lebenskraft erhöht und abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger aufgefüllt.

02 SOLID SNAKE

Die Figur, die der Spieler steuert.



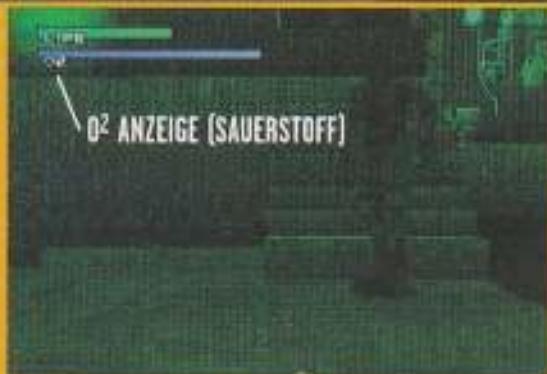
GEGENSTÄNDE (ITEMS)

03 WAFFEN

Zeigt die Waffe an, mit der Sie derzeit ausgerüstet sind. Haben Sie keine Waffe, so wird nichts angezeigt.

04 GEGENSTAND

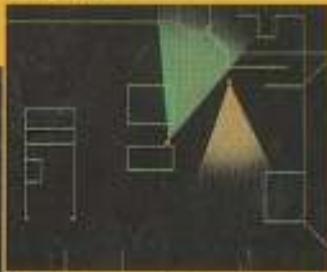
Zeigt den Gegenstand an, mit dem Sie derzeit ausgerüstet sind. Haben Sie keinen Gegenstand, so wird nichts angezeigt.



02-ANZEIGE (SAUERSTOFF)

Zeigt den verbleibenden Sauerstoff für den Spieler in den Bereichen, die mit Wasser oder Gas gefüllt sind. Sinkt die 02-Anzeige auf Null ab, so geht auch die Lebenskraft zurück. Die Ausstattung mit der Gasmaske in gasgefüllten Bereichen lässt die Sauerstoffanzeige langsamer absinken.

RADAR



IM INFILTRATION-MODUS - Punkt in der Mitte Solid Snake - Grüner Kegel Solid Snakes Blickfeld im Beobachtungsmodus - Rote Punkte Feindliche Soldaten - Blauer Kegel Normales Blickfeld der feindlichen Soldaten - Roter Kegel Blickfeld der feindlichen Soldaten im "Geräusch-Modus" oder "Fußspuren-Modus" - Gelber Kegel Blickfeld der Überwachungskameras. Der Radar kann nicht in Bereichen mit starker harmonischer Resonanz (engen Räumen) benutzt werden.

IM ALERT-MODUS Wenn Sie von einem Feind entdeckt werden, schlägt dieser Alarm (ALERT-Modus), und Sie können den Radar nicht mehr benutzen. Nachdem Sie das Blickfeld des Feindes verlassen haben, beginnt der Countdown. Wenn er Null erreicht, geht das Spiel in den EVASION-Modus.

EVASION-MODUS In diesem Modus suchen die feindlichen Soldaten nach Snake. Werden Sie erneut entdeckt, geht das Spiel wieder in den ALERT-Modus. Wenn der Countdown bei Null ankommt, schaltet das Spiel wieder in den INFILTRATION-Modus. Der Radar kann im EVASION-Modus nicht benutzt werden.

JAMMING Hier kann der Radar nicht benutzt werden, weil der Empfang elektronisch gestört wird. Darauf funktionieren auch Waffen und andere Gegenstände mit elektronischen Komponenten wie Überwachungskameras und ferngesteuerte Geschosse nicht mehr richtig.

DANGER

危険

85.40

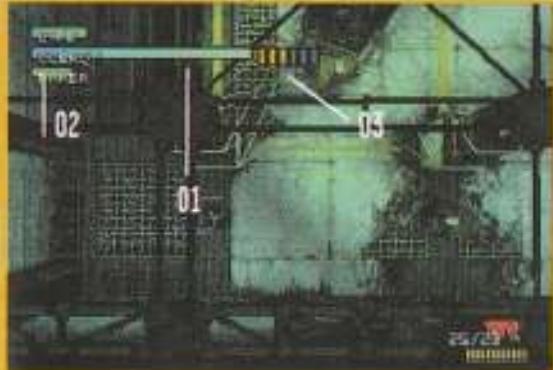
ESCAPE

回避

88.90

JAMMING

電波障害



01 LEBENSKRAFTANZEIGE DES ENDEGEGNERS

Zeigt die verbleibende Lebenskraft des Feindes an.

02 LEBENSKRAFTANZEIGE DER GEISEL

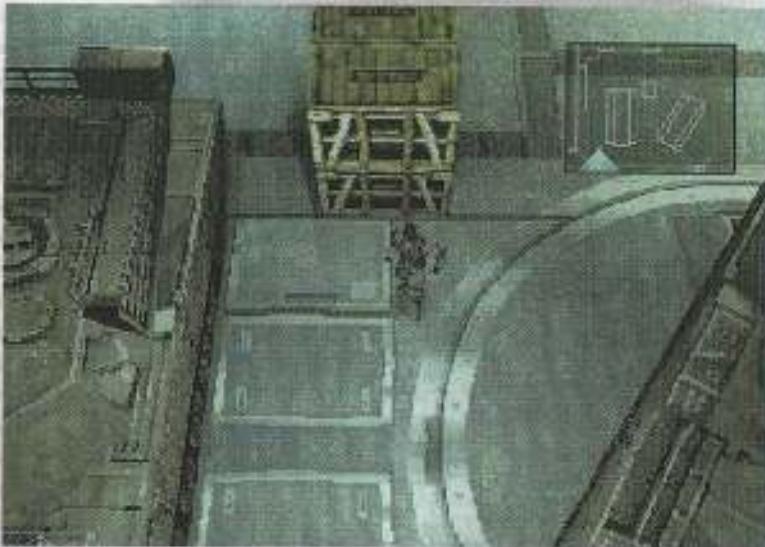
Wird angezeigt, wenn eine Geisel präsent ist. Wenn diese Anzeige auf Null absinkt, ist das Spiel aus.

03 MUNITIONSANZEIGE (nur bei Revolver Ocelot)

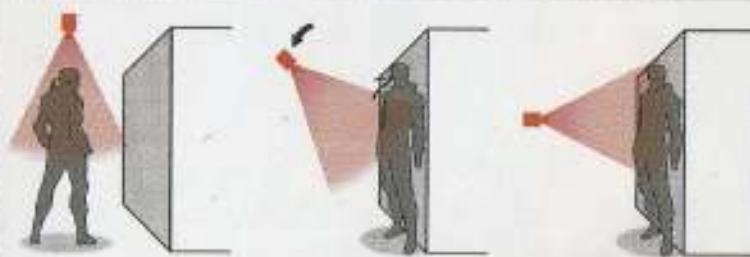
Zeigt die verbleibende Anzahl Kugeln für Revolver Ocelot an. Wenn diese Anzeige Null erreicht, stoppt Revolver Ocelot und lädt nach.

KAMERAMODI

MetalGear Solid setzt verschiedene Kameramodi so ein, daß der Spieler die spannende Mission hautnah miterlebt. Machen Sie sich mit den verschiedenen Kameramodi vertraut, damit Sie sie im Spiel zu Ihrem Vorteil einsetzen können.



Mit den **Schulterblick-Modus** können Sie Ihre Umgebung ausspionieren, während Sie sicher in Ihrem Versteck bleiben.



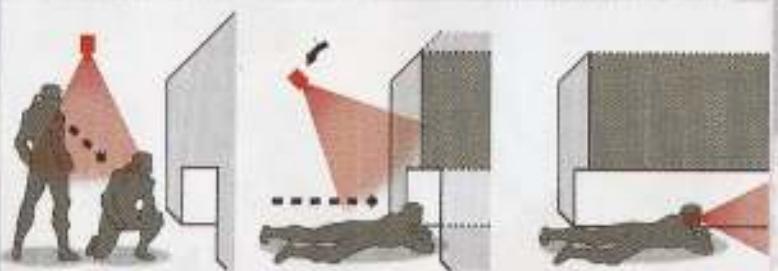
Drücken Sie die Richtungstaste und halten Sie diese gedrückt, um sich an bestimmte Mauern oder Gegenständen anzulehnen. Dann schwenkt die Kamera und zeigt Ihnen eine strategische Ansicht des Bereichs.

Im **Beobachtungsmodus** können Sie Ihre direkte Umgebung genau unter die Lupe nehmen ...



Wenn Sie die Beobachtungsmodus-Taste drücken, schwenkt die Kamera zum Blickpunkt des Spielers. Wenn Sie die Beobachtungsmodus-Taste betätigen, und gleichzeitig die Richtungstaste gedrückt halten, können Sie die Richtung ändern, in die Snake blickt. Dann wird Ihr Blickfeld auf Ihrem Radar als grüner Kegel angezeigt. (Siehe S34 "Techniken für Fortgeschrittene")

Der **Intrusion-Modus** wird eingeschaltet, wenn Sie durch enge Bereiche kriechen ...



Beim Kriechen in engen Räumen schaltet die Kamera zum Blickfeld des Spielers. Mit der Richtungstaste OBEN können Sie vorwärts und mit der Richtungstaste UNten rückwärts kriechen. Mit den anderen beiden Richtungstasten können Sie sich nach rechts oder links bewegen. Im INTRUSION-Modus können Sie auch zum Beobachtungsmodus umschalten.

DIE BEWEGUNGEN DER FEINDE

17

INFILTRATION-MODUS



Das ist der Standardmodus wenn die feindlichen Soldaten oder Überwachungskameras Snake noch nicht entdeckt haben. Im INFILTRATION-Modus patrouillieren sie gewöhnlich eine bestimmte Route.



EVASION-MODUS



In EVASION-Modus patrouillieren die feindlichen Soldaten ihre Routen nicht mehr, sondern suchen nach Snake.



ALERT-MODUS

Wenn ein feindlicher Soldat oder eine Überwachungskamera Snake entdeckt, geht das Spiel in den ALERT-Modus.



DIE BEWEGUNGEN DER FEINDE IM INFILTRATION-MODUS



SCHLAFENDER SOLDAT

Manchmal schlafst der Soldat, der den Luftschacht in der ersten Etage bewachen soll, ein. Da er vor einer Überwachungskamera steht, können Sie nicht zu nahe an ihn heran. Bleiben Sie in sicherer Entfernung, und machen Sie ein Geräusch, um ihn aufzuwecken und anzulocken.

Sie können sich möglicherweise auch von hinten an ihn anschleichen, ihn in den Schwitzkosten nehmen und in eine dunkle Ecke ziehen. Siehe S.33 "Techniken für Fortgeschrittene".

Wenn Sie entdeckt werden, dann schließen die Wächter nicht mehr ein.

GERÄUSCH-MODUS

Hören die feindlichen Soldaten im INFILTRATION-Modus ein Geräusch, so verlassen sie ihre Patrouillenroute und gehen in Richtung des Geräusches. Das nennt man "Geräusch-Modus". Hier wird das Kleid des Gegners auf dem Radar als roter Kegel dargestellt.

Wenn die feindlichen Soldaten den Bereich untersuchen, aus dem das Geräusch gekommen ist, und nichts Auffälliges finden, dann kehren sie zu ihrer normalen Patrouillenroute zurück. Sie können auch absichtlich ein Geräusch produzieren, um den Gegner in eine bestimmte Richtung zu locken.



Wenn Sie in diesem Modus einen Gegner eliminieren, fällt er vielleicht einen Gegenstand fallen. Siehe S.33 "Techniken für Fortgeschrittene".

BEWEGUNGEN DER FEINDE IM ALERT-MODUS

Im ALERT-Modus hört die feindlichen Soldaten Verstärkung an und ziehen Snake an. Verlieren die Soldaten Snake aus den Augen, so geht das Spiel in den EVASION-Modus.



In diesem Modus müssen die Feinde direkt anSnake in die Nähe ist, also wird der "Nose-Modus" noch dann nicht ausgelöst, wenn sie ein Geräusch hören.

BEWEGUNG DER FEINDE IM EVASION-MODUS

Wenn die Feinde Snake im EVASION-Modus erneut entdecken, geht das Spiel in den ALERT-Modus. Gelingt es dem Spieler jedoch, außer Sicht zu bleiben, bis der Zähler Null erreicht hat, so geht das Spiel wieder in den INFILTRATION-Modus und die Feinde kehren rasch zu ihren Patrouillenrouten zurück.

Im EVASION-Modus ist es genau wie im INFILTRATION-Modus möglich, den Feind durch Geräusche in eine bestimmte Richtung zu locken.

GAME OVER

GAME OVER

Wenn die Lebenskraft des Spielers oder einer Geisel Null erreicht, ist das Spiel aus. An manchen Stellen gibt es auch Fallen. Wenn diese ausgelöst werden, ist das Spiel ebenfalls aus. Warten Sie ein paar Sekunden, wenn "GAME OVER" angezeigt wird, und dann erscheint automatisch der Bildschirm mit der Möglichkeit zum Fortsetzen des Spiels ("CONTINUE").



CONTINUE

Das Spiel wird an dem Fortsetzungspunkt vor dem automatischen Speicherpunkt fortgesetzt. Das Spiel kann beliebig oft fortgesetzt werden.

EXIT

Bringt Sie zum Titelbildschirm zurück.



[CONTINUE POINTS]

Das Spiel kann an bestimmten Punkten fortgesetzt werden kann, zum Beispiel nachdem Sie in einen neuen Bereich eingedrungen sind oder vor dem Kampf mit einem Anführer [Endgegner] der Feinde.





SAVE GAME

Sie können Ihr "Metal Gear Solid"-Spiel speichern. Das Programm wählt automatisch den nächstgelegenen Fortsetzungspunkt.

Zum Speichern des Spiels nehmen Sie bitte Kontakt mit Mei Ling auf.
[Siehe Seite 22 "CODEC und Speichern"]



LOAD GAME

Spiel laden: Wählen Sie auf dem Titelbildschirm "LOAD GAME", und der Datenbildschirm wird angezeigt. Nach dem Laden der Daten beginnt das Spiel wieder am gespeicherten Fortsetzungspunkt.



[MISSION LOG]

Hier finden Sie eine Übersicht der Ziele und Handlungen des Spielers bis zu diesem Punkt. Nach dem Laden eines Spiels können Sie wählen, ob Sie das Mission Log (Missions-Logbuch) lesen wollen oder nicht.

CODEC-MODUS

Drücken Sie die SELECT-Taste, um den CODEC-Modus aufzurufen.

Mit dem CODEC kann Snake Hilfe von verschiedenen Leuten erfordern. Diese können Snake im Verlauf des Spiels mit Informationen und Antworten auf verschiedene Rätsel und Probleme versorgen.



[ANRufe]

Wenn Snake über CODEC einen Anruf von einer anderen Person erhält, wird das Anrufsymbol angezeigt. Drücken Sie dann die SELECT-Taste, um den CODEC-Modus aufzurufen und die Kommunikation beginnt. Anrufe bringen immer besonders wichtige Informationen, deshalb sollten Sie sie unbedingt annehmen.

[WIE MAN DEN CODEC BENUTZT]

▼ ÜBERTRAGUNGSVERFAHREN

1. FREQUENZ WÄHLEN

Drücken Sie die linke oder rechte Richtungstaste, um eine Frequenz auszuwählen.

2. ÜBERTRAGUNG BEGINNEN

Drücken Sie die Richtungstaste OBEN oder die O-Taste, um mit der Übertragung zu beginnen. Wenn Sie nicht die richtige Frequenz eingestellt haben, so erscheint die Meldung "NO RESPONSE". Manchmal antwortet die Person, die Sie anrufen, aufgrund anderer Umstände nicht, obwohl die richtige Frequenz gewählt wurde.

MEMORY-FEATURE VERWENDEN

Drücken Sie auf die Richtungstaste UNTER, um das Memory-Fenster zu öffnen (eine Liste der Personen, mit denen Sie gesprochen haben). Wählen Sie diejenige Person, die Sie anrufen wollen, mit der Richtungstaste aus. Bestätigen Sie die O-Taste, um diese Person anzurufen, oder die X-Taste, um das Memory-Fenster zu schließen.

3. CODEC-MODUS BEENDEN

Wenn gerade keine Übertragung in Gang ist, drücken Sie die SELECT-Taste, um den CODEC-Modus zu beenden.



C4 [PLASTIKSPRENGSTOFF]

Plastiksprengstoff. Drücken Sie die Waffentaste, um den Sprengstoff zu positionieren, und die Aktionstaste, um ihn zu zünden.



CLAYMORE [LANDMINE]

Anti-Personen-Mine. Drücken Sie die Waffentaste, um die Mine zu positionieren. Sie explodiert, wenn der Feind oder Snake den angezeigten Bereich betritt.



STINGER [STINGER-RAKETE]

Rudergesteuerte Luftabwehrroakete. Wenn Sie damit ausgerüstet sind, geht das Spiel in den Zielfernrohr-Modus. Mit den Richtungstasten können Sie das Ziel anvisieren, zum Feuern Waffentaste drücken.



NIKITA [FERNGELENKTE RAKETE]

Ferngelenkte Rakete. Zum Abfeuern Waffentaste drücken und danach mit den Richtungstasten lenken. Beobachtungsmodus-Taste drücken, um das Blickfeld der Rakete zu ändern. Kann in Bereichen mit elektronischer Störung (Jamming) nicht gesteuert werden.



CAMERA [DIGITALKAMERA]

Die Kamera ist Sonderausstattung. Wenn Sie damit ausgerüstet sind, sehen Sie durch das Objektiv der Kamera. Mit der O-Taste können Sie hineinzoomen und mit der X-Taste herauszoomen. Drücken Sie die □-Taste, um das Bild aufzunehmen. Sie können das Foto auf einer Memory Card speichern (ein Foto benötigt zwei Blöcke auf der Memory Card).



Nach dem Speichern von Fotodaten wird im Verzeichnis "SPECIAL" im "OPTIONS"-Menü auf dem Titelbildschirm ein neues Verzeichnis namens "ALBUM" eingerichtet. Siehe Seite 0.7 "SPIELSTART".

KAMERAWECHSEL [A/B/C]



BRIEFING

Sie können sich die Details zu dieser Operation anhören. Dabei können Sie die Kamerawinkel ändern, allerdings nur, wenn oben rechts eine Meldung auf dem Bildschirm angezeigt wird. KAMERA FREI: Mit Δ -Taste hineinzoomen, mit \square -Taste herauszoomen. KAMERA WECHSELN: \circ -Taste drücken, um Kamerawinkel zu ändern (3 Optionen A/B/C).

OPTIONS Verschiedene Spielereinstellungen ändern:

[CAPTION]

Untertitel ein- oder ausblenden.

[SOUND]

Zwischen STEREO und MONO wechseln.

[VIBRATION]

(Wird nur angezeigt, wenn ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK) angeschlossen ist)

Schaltet die ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK) Vibration EIN oder AUS.

[VIBRATION TEST]

(Wird nur angezeigt, wenn ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK) angeschlossen ist)

Für Vibration Pfeiltasten RECHTS oder LINKS drücken.

[SCREEN]

Stellt die Helligkeit des Fernsehschirms ein.

[KEY CONFIG]

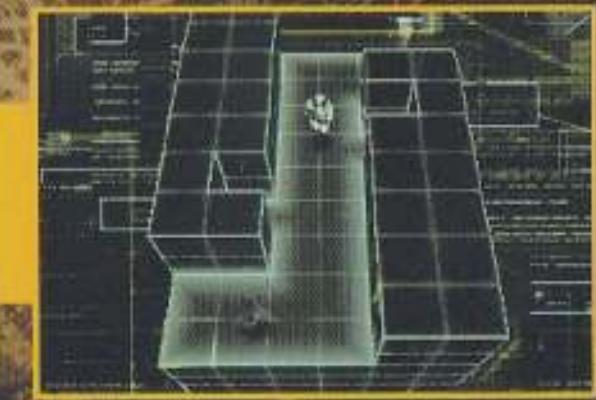
Ändert die Tastenkonfiguration.

[EXIT]

Zurück zum Titelbildschirm.

VR TRAINING

Virtual Reality Infiltrationstraining mit 3 verschiedenen Modi.
Steuerung wie beim normalen Spiel.



[TRAINING MODE]

Erreichen Sie das Ziel ohne von feindlichen Soldaten entdeckt zu werden. Sonst endet das Training.

[TIME ATTACK MODE]

Erreichen Sie das Ziel in der vorgegebenen Zeit. Simulation endet, wenn Sie entdeckt werden oder das Zeitlimit abgelaufen ist. Diese Option kann gewählt werden, nachdem das Training im TRAINING MODE beendet wurde.

[GUN SHOOTING]

Benutzen Sie Ihre SOCOM-Pistole, um das Ziel in der vorgegebenen Zeit zu erreichen. Das Ziel erscheint, nachdem alle VR-Soldaten ausgeschaltet wurden. SOCOM-Munition ist beschränkt und wird am Ziel gegen Zeit eingeschossen. Diese Option kann gewählt werden, nachdem das Training im TIME ATTACK MODE beendet wurde.

SPEZIELLES:

► Laufe des Spiels erscheinen weitere Menüoptionen.

[PREVIOUS OPERATIONS]

Lesen Sie die Hintergrundgeschichten zu "Metal Gear" und "Metal Gear 2: Solid Snake".

INFILTRATIONSAUFLISTUNG

FRACHTDOCK

5 ZIEL

4

1 START

2

3

2

1 KRIECHEN SIE DURCH ENGE RÄUME!

Sie können durch Räume kriechen, die zu hoch zum Gehen sind. Drücken Sie die HOCKE-Taste, um in die Hocke zu gehen. Kriechen Sie dann mit Hilfe der Richtungstasten. Drücken Sie die HOCKE-Taste erneut, um wieder aufzustehen.

2 VERSORGEN SIE SICH MIT RATIONEN!

Bei seiner einsamen Mission muß sich Snake sämtliche Ausrüstung und Hilfsmittel vor Ort besorgen. Rationen sind besonders nützlich, denn sie geben automatisch wieder Lebenskraft, wenn diese auf Null abgesunken ist. Gewöhnen Sie sich an, ständig Rationen dabei zu haben.

3 WENN SIE ENTDECKT WERDEN, SPRINGEN SIE INS WASSER!

Wenn Sie in diesem Bereich entdeckt werden, können Sie ins Wasser springen, und der Feind verfolgt Sie nicht. Wenn Sie im ALERT- oder EVASION-Modus sind, drücken Sie die entsprechende Richtungstaste und springen Sie von der Steinmauer ins Wasser.

4 PASSEN SIE AUF, WO SIE HINTRETEREN!

Im Frachtdock gibt es mehrere Pfützen. Wenn Sie durch diese laufen, erzeugt das ein Geräusch, das die Nachposten aufschreckt. Seien Sie vorsichtig und bewegen Sie sich lautlos!

5 WARTEN SIE AUF DEN AUFGANG!

Das Ziel im Frachtdock besteht darin, den Aufzug zu erreichen, ohne von den Nachposten entdeckt zu werden. Der Lift kommt jedoch nicht sofort. Verstecken Sie sich an einem sicheren Ort und warten Sie auf den Aufzug.

BEHALTEN SIE DEN RADAR IM AUGE!

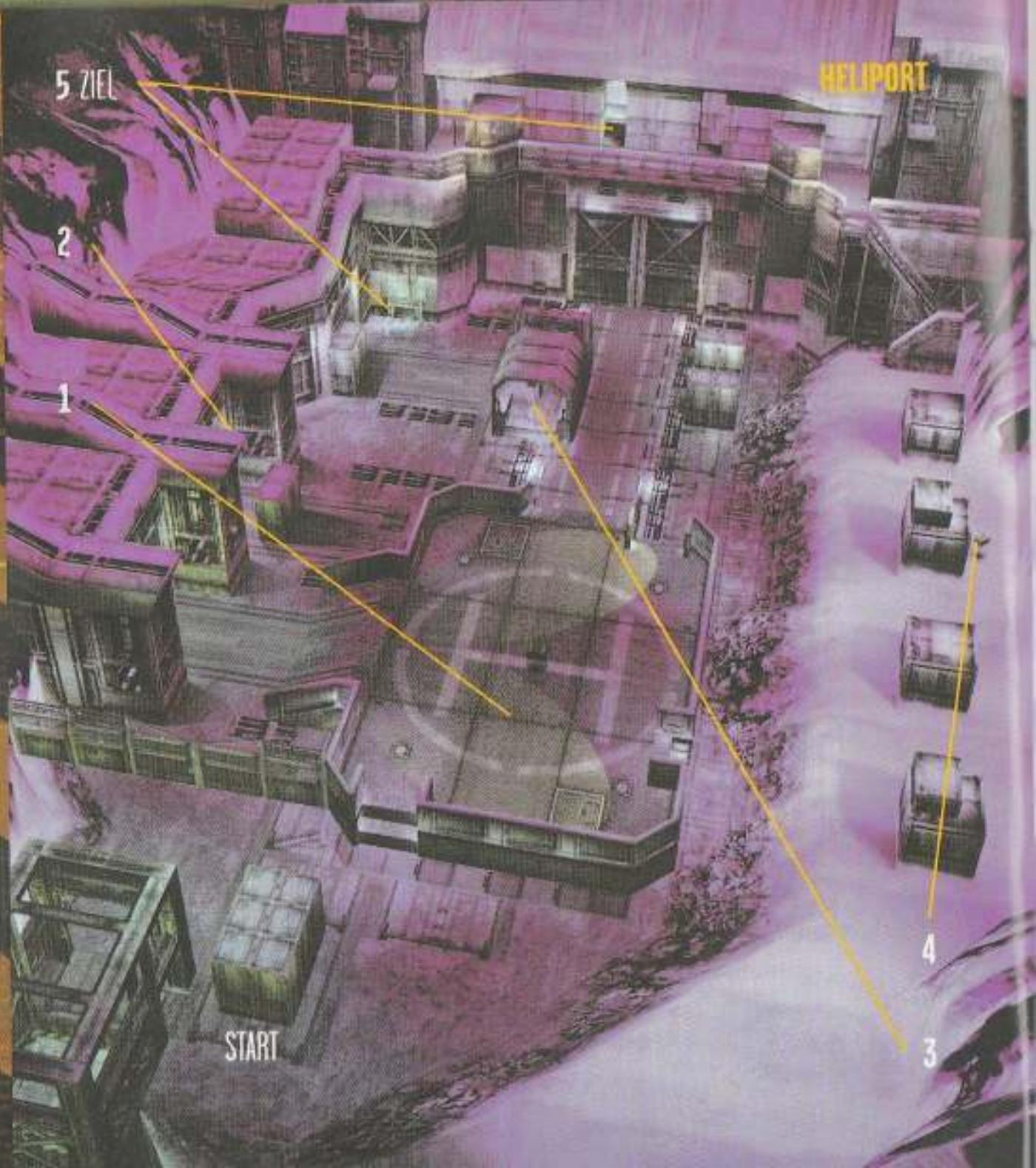
Auf dem Radar können Sie nicht nur die Position der Feinde sehen, sondern auch ihr Blickfeld. Behalten Sie den Radar im Auge, und bleiben Sie außer Sicht der Feinde. Solange Sie aus dem Sichtfeld bleiben, können Sie sich an die Feinde von hinten anschleichen ohne entdeckt zu werden.

RUFEN SIE AN, WENN SIE IN SCHWIERIGKEITEN SIND!

Sollten Sie je in Schwierigkeiten sein, drücken Sie die SELECT-Taste und rufen jemanden über CODEC an. Das CODEC ist eine wichtige Informationsquelle, um im Spiel weiterzukommen. Machen Sie sich mit den Informationen vertraut, die Ihnen die verschiedenen Personen geben. Nutzen Sie Ihre Verbündeten weise. (Siehe S.1 "CODEC und Speichern")



INFILTRATIONSAUFLISTUNG



1 WERDEN SIE NICHT VON DEN SUCHScheinwerFEN ERFASt!

In diesem Bereich gibt es eine wichtige Gegenstandsbox, denn sie enthält Chaff-Granaten, die elektronische Geräte vorübergehend stören können. Haben Sie die Granaten, ohne entdeckt zu werden. Nehmen Sie sich vor den Suchscheinwerfern in acht!

2 UBERWACHUNGSKAMERA!

Hinter in diesen Lagerraum gibt es Betätigungsgründen, die jedoch von einer Überwachungskamera bewacht wird.

3 HOLEN SIE DIE SOCOM!

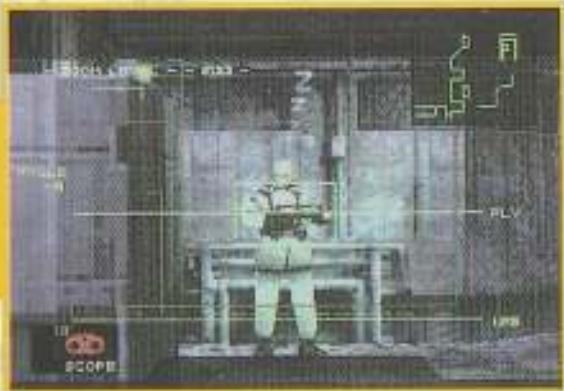
In Laster ist eine Gegenstandsbox mit einer halbautomatischen SOCOM-Pistole. Wenn Sie die Vorderlade drücken und gedrückt halten, können Sie vor dem Feuern per Laserzielvorrichtung ein Ziel umrisieren.

4 HOLEN SIE DIE RATIONEN!

Diese Gegenstandsbox enthält eine Ration. Wenn Sie durch den Schnee gehen, hinterlassen Sie Fußspuren. Hüten Sie sich vor der Woche, wenn Sie die Rationen holen.

5 HIER IST IHR ZIEL!

In diesen Spielabschnitt besteht Ihr Zielformat in einen der beiden Luftsichten einzudringen. Beide Luftsichten sind nahe am Boden, gehen Sie also in die Hocke und kriechen in den Schacht. Haben Sie sich alle Gegenstände geholt?



SCHWITZKASTEN

Wenn Sie keine Waffe aktiviert haben, aber die Waffentaste (ohne Drücken der Richtungstaste) direkt bei einem Gegner drücken, können Sie ihn in den Schwitzkasten nehmen.

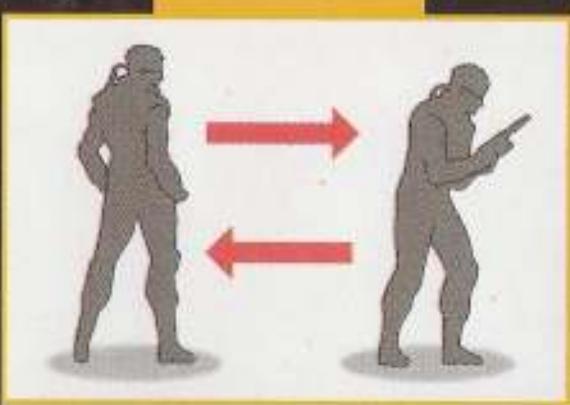
Wenn Sie die Richtungstaste drücken, während Sie den Feind im Schwitzkasten haben, können Sie ihn hinter sich herziehen.

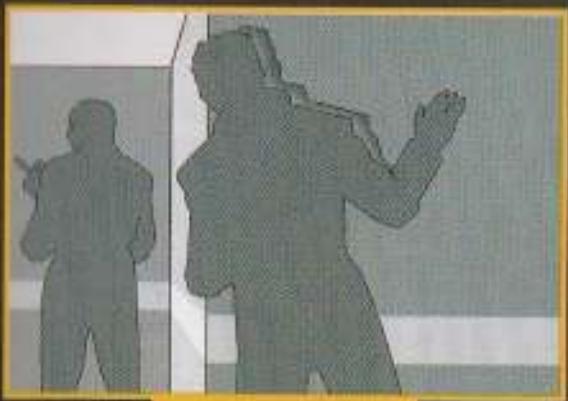
Wenn Sie den Gegner wieder loslassen, so ist er kurz geteckesunfähig.



SCHNELLE UMRÜSTUNG

Sie können Ihre Waffen oder Gegenstände wechseln, ohne die entsprechenden Fenster aufzurufen, indem Sie die Tasten R1/L1 drücken. Drücken Sie die Taste, während Sie mit einer bestimmten Waffe oder einem Gegenstand ausgerüstet bist, so wird diese deaktiviert. Betätigen Sie die Taste, wenn Sie nichts in der Hand halten, werden Sie wieder mit der letzten Waffe bzw. dem letzten Gegenstand, die Ihnen gehalten wurden, ausgerüstet.





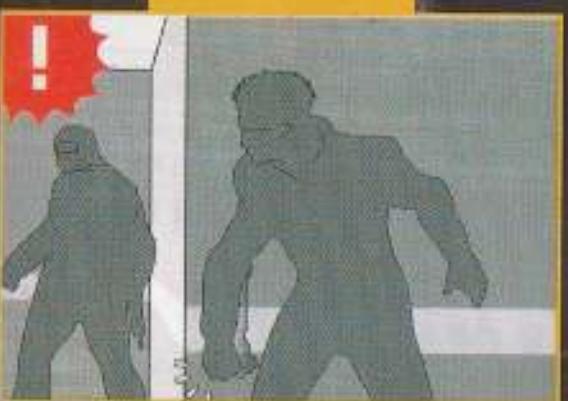
KURZ AUSSPIONIEREN

Wenn Sie die R1- oder L1-Taste drücken, während Sie im Beobachtungsmodus sind, können Sie einen Seitenschnitt nach rechts oder links machen. Wenn Sie die Taste loslassen, kehren Sie wieder in Ihre Ausgangsposition zurück. Es ist eine gute Technik, um schnell die Lage auszuspionieren ohne entdeckt zu werden.



TAKTISCHES NACHLADEN UND SCHIESSEN BEIM LAUFEN

Das Nachladen im Kampf kann sehr gefährlich sein, weil Sie dann vorübergehend wehrlos sind. Wenn es aussieht, als ginge Ihnen die Munition aus, drücken Sie zweimal die R1-Taste. Damit wird Ihre Handlung abgebrochen, und Snake lädt seine Munition noch. Wenn Sie die HOCKE-Taste drücken, während Sie die Waffentaste gedrückt halten, können Sie laufen, während Sie mit Ihrer SODOM oder FA-MAS schießen.



ANLOCKEN UND GERÄUSCH-MODUS

Wenn die feindlichen Soldaten ein Geräusch hören, untersuchen sie den Bereich, aus dem das Geräusch kam. Nachdem sie sich versichert haben, daß dort alles in Ordnung ist, kehren sie zu ihrer Patrouillenroute zurück. Wenn Sie sich gegen eine Mauer oder ein anderes Hindernis pressen und die Aktionstaste drücken, können Sie ein Geräusch produzieren. Wenn Sie es richtig machen, sollten Sie die feindlichen Soldaten auf sich aufmerksam machen können.

SOLID SNAKE



Ehemaliges FOXHOUND-Mitglied. Dieser Infiltrationsexperte kann seine Mission überall und unter allen Umständen erfüllen.

MERYL SILVERBURGH



Campbells Nichte. Sie ist unversehens in die Mitte der FOXHOUND-Revolte geraten. Sie wurde ausgezeichnet ausgebildet, hat jedoch noch keine Kampferfahrung.

ROY CAMPBELL



NAOMI HUNTER



MEI LING



Ehemaliger FOXHOUND-Commander. Eigentlich im Ruhestand, aber er wurde bereits zweimal als Operation Commander in den aktiven Dienst zurückberufen, weil nur er Solid Snake kennt.

Chefärztin von FOXHOUND und verantwortlich für Gentherapie. Gemeinsam mit Campbell unterstützt sie Solid Snake noch besten Kräften.

Sie ist für die Kommunikation und Datenverarbeitung bei diesem Einsatz zuständig. Sie hat den CODEC-Kommunikator erfunden, den Snake benutzt.

FOXHOUND SPECIAL FORCE GROUP

LIQUID SNAKE

REVOLVER OCELOT

VULCAN RAVEN



Dieser gefährliche Gegner hat das gleiche Gesicht wie Snake. Als FOXHOUNDs Befehlshaber steckt er hinter dem Angriff der Terroristen.



FOXHOUND-Mitglied. Experte für Handfeuerwaffen und sadistischer Folter-Freak. Ein gefährlicher Feind!



FOXHOUND-Mitglied. Ein riesiger Schamane (indischer Priester) mit übernatürlichen Fähigkeiten, enormer Körperkraft und der Fähigkeit, extreme Köhe zu widerstehen.

SNIPER WOLF

FOXHOUND-Mitglied. Diese brillante Scharfschützin kann bis zu einer Woche in Schussposition warten ohne einen Muskel zu rütteln!

PSYCHO MANTIS

FOXHOUND/KGB - FOXHOUND-Mitglied und früher auch Mitglied der parapsychologischen Einheit des KGB. Beherrschte Telekinese und kann Gedanken lesen.

DECOY OCTOPUS

FOXHOUND-Mitglied. Über ihn ist nur sehr wenig bekannt.

GENOME-SOLDATEN

NBC-KAMPFTRUPPE

LEICHE INFANTRIE

ARKTISCHE KAMPFTRUPPE

SCHWERBEWAFFNETE TRUPPEN



Mitglieder der Next Generation Special Forces und Reservemitglieder der Einheit FOXHOUND. Obgleich sie praktisch keine Kampferfahrung haben, wurden sie intensivem VR Training unterzogen und sind deshalb erfahrene Kämpfer.

NINJA



BIG BOSS



Nur wenig ist über diesen Cyborg-Ninja bekannt. Er benutzt die neueste Tarnkoppen-Technologie und ist mit einem japanischen Katana bewaffnet, der selbst Stahl durchschneidet. Er hat einen kugelsicheren Körper, aber auf wessen Seite steht er?

Ehemaliger FOXHOUND-Commander, der einst als 'Legender Soldat' und 'Größter Kämpfer des 20. Jahrhunderts' bekannt war. Seine sterblichen Überreste wurden vom Militär präserviert.

HAL EMRICH

Angestellter der Amstech Inc. Sein Spitzname 'Otaku' kommt von der Otaku Convention, einer Konferenz über japanische Animation, die er jedes Jahr besucht.

NASTASHA ROMANENKO

Spezialistin für militärische Analysen. Sie versorgt Snake mit Informationen zur Atomtechnologie.

MASTER MILLER

Der ehemalige Überlebenstrainer von FOXHOUND. Er steht Snake über das CODEC-System zur Seite.

DONALD ANDERSON



Direktor der DARPA (Defence Advanced Research Projects Agency). Er wurde von den Terroristen als Geisel genommen.

JIM HOUSEMAN



Verteidigungsminister. Er leitet den Einsatz gegen die Terroristen von seinem AWACS-Flugzeug aus.

KENNETH BAKER



Präsident eines riesigen Waffenkonzerns (ArmsTech Inc.). Er wurde zusammen mit dem DARPA-Chef Donald Anderson von den Terroristen als Geisel genommen.

FOXHOUND

Eine eigens gegründete Spezialeinheit zur Bekämpfung lokaler Rebellionen, regionaler Konflikte und terroristischer Aktivitäten. Diese Untergrundorganisation wird heimlich in Situationen eingesetzt, wo der Einsatz militärischer Mittel sonst nicht möglich wäre. Alle Mitglieder der Einheit sind Experten in Luft- und Unterwassereinsatz sowie in Überlebenstraining und Infiltration. Der erste Commander dieser Einheit war der legендäre BIG BOSS. Da er wußte, welche wichtige Rolle Soldaten im Guerillakrieg spielen, beschloß er eine Eliteeinheit an High-Tech-Soldaten zu bilden, nachdem er die Power und Effizienz der High-Tech-Waffen im Guerillakrieg gesehen hatte.

Noch der "Outer Heaven-Revolte" übernahm der stellvertretende Commander Campbell das Kommando über die FOXHOUND-Einheit und schaffte die Codenamen ab. Er drückte der FOXHOUND-Einheit seinen persönlichen Stempel auf und veranlaßte den Einsatz der neuesten Technologien wie Spionagegerüchten usw.

SPEZIELEINHEIT DER NÄCHSTEN GENERATION

Reserve-Mitglieder der FOXHOUND-Einheit, die noch gründlichen genetischen Tests ausgewählt werden. Sie gehörten ursprünglich der Antiterrorgruppe an, aber noch dem Tod von BIG BOSS wurden die von "Outer Heaven" bezichtigen Soldaten von der Regierung gekauft und bilden nun zusammen mit der Gruppe die Spezialeinheit der Nächsten Generation. Diese Soldaten verfügen zwar über keine echte Komplettanfang, wurden aber noch intensiver Gentherapie mit Force XI, den Armeesoldaten des 21. Jahrhunderts, anhand von Kriegsspielen geschult, wobei die wahrscheinlich im nächsten Jahrhundert auftretenden Konflikte so realistisch simuliert

werden, daß diese Soldaten zu ausgezeichneten Kämpfern ausgebildet werden. Sie werden auch SPACE SEALS genannt.

METAL GEAR

Ein lauffähiger, mit Kernwaffen ausgerüsteter Kampfpanzer auf Beinen. Besonders attraktiv durch seine Fähigkeit, verschiedene nukleare Sprengköpfe von jedem beliebigen Ort auf jedes beliebige Ziel abzuschießen. Er kann sich frei bewegen und ist anstelle eines normalen Abschußmoduls mit einer Waffe ausgerüstet, die eine Kernwaffe ohne weitere externe Unterstützung abfeuern kann. Da er in Regionen eingesetzt werden kann, die bis dahin nicht für Kernwaffen zugänglich waren, erschüttert er das empfindliche Gleichgewicht der atomaren Abschreckung und stellt eine schreckliche Bedrohung für die ganze Welt dar.

OUTER HEAVEN

Eine schwerbewaffnete Kriminalliga, die Ende der achtziger Jahre in Südkorea gegründet wurde und eigentlich ein riesiges, von BIG BOSS zusammengestelltes Söldnerheer war. Es gelang OUTER HEAVEN beizutreten, durch die Entwicklung des mit Kernpuffen ausgerüsteten geflügelten Kampfpanzers Metal Gear TX-55 militärische Vorherrschaft zu erlangen, bevor OUTER HEAVEN und BIG BOSS von Solid Snake, dem von FOXHOUND ausgesandten Agenten, eliminiert wurden.

1997 SANSIBAR

Eine von einer ethnischen Minderheit beherrschte feste Nation in Zentralafrika. Die Großmächte in Ost und West mischten zwar in ihrem Unabhängigkeitskrieg von 1997 mit, aber es waren die Überläufer des Welt von Sansibar angeworbenen Soldaten, die den größten Beitrag zum Sieg leisteten. Aus diesem Grund wird dieser Krieg auch "Der

Söldnerkrieg" genannt. Aus diesem Krieg ging eine ganz neue Generation berufsmäßiger Soldaten hervor, die den Krieg zu ihrem Geschäft gemacht haben.

BIG BOSS

Ein außergewöhnlicher Mann, der in den siebziger Jahren für verschiedene Länder als Soldner kämpfte. Noch zu Lebzeiten war er als der "Legендäre Soldat" weltberühmt. In den neunziger Jahren gründete er heimlich Outer Heaven, während er gleichzeitig Commander von FOXHOUND war. Solid Snake gelang es jedoch zunächst, ihn zu besiegen. Später bildete er die Nation Sansibar, aber auch dort mochte Solid Snake seine Pläne wieder zunichte. Seine sterblichen Überreste wurden vom Militär als genetisches Beispiel für den "Tüchtigen Soldaten aller Zeiten" aufbewahrt.

GRET FOX

Hieß eigentlich Frank Joeger und war der einzige Mensch, der jemals mit dem höchsten FOXHOUND-Codenamen "Fox" auszeichnetet wurde. In der "Outer Heaven-Revolte" war er der erste FOXHOUND-Agent, der ausgesandt wurde, um Outer Heaven zu infiltrieren. Er wurde gehangenommen, als er Informationen über Metal Gear TX-55 sammelte. Doch Solid Snake konnte ihn retten. Nachdem Big Boss aus dem Militärdienst ausschied, verschwand Grey Fox ebenfalls auf mysteriöse Weise. Später kämpfte er in Sansibar an der Seite von Big Boss gegen FOXHOUND in ihrem Krieg gegen den Rest der Welt. Snake mußte seinen Befehl ausführen, ihn zu besiegen.

DARPA (DEFENCE ADVANCED RESEARCH PROJECTS AGENCY)

Eine Regierungsbehörde mit dem Auftrag, verschiedene Technologien zur Verwendung für den militärischen Einsatz zu erforschen.

ARMSTECH INC.

Ein Waffenhersteller mit Hauptsitz in Seattle, Washington. Hatte im Kalten Krieg ein rapides Wachstum zu verzeichnen. Während dieses Booms für Waffenhersteller gelang es ArmTech Inc., zum zweitgrößten Waffenhersteller der Welt zu werden. Die Firma war an der Entwicklung von SDI und des Schienengewehrs beteiligt, erlitt jedoch einen schweren finanziellen Verlust, als diese Projekte eingestellt wurden. Obgleich sie in der Entwicklung der Stealth-Technologie führend ist, war es wirtschaftlich ein harter Schlag, daß sie den Auftrag zur Entwicklung der nächsten Leichtflugzeuge für die amerikanische Luftwaffe nicht erhielt.

ATGC INC.

Ein im Bereich Bioengineering führendes Unternehmen. ATGC steht für Adenin, Thiamin, Guanin und Cytosin. Die Gentherapie für die Sonderheit der Nächsten Generation war ein Gemeinschaftsprojekt des Verteidigungsministeriums und ATGC Inc.

MEMSMICROELECTRO MECHANICAL SYSTEM (NANOMASCHINEN)

Mit Hilfe der MEMS-Technologie (Mikroelektromechanische Systeme) erzeugte winzige Maschinen. Werden in superkleinen Sondern und medizinischen DD-Systemen verwendet. Obgleich sie nur Mikrometer groß sind, werden sie als Nanomaschinen bezeichnet, weil ihr elektronischer Transistor und die Synergiekeramik Nanotechnologie einsetzen. Vor dieser Mission wurden Snake Nanomaschinen wie ein Sender, Radar und Anti-NBC-Verteidigungssysteme injiziert.

GENTHERAPIE

Hier wird die genetische Information einer Person analysiert und eine Kopie der nützlichen Gene in eine Subjekzelle eingeschieust. Mit diesem Prozeß werden die Soldaten mit den entsprechenden Genen versehen, um sie zu den Genom-Soldaten mit umwerfender Kampfkraft zu machen und die Sonderheit der Nächsten Generation zu bilden.

STEALTH-TÄRNUNG

ArmTech arbeitete viele Jahre an der Verbesserung der Tarntechnologie, bis es gelang, diese neue Art der Tarnung zu entwickeln. So können Objekte nun durch den Einsatz von optischer Echtzeit-Strehlnabiegung mit ihrem Hintergrund verschmelzen und so unsichtbar wie möglich werden.

PULVERISIERTES EXOSKELETT

Im Prinzip ein künstliches, extern getragenes Skelett, das die Kampfkraft des Trägers maximal erhöht. Es wird dabei auf Skelettebene ein kybernetisches Modul in den Körper eingepflanzt und ermöglicht so einen kybernetischen Organismus mit ungeheurer Kampfkraft zu erzeugen. Die Probleme wie Stresskonzentration und Abstoßung der Implantate, die die Weiterentwicklung dieser Technologie zuvor behinderten, wurden mit Hilfe der Gentherapie beseitigt.

PAL

PAL steht für Permissive Action Link, ein in Kernwaffen und Sprengköpfen eingebautes Sicherheitssystem. Ohne PAL kann keine Atomrakete abgeschossen oder auf ein Ziel gerichtet werden.

START

Zwischen den USA und Rußland

abgeschlossener Vertrag zum Abbau

strategischer Waffen. START-1 und START-2 wurden ratifiziert, und das strategische Waffenarsenal der USA und der Sowjetunion auf 3000 bis 3500 Sprengköpfe reduziert. "Schwere" ICBMs und MRV-ICBMs (Multiple Independent Re-entry Vehicles) wurden ganz abgeschafft. Das START-3-Abkommen soll ebenfalls bald unterzeichnet werden. (Anmerkung: Daten stimmen nicht mit den realen START-Abkommen überein!)

TMD

Theatre Missile Defence. Nach Abschluß des SDI-Projekts entwickelte Verteidigungstechnologie zur Bekämpfung der Verbreitung von Atomwaffen und anderen Massenvernichtungswaffen. SDI wurde zur Abwehr von strategischen Langstreckenraketen entwickelt, und TMDs sollen taktische Missiles mit kurzer Reichweite abfangen.

CTBT

Comprehensive Test Ban Treaty. Ein auf der Genfer Abrüstungskonferenz zwischen den USA und der Abrüstungsbehörde abgeschlossenes Abkommen, mit dem sämtliche Formen von nuklearen Tests einschließlich unterirdischen Tests abgeschafft werden.

NPT

Non Proliferation Treaty. Ein Abkommen, das theoretisch die Verbreitung von Atomwaffen in Ländern außer der "Großen Fünf" (USA, Rußland, Großbritannien, Frankreich und China) verhindern soll. In der Praxis hat es wenig Erfolg.

MITWIRKENDEN DANKSTÜCKUNG

Vielen Dank für den Kauf von METAL GEAR SOLID von Konami. Das Spiel wird Ihnen wahrscheinlich mehr Spaß machen, wenn Sie diese Anleitung vor dem Spielen lesen. Da keine weiteren Exemplare dieser Anleitung verfügbar sind, sollte sie sorgfältig aufbewahrt werden. Das Spiel ist rein fiktiv. Ähnlichkeiten mit bestehenden Organisationen, Gruppen, Ländern und Personen wöhren zielzufällig.

WARNING: METAL GEAR SOLID ist ein von KONAMI CO., LTD. erzeugtes Originalspiel.
Sämtliche Urheberrechte, Warenzeichen und sonstige industrielle Eigentumsrechte an diesem Spiel verbleiben bei KONAMI CO., LTD.

Benötigen Sie Hilfe zu METAL GEAR SOLID?
Konami-Hotline-Nummer für Deutschland:
0 69-95 08 12-88 (aus Deutschland)
00 49-69-95 08 12-88 (aus dem Ausland)

SOLID SNAKE Stephan Grothgar

LIQUID SNAKE Michael Hulsmann

MERYL SILVERBURGH Britta Gartner

NAOMI HUNTER Nichola Tomasoni

HAL EMRICH Erich Redmann

ROY CAMPBELL Michael Mellinger

MEI LING Nicole Kehrberger

NINJA Sebastian Michael

NASTASHA ROMANENKO Brigit Khan

REVOLVER OCELOT Wolf Köhler

VULCAN RAVEN Werner Kostor

PSYCHO MANTIS Stefan Boje

SNIPER WOLF Nichola Tomasoni

DONALD ANDERSON Wolf Köhler

KENNETH BAKER Peter Zander

JIM HOUSEMAN Wolf Köhler

GENOME SOLDIER A Sebastian Michael

GENOME SOLDIER B Hans-Joachim Amann

Design der europäischen Packung
Dave Cox (Konami) Eddie Deighton (department.x)
Russell Uttley (department.x)

Customer Service Numbers

• Australia	1902 262 662
Calls charged at \$1.65 (incl. GST) per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Österreich	0450 99 000 500
Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.	
• Belgique/België/Belgien	011 301 306
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• Danmark	+45 33 26 68 20
Åben Man-Tors 16.00-19.00 Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.	
• Suomi	0600 411 911
"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21" Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteiston tukia varten.	
• France	0803 843 843
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• Deutschland	01805 / 766 977
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.	
• Greece	(00 301) 6777701
Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation	
• Ireland	(01) 4054022
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Italia	848 82 83 84
Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.	
• Nederland	0495 574 817
Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.	
• New Zealand	(09) 415 2447
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Norge	2336 6600
• Portugal	(01) 318 7450
Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation	
• España	902 102 102
Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.	
• Sverige	08-587 610 00
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.	
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55
Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen	
• UK	08705 99 88 77
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support	



www.konami-europe.com

London Office,
Jubilee House,
7/9 The Oaks,
Ruislip, Middlesex,
HA4 7LF

Paris Office,
23, Rue Cambon,
75001 Paris,
France

Konami Of Europe GmbH,
Berner Strasse 103-105,
60437 Frankfurt/Main,
Germany

Madrid Office,
Orense 34-9a
28020 Madrid,
Spain

Amsterdam Office,
Zandweg 33
3544 AA Utrecht
Netherlands

Scandinavian Office,
Langholmgatan 1b
11733 Stockholm
Sweden

Konami-Hotline-Nummer für Deutschland: 0 69-98 55 73-88

SLES-01507

*PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4012927010426