



KONAMI

Komplettlösung
M.E.K

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

PLAYSTATION 3

Akt 1: Flüssige Sonne (Mittlerer Osten)

Ground Zero

Bewegt Euch in Richtung der Zielmarkierung, nehmt aber vorher noch die Ration mit, die unter dem ersten Lastwagen liegt. Dieser Abschnitt ist von einigen Zwischenabschnitten unterbrochen. Viel falsch machen kann man hier zwar nicht, allerdings solltet Ihr das Blickfeld der Geckos tunlichst meiden. Ihr könnt Euch dazu durch das zweite Haus auf der linken Seite bewegen. Im 1. Stock gibt es einige Goodies. Hier kann man auch mit einer Rolle Vorwärts durch das Fenster in die Gasse dahinter springen. Kurz vor Schluss steht vor dem Eingang noch ein Gecko. Achtet darauf, wo er hinschaut, und huscht an ihm vorbei.

Rote Zone NW-Sektor

Gleich zu Beginn trifft Ihr auf eine Patrouille. Entgeht Ihr, indem Ihr das Haus auf der rechten Straßenseite durchquert. Am Ende des Raumes ist ein Loch in der Mauer, durch das Ihr kriechen könnt. Die Schießerei zwischen dem Truppentransporter und den Rebellen ignoriert Ihr am besten. Bleibt gleich im Kriechmodus und folgt dem Bürgersteig, um hinter der Biegung in ein weiteres Haus rechts zu krabbeln. Lasst hier die Items mitgehen und kriecht dann unter dem Geröll in den nächsten Raum. Hier patrouillieren wieder zwei Soldaten, denen Ihr am rechten Rand des Raumes im Schatten entgeht. Am Ende müsst Ihr nur noch warten, bis die zusätzlichen Söldner verschwunden sind, um Euer Ziel zu erreichen.

Rote Zone

Für die rote Zone gibt es mehrere Strategien. Am besten geht Ihr erstmal auf der anderen Seite unter der Treppe hindurch, um den Karton und die Kompresse einzusacken. Dann geht's die Treppe hinauf. Oben patrouilliert ein Gegner, den Ihr mit der Technik [„Gegner stellen“](#) unschädlich macht. Bewegt Euch nun vorsichtig (am besten kriechend) auf dieser Etage nach Osten, bis Ihr eine Ration erreicht.

Hier lasst Ihr Euch hinabfallen. Sobald sich die Patrouille hinter Euch von wegdreht, kassiert Ihr die Kompresse und huscht, sobald sich die Patrouille im Osten verzogen hat, in das nächste Gebäude im Osten. Hinter dem Haus mit der Kompresse und der Ration befindet sich ein Müllcontainer, in dem Ihr Euch vor Gegnern verstecken könnt, falls nötig. Ein Haus weiter trifft Ihr auf den Mk. II und erhaltet neue Ausrüstung, allen voran das Solid Eye (dass Ihr im Normal-Modus aktiviert haben solltet, wann immer die Batterien es erlauben) und die Betäubungspistole.

Von hier aus macht Ihr Euch nach Norden auf. Auf der Straße im Osten bekriegen sich PMC und die Rebellen bitterlich. Wenn Ihr für die Rebellen in den Kampf einschreitet, etwa indem Ihr die Stellungen der PMCs auf Eurem Weg nach Norden mit der Betäubungspistole unentdeckt aufweicht, habt Ihr es im nächsten Abschnitt deutlich einfacher. Schließlich gewinnt Ihr so die Gunst der Aufständischen. Wollt Ihr den Truppentransportern das Licht ausknipsen, findet sich hierzu im ersten Stock des Gebäudekomplexes in der Mitte des Gebiets ein RPG-7 und auch im Nordosten Nahe Eurem Zielort wartet einer dieser wirksamen Raketenwerfer.

Milizen - Sicheres Haus

Habt Ihr in der Roten Zone den Milizen geholfen, könnt Ihr bequem im Nachsichtmodus des Solid

Eye durch das sichere Haus flanieren. Nehmt Euch die Zeit um Eure Vorräte aufzustocken. In einem kleinen Raum im Nordosten findet sich auch eine Milizen-Verkleidung, die Euch helfen wird, falls Ihr unter den Rebellen noch keine Freunde habt.

Stadtruinen

Hinter Eurer Startposition ist ein weiterer RPG-7 versteckt. Einen weiteren findet Ihr, wenn Ihr das Treppenhaus nach oben geht und Euch dort in das abgedeckte Nebenhaus fallen lasst. Ansonsten könnt Ihr das mithilfe des Nachtsichtgerätes (folgt den Fußspuren!) gefahrlos abgrasen, bevor Ihr es im Nordwesten verlasst.

Mittlerer Osten Zentrum

Achtet hier auf die Scharfschützen. Wenn Ihr Euch aus dem Kampf heraushaltet, gelangt Ihr relativ einfach zum Adventspalast. Wenn Ihr mögt, könnt Ihr die Rebellen aber trotzdem mit euren schallgedämpften Waffen unterstützen, indem Ihr die Heckenschützen dezimiert.

Haltet Euch zu Beginn an rechts und biegt sofort an der ersten Kreuzung rechts ab. Am Ende geht Ihr links, bis Ihr an einem Marktplatz ankommt. Dieser ist aber durch die PMCs zu gut abgesichert. Geht wieder links, bis Ihr Euch rechts durch eine Ritze in der Wand hindurchquetschen könnt. Folgt dem Knick und geht dann rechts auf die Querstraße, die Ihr überquert, sobald die Luft rein ist, um in den Gang zwischen den beiden Häusern vor Euch Schutz zu suchen. Durchquert diesen bis zu seinem Ende. Wenn Ihr nun die Straße geradeaus hinunterschaut, sehr Ihr am Ende ein mehrstöckiges Haus das schräg neben der Straße steht. Auch hier warten Scharfschützen auf unvorsichtige Ziele.

Ihr geht also lieber rechts die Straße hinein und kriecht über den linken Gehsteig der PMC-Stellung im Norden in den Rücken. Ihr könnt auch durch das Haus, das sie bewachen gehen, um drinnen die Scharfschützen auszuschalten – müsst Ihr aber nicht. Folgt nun der nördlichen Gasse nach Westen, bis sie nach links abknickt. Duckt Euch und kriecht, wann immer es nötig ist und Ihr kehrt vor dem Scharfschützengebäude auf die Hauptstraße zurück. Krabbelt den Boden entlang und Richtung des Kraters im Westen. Vorsicht: Hinter dem Haus befindet sich eine schwer beefestigte Stellung, also Kopf runter! Seid Ihr an dem brennenden Wagen vorbei ist links eine blaue Tür: Der Eingang zum Adventspalast!

Adventspalast

Hier ist erneut Nachtsicht angesagt. Nicht weil es so dunkel wäre, sondern weil die Schlafgasminen und Claymores, die Euch ansonsten das Leben zur Hölle machen würden, so sehr viel sichtbarer für Euch werden. Kriecht einfach über die Sprensätze, um sie zu entschärfen und sie Eurem Inventar hinzuzufügen.

Ihr startet nahe einer Treppe und müsst in den dritten Stock, kommt mit dieser Treppe aber nur bis in die zweite Etage. Dort sucht Ihr weiter südlich das andere Treppenhaus auf und begeben Euch in das Zielstockwerk. Nach einer Zwischensequenz greifen die Frogs an. Ihr müsst so schnell wie möglich raus aus dem Gebäude. Gut möglich, dass Ihr auf Eurem Hinweg schon eine lasergesicherte Absperrung gesichtet habt. Hier müsst Ihr wieder hin.

Lasst Euch ein wenig hinter das Team fallen damit diese die meiste Arbeit erledigen. Direkt nachdem Ihr die Bar im oberen Stockwerk verlasst, gibt es links einen Lüftungsschacht am Boden, wenn Ihr diesem folgt, könnt Ihr den Frogs an einigen Stellen in den Rücken fallen. Wenn Ihr am Ende herauskriecht, schließt Euch wieder Eurem Team an. Diese Stelle verlangt ein wenig Glück

und gute Reaktionen. Die Frogs können von allen Seiten kommen und sind nicht gerade zimperlich. Zielt immer schön auf den Kopf Eurer Gegner. Es kann passieren, dass einige Eurer Kameraden bewusstlos werden. In dem Fall tut Ihr gut daran, zu ihnen zu eilen, und sie mit der Dreiecks-Taste zu wecken. Hat Akiba die Lasersperre deaktiviert, könnt Ihr mit einer Rolle darüberspringen, um weiter hinten einige Goodies zu finden. Lasst Euch anschließend zum Team hinabfallen.

Bogen Meridian

Haltet Euch rechts, geht durch den Durchgang in der Mauer und dann die Leiter hinauf. Drückt Euch hier oben an die Wand und kraxelt den schmalen Vorsprung entlang. Auf der anderen Seite krabbelt Ihr an das Loch in der Mauer heran und lasst Euch auf die Straße zurück fallen. Über den Gehsteig robbt Ihr getarnt an der rechten Seite der Straße entlang, bis Ihr ziemlich weit im Norden die Stacheldraht Barrikade sehen könnt. Kriecht an dieser Stelle auf die andere Straßenseite herüber. Hier prangt eine Leiter am Haus, die Euch aus Dache gelangen lässt. Habt Ihr Probleme sie zu sehen, hilft die Nachtsicht.

Millenium Park

Kassiert die Waffen der aufgeriebenen Milizionäre ein und begeben Euch in Richtung Eures Zieles. Hinter der nächsten Ecke sollte sich Euch eine PMC-Patrouille nähern, haltet Euch auf dem Bürgersteig links und entgeht Ihnen mithilfe der Oct-Camo. Schleicht nun von einer Kiste zur nächsten, um dem PMC-Söldner an der Straßensperre zu entgehen. Begeben Euch einfach in die Gasse im Osten hinein und geht durch das Loch in der Wand.

Geht im Haus nun den ersten Treppenabsatz hinauf, wartet bis Euch der Söldner den Rücken zukehrt. Stellt ihn am besten so, dass er auf dem Bauch liegen bleibt. Durch welches Loch im Boden Ihr Euch herunter fallen lasst (hinter der linken Tür im Korridor aus dem der Soldat kam, fehlt ebenfalls ein Stück der Decke) ist eigentlich wurscht. Im Erdgeschoss könnt Ihr einige Spinde durchsuchen und dann durch den Nordausgang den Marktplatz sondieren. Kriecht nach links zu einer Mauer und dann nach Norden bis zu einem Tor.

Achtet darauf, Euch nur zu bewegen, wenn niemand hinschaut, haltet Euch im Gras und gebt der Camo immer Zeit, sich anzupassen. Hinter dem Tor patrouilliert zunächst ein Söldner der in Eure Richtung schauen wird, also Obacht. Lauft nur in diesen neuen Bereich hinein, wenn er schon am Tor vorbei gelaufen ist. Krabbelt Stück für Stück an der östlichsten Mauer des Camps entlang bis nach Norden. An der Nordmauer angelangt, nehmt Ihr die rote Tür. In diesem Gebiet gibt es verhältnismäßig viele Wachen, seid also vorsichtig. Nach einer Zwischensequenz startet der zweite Akt.

Akt 2: Solid Sun (Südamerika)

Dorf im Cove-Tal

Hier werdet Ihr vor die wenig beneidenswerte Wahl gestellt, den fünf Rebellen, die von der PMC im Innenhof des Gehöfts gefangen gehalten werden, zu helfen – oder eben nicht. Tut Ihr nichts, ist das Gebiet wesentlich einfacher zu durchqueren, doch die Aufständischen werden, einer nach dem anderen, exekutiert. Helft Ihr Ihnen jedoch, stürmen sie unverzüglich gegen die PMC und lenken so die Aufmerksamkeit von Euch ab. Es ist relativ schwierig, die Gefangenen vor Ihrem Schicksal zu bewahren, ohne große Aufmerksamkeit zu erregen *und* niemanden dabei zu töten, es ist aber durchaus möglich und zudem eine sehr elegante Art und Weise, diesen Abschnitt zu lösen.

Da Ihr wohl kaum die 60000 Drebin-Punkte für das Mosin-Nagant Betäubungsgewehr aufbringen

könnt (falls doch: greift unbedingt zu!), müsst Ihr die MK II benutzen. Das Zielen fällt damit etwas schwerer, die Wirkung ist allerdings auch auf größere Distanzen noch gewahrt. Gleich zu Beginn schaltet Ihr das Solid Eye auf Nachtsicht um, nähert Euch schnell gebückt der Kante und legt auf den PMC an, der Euch am nächsten ist. Zielt auf den Kopf feuert aber erst, wenn sich der Söldner zu Eurer Rechten von Eurem Ziel abwendet. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt werdet Ihr bemerken, dass fast auf gleicher Linie (wenn auch ungleich weiter hinten) mit Eurem Ziel mittlerweile zwei weitere PMC-Soldaten zu sehen sind. Schläfert zunächst den Vorderen, dann den hintersten und dann den Söldner ein, der auf nun auf Euer erstes Ziel zuläuft, um die Situation zu überprüfen.

Zeit ist der kritischste Faktor, da in dem Haus zu Eurer Linken ein Soldat gerade über einem Herrenmagazin schwitzt (bei ersten Anzeichen von Ärger aber herauseilt) und in der Mitte des Lagers schon bald der erste Rebell abgeführt wird. Es muss also schnell gehen: Liegen die ersten drei Ziele zu Boden springt Ihr den Abhang hinunter, erledigt den Playboy-Leser durchs Fenster und schaut blitzschnell nach rechts, weil von hier der Söldner zurückkehrt, der sich vor Eurem ersten Schuss von Eurem Ziel abwenden musste. Hier kann es zu ersten Unruhen kommen, die allerdings nicht in einem Alarm enden müssen. Von Osten her seht Ihr eine Patrouille, die jederzeit während dieses Angriffs mit einem Treffer in den Schlaf gewogen werden kann. Allerdings solltet Ihr in jedem Fall zuerst die Beiden PMCs in der Mitte erledigen. Hat keiner der Beiden das Massenschlafen bemerkt, könnt Ihr warten, bis der rechte der Beiden den ersten PMC abführt und seinem Kollegen den Rücken zuwendet.

Ich mache keinen Hehl daraus: Diese Stelle so zu spielen, ist verdammt knifflig. Wenn Ihr könnt, sind (je nachdem wie gewaltfrei Ihr das Spiel beenden wollt) ein handelsübliches Scharfschützengewehr oder das Mosin-Nagant die deutlich bessere Wahl. So müsst Ihr nicht noch extra den Hang hinunter springen und riskiert obendrein nicht, entdeckt zu werden.

Beachtet, dass sich die befreiten Rebellen nun in der südlichen Hütte bewaffnen, tut es ihnen gleich und freut Euch über die Doppelläufige Schrotflinte und eine Pflanze, die Eure Snakes Psyche regeneriert, wenn er sie ausrüstet. Rückt anschließend hinter den Rebellen vor, den Berg hinauf. Unterwegs unterstützt Ihr deren Vorstoß mit gezielten Betäubungs-Schüssen auf die PMCLer, bis Ihr oben von Campbell angefunkelt werdet.

Da Ihr bei den Rebellen hoch im Kurs steht, habt Ihr im nächsten Bereich keine Probleme. Haltet Euch einfach rechts an der Felswand und macht Euch nach Norden auf. Dort wo der Weg schmaler wird und eine Biegung nach rechts vollführt, könnt Ihr rechts eine hüfthohe Böschung hochklettern. Tut dies und legt Euch sofort auf den Bauch. Nachdem sich die Camo angepasst habt, krabbelt Ihr vorsichtig um die Ecke und erledigt den PMCLer, der in wenigen Metern Entfernung steht. Dem Rest des Weges folgt Ihr auf der rechten Seite und haltet Euch immer schön im Gras.

Kraftwerk

Vor den Snipern rechts auf den Anhöhen seid Ihr relativ sicher, wenn Ihr ganz links zwischen den Felsen durch den Schatten robt. Krabbelt so lange vorwärts, bis Ihr die beiden PMC-MG-Stellungen aus einem Flecken Gras heraus beobachten könnt. Von hier aus kriecht Ihr weiter nach links in den Rücken des linken MG-Nestes und betäubt die beiden PMCLer. Und auch die Besatzung der MG-Stellung weiter rechts sollte nun in einen Schönheitsschlaf versetzt werden.

Unser Ziel ist es, den Vorstoß der Rebellen durch das Zerstören des Kraftwerkes zu unterstützen, damit diese das Gebiet einnehmen können. In meinem ersten Durchlauf zerstörte ich das Kraftwerk erst nachdem ich Snakes Zielort nördlich des Gebäudes erreicht hatte, was zur Folge hatte, dass die PMC-Truppen hinterher wieder in gewohnter Stärke das Gebiet unsicher machten und von den Rebellen weit und breit nichts mehr zu sehen war. Wer das Kraftwerk zuerst außer Betrieb nimmt

erzielt den gegenteiligen Effekt – was natürlich positiv für Euch ist. Ein weiterer Bonus, den man durch das Kappen der Stromzufuhr erhält ist, dass man an die Items (unter anderem einen FIM-92A Raketenwerfer) gelangt, die im Bereich um den nördlichen Strommast verteilt sind.

Bewegt Euch also langsam und vorsichtig vom MG-Nest aus in Richtung des Durchganges in der Mauer (Nordöstliche Richtung), und klettert an der südöstlichen Ecke des Hauses über die Kisten zum Fenster hinein. Eventuelle PMClers legt Ihr schlafen. Sucht nun den Steuerungskasten, der in Etwa die Breite zweier Spinde hat und sich durch ein deutliches Surren als elektrische Schaltzentrale entblöst. Verfügt Ihr nicht über den geeigneten Sprengstoff, findet sich unter der Arbeitsfläche im nördlichsten Raum dieses Gemäuers eine Ladung C4.

Ist der Strom abgeschaltet könnt Ihr von einem der beiden Kabel des südlichen Strommastes herüber zum nördlichen Mast klettern und Euch über zahlreiche Items freuen (die sich mit dem Solid Eye etwas leichter entdecken lassen. Am westlichen der beiden Transporter nahe der Nordmauer des Kraftwerkes trifft Ihr auf Drebin.

Im Anschluss an diese Sequenz stellt sich Euch die Frage: Links durch den schmalen, wildbewachsenen Pfad oder rechts über die ebene Straße. Die Leisetreter unter Euch sollten den linken Pfad wählen: Hier finden sich Items und Waffen en masse und außerdem umgeht Ihr so das heiß umkämpfte Feuchtgebiet. Wichtig ist, dass Ihr Euch auf Eurem Weg gen Nordwesten immer möglichst weit links haltet und Feindkontakt vermeidet. Erst wenn Ihr in der kleinen, nordwestlichen Siedlung angelangt, solltet Ihr wieder anfangen, die Pieuvre Armament-Truppen zu dezimieren. Denn im südöstlichen, quadratischen Verslag dieses Komplexes werden weitere Rebellen gefangen gehalten, deren Unterstützung Ihr gebrauchen könnt. Sind die Kollegen befreit, gelangt Ihr durch den Nordöstlichen Ausgang zur Vista-Villa. Wer mehr Action möchte, kann natürlich auch zurück, am Kraftwerk den rechten Weg wählen und im Feuchtgebiet und der dahinterliegenden Anlage heiße Feuergefechte erleben. Der beschriebene Weg ist allerdings der mit Abstand sicherste.

Vista-Villa

Ihr betretet das Gebiet auf einer erhöhten Ebene im Rücken einiger PMClers. Wenn Ihr den Ansturm der Rebellen unterstützen wollt, könnt Ihr das tun, allerdings ist es recht schwierig, dabei unentdeckt zu bleiben. Wer den Kopf einzieht und den Aufständischen die Arbeit überlässt, gelangt sehr schnell zum Tor zur Villa, das auch prompt von einem Bulldozer für Euch „geöffnet“ wird.

Ihr müsst nun in die Villa. Und zwar am besten und sichersten durch den Hintereingang. Den erreicht Ihr, indem Ihr direkt hinter dem Eingangstor nach rechts hinter dem Versorgungszelt verschwindet und Euch entlang der Außenmauer so weit wie möglich nach Norden bewegt. Hier führt nämlich links eine Treppe zur Terrasse hinauf, die erste Tür an der Rückwand der Villa öffnet Ihr. Nehmt dann die erste Tür rechts und folgt dem Korridor bis zu einer Treppe. Im Treppenhaus angekommen, geht Ihr so schnell wie möglich nach links und lehnt Euch dort an die linke Seite des Schanks. Hier kommen nämlich urplötzlich zwei PMClers die Treppe hinunter. Sind sie vorbei gezogen macht Ihr Euch nach oben auf, wo Ihr schließlich auf die Dachterrasse gelangt. Den Mörser und das MG könnt Ihr ignorieren, lasst Euch stattdessen durch das Dachfenster im Boden in den Raum darunter hinein fallen. Im (voll und ganz sicheren) Keller findet Ihr schließlich eine Leiter – hinauf ins Forschungslabor.

Forschungslabor

Nach der Zwischensequenz wird Naomi vor Euch „in Sicherheit“ gebracht und das Labor von Frogs gestürmt. Wie Ihr es auch dreht und wendet: Wer direkt zu Beginn die Operator samt Schalldämpfer

ausrüstet und unter das Bett direkt hinter Snake kriecht, kommt am Besten aus der Situation heraus (bei der Operator sind dann allerdings Kopfschüsse Pflicht, während die ahnungslosen Frogs ihre Runden durch den Komplex drehen). Wer weiterhin ohne tödliche Gewalt auskommen will, zielt mit der Mk. II auf Kopf, Hinterteil oder Torso, möglichst aber nicht Gleidmaßen, da Ihr sonst noch entdeckt werden könntet bevor der Gegner umfällt. Der Gebrauch der Mk II hat allerdings zur Folge, dass die meisten der betäubten Frogs im anschließenden Bosskampf etwas im Weg herumliegen könnten, doch dazu später mehr. Wer sich unter dem Bett aus unentdeckter Position geduldig die Gelegenheit für einen Blattschuss abwartet, hat den Vorteil, dass er keinen Alarm auslöst (der ja auch bewirkt, dass die Gegner wissen, wo Snake sich aufhält). So bleibt es bei der „Vorsicht“-Phase. Klingt diese ab, könnt Ihr Euer Versteck verlassen. Versucht nun doch einfach mal, das Gebäude zu verlassen...

Bossgegner: Laughing Octopus

Wie immer habt Ihr die Möglichkeit, auch die Bossgegner mit Nicht-tödlichen Waffen zu bezwingen. Euch wird vermutlich die V-Ring („Vortex“) Munition aufgefallen sein, dies ist die Schrot-Ausgabe der Mk II-Betäubungsmunition. Besorgt Euch also bei Drebin den Masterkey-Aufsatz für die M4, wenn Laughing Octopus ohne tödliche Kaliber bezwungen werden soll. Falls Eure DP nicht reichen, funktioniert natürlich auch die Doppelläufige Schrotflinte, die Ihr mit freundlicher Unterstützung der Rebellen im Cove-Tal gefunden habt – und keine Sorge: Die Feuerrate ist nicht ausschlaggebend, da Laughing Octopus mit jedem Treffer zu Boden geworfen wird. Seid Ihr auf Blutvergießen aus, tut es aber auch normale Schrotmunition.

Laughing Octopus‘ Camo macht sie nahezu unsichtbar. Hier kommt erneut Eure Nachtsicht ins Spiel, mit der Ihr sie in den meisten Fällen identifizieren könnt. Sie versteckt sich an verschiedenen Orten, tarnt sich etwa vor dem Gemälde oder verwandelt sich in einen zu Boden liegenden Frog-Soldaten oder als Metal Gear Mk II. Wenn Ihr den erledigten Frogs vor dem Zusammentreffen mit Laughing ihre Waffen gestohlen habt, ist sie mithilfe des Solid Eye leicht zu entlarven, da bei Ihr immer noch Ihre P90 als ausgerüstete Waffe angezeigt wird.

Mit dieser schießt sie die meiste Zeit auf Euch. Bleibt nahe von Kistenstapeln oder Türen, um leichter in Deckung gehen zu können. Nach jedem Treffer mach sich Octopus aus dem Staub, indem sie eine undurchsichtige Wolke von sich gibt. Manchmal startet sie zielverfolgende Geschosse in Eure Richtung, denen Ihr nur lange genug entkommen müsst, bis sie in unbedenklicher Entfernung explodieren oder an einem Hindernis zerschellen.

Schwingt sie sich aus einem der Fenster heraus, taucht sie meist in Eurem Rücken wieder auf. Hin und wieder wird sie einen Ihrer Arme nach Euch ausstrecken. Bleibt also etwas auf Distanz. Sobald sie auf die Hälfte Ihrer Psyche oder Lebenskraft angelangt ist, rollt sie sich zu einer Kugel zusammen und versucht Euch zu überrollen. Dies ist ihre mit Abstand gefährlichste Attacke. Am besten nehmt Ihr die Beine in die Hand und springt auf eine hüfthohe Kiste, eines der Betten, unter dem Ihr vor den Frogs Schutz gesucht habt oder durch eines der halbhohen Fenster.

Verfeuert nicht zuviel Munition: Nach jedem Treffer ist Laughing Octopus zunächst unverletzbar. Warte also erst die nächste „Versteck-Phase“ ab. Hat die Schönheit Ihren Kampfanzug abgelegt, schwankt sie *leicht* psychotisch auf Snake zu. Dieser Aufforderung zu körperlicher Zuwendung solltet Ihr auf keinen Fall nachkommen. Legt mit der Betäubungspistole (oder Betäubungsgranaten) auf sie an. Dem ersten Schuss weicht sie meist aus. Zielt also auf die Brust, feuert und korrigiert sofort Euer Ziel, um direkt nach dem Durchladen der Pistole den zweiten Schuss zu platzieren. Dieser wird diesmal treffen, weil ihre Ausweichmanöver nicht direkt aufeinander folgen können.

Bergpfad

Hier habt Ihr nichts Weiteres zu tun, als mithilfe Eurer Nachtsicht die Fußspuren richtig zu interpretieren. Da das Solid Eye in diesem Modus allerdings ein verräterisches Summen von sich gibt, müsst Ihr es an Stellen mit Feindpräsenz deaktivieren, um nicht aufzufliegen. Wer offenen Auges durch diesen Abschnitt läuft (und das Radar im Auge behält) und rechtzeitig die Mk. II zückt, um die vereinzelt auftauchenden Gegner Schlafen zu legen, hat leichtes Spiel.

Achtet darauf, nicht über eine der Claymores zu stolpern, die gelegentlich Euren Weg säumen. Doch auch sie sind mit der Nachtsicht leicht zu entdecken. Wer sich die ganze Zeit links hält, gelangt an eine Stelle, an der mit der Nachtsicht Handabdrücke am Boden zu sehen sind, die eine andere Route wählen. Wenn Ihr diesen Spur folgt findet Ihr an die in Stein gegossenen Handabdrücke und Unterschriften von Hideo Kojima und Co.

Flucht

Ihr durchquert auf dem Rücken von Drebins Transporter nun noch einmal die meisten Gebiete dieses Aktes. Spieler ohne Pazifismus-Ambitionen bedienen sich einfach des montierten MGs und lassen es krachen. Für Pazifisten ist dieser Abschnitt allerdings ziemlich knifflig, zumal man der Verlockung widerstehen muss. Drebin fordert Euch an einer Stelle auf, die gepanzerten PMCLer zu beseitigen, was ohne MG eigentlich nur sehr schwer machbar ist. Allerdings ist es auch möglich, die Attacken dieser menschlichen Panzer im Schutze der MG-Verkleidung auszusetzen, bis Drebin die Initiative ergreift.

Gegen die Zombie-Söldner, die das Fahrzeug besteigen, wirken CQC Maßnahmen Wunder und auch die V-Ring Munition ist ein steter Gast in diesem Gefecht. Allerdings musste ich feststellen, dass die Betäubungspfeile der Mk II entweder nur sehr wenig, oder sogar gar keine Wirkung zeigen. In Drebins Laden gibt es zum Glück V-Ring nachschub.

Die Geckos dürfen allerdings wie gewohnt mit tödlicher Munition (also ran ans MG!) beseitigt werden. Beintreffer zwingen die Biester auf den Rücken, während ein Schuss auf die Radar-Halbkugel auf dem „Kopf“ der Kampfmaschinen zwar schwieriger ins Ziel zu bringen ist, aber deutlich mehr Wirkung zeigt.

Nach der wilden Fahrt steht eine Flucht von einem Marktplatz an. Hier heisst es, Augen zu und durch! Nehmt die Beine in die Hand und sputet Euch zum Zielpunkt. Genügend Rationen sollten vorhanden und per L2 ausgerüstet sein, damit Snake sie automatisch zu sich nimmt.

Akt 3: Dritte Sonne (Osteuropa)

Verfolgung des Widerständlers

In Osteuropa spielt sich MGS 4 auf einmal ganz anders als alle anderen Teile. Ihr bekommt ein Signal-Abfängergerät an die Hand, das Euch darüber informiert, in welchem Kartenabschnitt sich der Widerständler gerade befindet. Seine Route kann an einigen Stellen allerdings variieren, weshalb es hier keinen Sinn macht, einen detaillierten Lösungsweg aufzuschlüsseln.

Sobald Ihr im Vorort Südsektor ein Stück geradeaus geht, trifft Ihr das erste Mal auf die Zielperson. Ihr tragt einen stilechten Trenchcoat und eine verjüngende Gesichts-Camo. Allerdings ist diese Kleidung nicht zwingend. Wer auf seine Octo-Camo zurückgreift, wird auch hier weniger leicht gesehen, sofern er sich im Schatten hält und die Tarnung nutzt. Das Signal-Abfängergerät nützt Euch eigentlich nur, wenn Ihr Eure Zielperson verloren habt. Habt Ihr den Widerständler vor Euch, greift lieber auf das Solid Eye zurück. Einerseits könnt Ihr so besser in dunkle Ecken schauen (doch Vorsicht mit der Nachtsicht, schließlich könnten feindliche PMCLer das Summen des Gerätes

hören) und andererseits informiert Euch das Radar oben rechts über Personen in Eurer Nähe.

Haltet Euch in ausreichender Entfernung zu dem Widerständler und verfallt nicht in Panik, wenn er Euch erblickt und die Beine in die Hand nimmt. Lauscht einfach seinem Pfeifen und Ihr werdet ihn wenige Häuserecken später wiederfinden. Es sei denn natürlich, er rennt in einer PMC-Patrouille und wird abgeführt. In diesem Fall erscheint wenig später ein weiterer Widerständler.

Wenn die Zielperson vor einer Stellung halt macht habt Ihr meist die Wahl, diese mit einer schallgedämpften Waffe auszuschalten. Tut Ihr dies nicht, sucht er sich manchmal auch eine andere Route. Wenn Ihr Euch in Geduld übt, kommt Ihr eventuell durch den Abschnitt, ohne – im Wortsinne – einen Finger zu krümmen.

Bleibt einfach auf Distanz und Ihr erreicht Big Mamas Unterschlupf unbeschadet und ungesehen.

Motorradsequenz

Wer das Spiel ganz normal knacken will, ballert sich hier einfach mit einer einhändigen MP seiner Wahl durch die Gegnerhorden. Wollt Ihr spielen, ohne zu töten, solltet Ihr zur Doppelläufigen Schrotflinte mit Vortex-Munition greifen. Habt Ihr diese im Cove-Tal in Südamerika *nicht* bekommen, tut es auch die Mk II (auf die Ihr bei weiter entfernten Gegnern ohnehin zurückgreifen solltet). Und auch Betäubungsgranaten sind hier sehr zu empfehlen, weil sie an einigen der Straßensperren sehr effizient sind. Für die unbemannten Fluggeräte solltet Ihr außerdem eine konventionelle, einhändige Waffe bereithalten – keine Angst, da es sich hierbei um Maschinen handelt, könnt Ihr sie ganz normal abschießen. Am besten mit einer Maschinenpistole.

Auch Raging Raven mischt in diesem Geplänkel mit. Ihr werdet es vermutlich von selbst merken, aber wenn Ihr in der Motorradsequenz ordentlich Schaden bei Ihr anrichtet, habt Ihr es im folgenden Bosskampf leichter. Zielt Ihr auf einen Sieg ohne tödliche Gewalt ab, solltet Ihr schon hier mit der Mk II (oder wenn sie nahe ist, mit der Vortex-Munition der Doppelläufigen) auf sie schießen.

Bossgegner: Raging Raven

Den Großteil des Kampfes müsst Ihr auf der obersten Etage bestreiten, wenn Ihr die maximale Übersicht behalten wollt. Darunter brechen Raven und ihre Eskorte regelmäßig durch die Seitenwände – ein Angriff, den man nur sehr schwer antizipieren und abwehren kann.

Spätestens hier sollten sich Pazifisten die Mosin-Nagant zulegen. Das Betäubungs-Präzisionsgewehr erleichtert den Kampf ohne tödliche Gewalt erheblich. Erlaubt Euer DP-Konto dies nicht, reichen auch M4 Custom mit Masterkey und Vortex-Munition und die Mk II, wenn Raven allerdings überhitzt (sie sagt bescheid, keine Sorge!), zieht sie sich vorübergehend auf ein Dach der um Euch liegenden Skyline zurück. Dies ist der Moment, in dem Ihr mit der Mosin-Nagant (oder jedem anderen Scharfschützengewehr, wenn Euch das Bluvergießen egal ist) einen besonders wirksamen Treffer platzieren könnt.

Wer vor tödlichen Waffen nicht zurückschreckt, findet auf der oberen Etage nicht umsonst einen Raketenwerfer. Ansonsten erwischt Ihr die auf Euch mit Granaten feuernde Raven am besten seitwärts laufend und ausweichend (seitwärts + X) mit einem Maschinen- oder Sturmgewehr.

Wie auch immer Ihr spielt: Stets solltet Ihr so viele der unbemannten Gleiter wie möglich mit einer automatischen Waffe zerstören. Diese werden zwar immer wieder durch Verstärkungen ergänzt, doch nur so erhaltet Ihr eine ungestörte, freie Schussbahn auf Raven. Schält sich das Biest

schließlich geschlagen aus seinem Anzug, erledigt Ihr die Schönheit wie schon Laughing Beauty mit gezielten Schüssen aus der Mk II. Wie gehabt wird sie dem ersten Schuss seitwärts ausweichen. Korrigiert unmittelbar, noch während des Nachladens, Euer Ziel in diese Richtung und schießt sofort ein zweites Mal. So hat sie keine Zeit, noch einmal auszuweichen.

Akt 4: Zwillingssonnen (Shadow Moses)

MGS 1 – Flashback

Wie Anno 1998 ist es hier das Ziel, in einen der Lüftungsschächte in der Nordwand zu gelangen. Probiert hier ruhig herum, wie Ihr mögt. Jegliche Fehler oder Tötungen gehen nicht in Eure Statistik ein. Das wäre auch etwas gemein – schließlich sind Steuerung, Kamera und Spielsystem deutlich anders.

Schneefeld

Nehmt die Munition ringsum auf, bevor Ihr die Lichtung in Richtung Eures Zieles verlasst. Der Nachtsicht-Modus des Solid Eye, hilft Euch dabei, das Schneegestöber zu durchschauen. Am Durchgang krabbelt Ihr rechts die Böschung hinauf (Tarnung nicht vergessen!). Dahinter erspäht Ihr einen Gecko, der eine etwas unvorhersehbare Route geht. Lasst Euch am rechten Rand des Hanges herunter fallen, geht sofort wieder in Kriechstellung und krabbelt getarnt langsam an der Felswand entlang. So sollte Euch der Gecko in Frieden lassen. Nach einigen Metern findet Ihr ein Loch im Fels, durch das Ihr für einige Items krabbeln könnt. Am Ende des Tunnels kriecht Ihr weiter nach Westen (weiter immer an der Felswand entlang und natürlich nur, wenn der Gecko nicht herschaut), um den Heliport zu erreichen.

Heliport

In diesem Gebiet gibt es keine Soldaten, vor denen Ihr Euch in Acht nehmen müsstet. Klaubt zuerst die Düffel-Granaten auf dem Heliport auf und lauft dann weiter nach Westen, wo eine der Garagentüren offensteht. Durch das Loch in der Wand gelangt Ihr in zwei andere Räume, in denen jeweils Items auf Euch warten. Aus dem dritten Raum kehrt Ihr dann ins freie zurück. Unter dem Laster vor dem Haupteingang findet Ihr die Mk. 23. Euch wird aufgefallen sein, dass Eingang zum Hangar weit offen steht. Wir gehen aber lieber ein Stück die Treppe hoch und krabbeln durch den Lüftungsschacht.

Panzer-Hangar

Am Ende angelangt, wechseln wir in die Egosicht und werfen eine Düffelgranate in den Panzer-Hangar hinein, um die dreiarmligen Mini-Mechs außer Gefecht zu setzen. Lasst Euch nun aus dem Schacht fallen und lauft zügig nach Westen zum Ende des Steges, wo Ihr über das Geländer springt und Euch erneut fallen lasst. Noch bevor die Wirkung der ersten Düffelgranate abklingt bückt Ihr Euch unter dem halboffenen Hangar-Tor hinaus. Lasst auch diesen Korridor schnell hinter Euch, denn hier befinden sich die dreiarmligen Quälgeister an den Decken, um unachtsame Spieler zu ertappen.

Schlucht

Links und rechts des Ausganges im Norden der Schlucht, haben sich eingeschneite Geckos als Steine getarnt. Durchquert das Gebiet mittig und kriechend und haltet in der Mitte an. Wechselt zum Metal Gear Mk III und sammelt alle Items in diesem Gebiet ein. Im Osten gibt es einen kurzen Schacht im Boden, in welchem Ihr ein Musikstück (Zone of the Enders) für Snakes iPod findet.

Vermeidet aber dabei, den Geckos zu nahe zu kommen: Auch auf den kleinen Mk III reagieren sie extrem allergisch. Sind alle Items Euer, krabbelt Ihr nach Norden ins Lager für nukleare Sprengköpfe.

Lager für nukleare Sprengköpfe

Die Tür am Ende ist verschlossen. Bevor Ihr nach oben zum Aufzug geht, solltet Ihr zumindest noch den Lastwagen betreten und Euch über Munition für den FIM 92-Raketenwerfer freuen. Nun fahrt Ihr mit dem Aufzug nach unten. Nachdem Ihr den Lift verlassen habt, schaut Ihr kurz nach rechts. Dies ist die elektrische Schalttafel, die Snake im ersten Teil der MGS-Reihe mit einer ferngesteuerten Rakete sprengen musste. Sie wird gleich noch von Bedeutung sein. In Otacons Büro gebt Ihr den Code ein (48273) und bekommt dann cybernetische Gesellschaft von einem Gecko, der durch die Decke hereinbricht. Wartet kurz, bis er nach rechts in den Gang einbiegt und schleicht dann hinter seinem Rücken zur Tür, die durch einen Schreibtisch blockiert wird. Kriecht darunter hindurch in den Raum dahinter und bewegt Euch nach Norden. Durch die Glastür könnt Ihr rechts schon den Generator sehen. Bleibt an dieser Stelle stehen, wählt Metal Gear Mk III. Aktiviert dessen Tarnung (X-Taste) und rollt zur Schalttafel, die Ihr mit einem Druck auf die Dreieckstaste aktiviert. Der Gecko ist nun Geschichte zurück ins Erdgeschoss des Lagers!

Hier müsst Ihr den Mk III nun vor einem streunenden Gecko beschützen. Seht Ihr den Kistenstapel zwischen den eingelagerten Raketen nahe des Rolltores durch dass Ihr dieses Gebiet ursprünglich betreten habt? Lockt den Gecko hier hin und bewegt Euch immer darum herum. Lehnt Euch hin und wieder an den Kistenstapel an und klopft mit der L1-Taste dagegen, um ihn auf Euch aufmerksam zu machen. Er wird dann beginnen dem Geräusch nachzugehen. Entfernt Euch mit der Dreieckstaste also sofort von der Wand. Behaltet den Gecko im Auge und bewegt Euch entgegengesetzt zu seiner Laufrichtung auf die andere Seite des Kistenstapels. Hier wiederholt Ihr das Spiel, sodass Ihr Euch möglichst immer auf der dem Gecko abgewandten Seite steht.

Etwa zehn bis 20 Sekunden vor Ablauf der Hacking-Sequenz sollte sich der Gecko im südlichen Bereich des Raumes aufhalten und noch immer noch so recht wissen, was für ein Spiel da gerade mit ihm gespielt wird. Dies ist der Zeitpunkt, an dem Ihr Euch schon nach Norden zur Tür aufmachen könnt (wenn der Feind gerade nicht guckt). Stellt Euch so auf, dass Ihr den Laster im Rücken habt (so könnt Ihr von Süden her nicht vom Gecko gesehen werden) und verschwindet durch die Tür, sobald sie offen ist.

Bossgegner: Crying Wolf

Crying Wolf ist der Camper unter den Endgegnern. In dem weiten, vom stetigen Schneegestöber durchzogenen Tal öffnet sie lange ihre Kabine, um mit Ihrer Railgun auf Euch zu zielen und wird dabei für das Nachtsichtgerät sichtbar. Lasst es also den gesamten Kampf über an. Schließt sie Ihren Anzug, seht Ihr aber selbst mit der Nachtsicht nur die Granaten, von denen je fünf Stück an ihrem rechten und linken Oberschenkel befestigt sind.

Doch Wolf geht auch auf die Suche nach Euch. Wenn Ihr das Spielgeschehen auf einmal aus Ihrer Perspektive seht, ist sie drauf und dran, Euch über den Haufen zu rennen. Wechselt dann sofort in die Schulterperspektive (L1-Taste) und springt im rechten Moment zur Seite. Vor dieser Attacke seid Ihr nur auf einem der beiden Türmen sicher. Allerdings sind die Froschsoldatinnen hier ein ziemlich unberechenbares Risiko, da sie nicht auf Treppen und Leitern angewiesen sind, wie Ihr, sondern einfach in ein beliebiges Stockwerk springen und dann urplötzlich hinter Euch stehen können.

Je nachdem, ob Ihr nicht-tödliche oder tödliche Munition benutzen wollt, solltet Ihr Mk II und das

Mosin-Nagant Betäubungs-Präzisionsgewehr ausrüsten oder auf das M14EBR (schalldämpferfähiges, konventionelles Scharfschützengewehr), M4 Custom (vollaufgerüstet) und die Mk 23 zurückgreifen. Letzteres ist wie gehabt die leichtere Methode: Mit dem M14 ist es kein Problem, sich eine Weile auf einem der Türme aufzuhalten und heimlich, still und leise Alles auszuschalten, was sich bewegt.

Wolf kann selbst im geschlossenen Zustand durch einen Treffer an Ihren Granaten beschädigt werden und ist nicht in der Lage Euch zu rammen, wenn Ihr Euch dort oben aufhaltet. Lediglich, wenn sie Euch entdeckt, müsst Ihr Euch eine neue Position suchen, damit sie nicht mit Ihrer Railgun zurückschießen kann. Müsst Ihr schnell das Stockwerk wechseln, könnt Ihr über ein Geländer springen und mit X loslassen. Drückt dann im Fallen sofort wieder Dreieck, damit Snake sich am Geländer der unteren Etage festhält.

Für einen Kill-losen Durchlauf kriecht oder schleicht Ihr am besten im Urzeigersinn außen um das Kampfgebiet, schaltet hin und wieder die Soldaten mit dem Mk II aus (achtet auch auf eventuelle weitere Einheiten, die sehen, dass ihre Kollegin zu Boden gegangen ist) und legt mit dem Mosin-Nagant an, sobald Euer Umfeld befriedet ist. Wolf bleibt oft sehr lange an einem Ort, um Euch zu finden. Platziert dann einen Treffer und sucht Euch sofort die nächste Position aus. Diese Methode ist sehr zeitraubend.

Am Ende bekommt Ihr es wie immer mit einer fast wehrlosen, aber vollends durchgeknallten Schönheit zu tun, die Ihr am besten mit gezielten Schüssen aus der Mk II sachte schlafen legt: Wie gehabt wird sie dem ersten Schuss seitwärts ausweichen. Korrigiert unmittelbar, noch während des Nachladens, Euer Ziel in diese Richtung und schießt sofort ein zweites Mal. So hat sie keine Zeit, noch einmal auszuweichen.

Hochofen

Bewegt Euch über den schmalen Vorsprung an der Wand entlang und zur Railgun-Munition. An der Seite Eures Zieles lasst Ihr Euch das Geländer herunter fallen und begeben Euch zur Tür, wenn die dreiarmigen Mechs nicht herschauen (beachtet den Suchlaser!), In diesem Level könnt Ihr natürlich auch eine der raren Düppelgranaten benutzen. Die Tür ist natürlich verschlossen. Ihr müsst Euch nun ungesehen zur nordwestlichen Tür aufmachen. Das sollte allerdings kaum ein Problem sein, wenn Ihr die Blickrichtung der Zwerg-Roboter beachtet und Euch zügig bewegt.

Bewegt Euch über den schmalen Vorsprung an der Wand entlang und zur Railgun-Munition. An der Seite Eures Zieles lasst Ihr Euch das Geländer herunter fallen und begeben Euch zur Tür, wenn die dreiarmigen Mechs nicht herschauen (beachtet den Suchlaser!), In diesem Level könnt Ihr natürlich auch eine der raren Düppelgranaten benutzen. Die Tür ist natürlich verschlossen. Ihr müsst Euch nun ungesehen zur nordwestlichen Tür aufmachen. Das sollte allerdings kaum ein Problem sein, wenn Ihr die Blickrichtung der Zwerg-Roboter beachtet und Euch zügig bewegt.

Gussanlage Süd & Gussanlage Nord

Kurzer Schreck: Direkt vor Euch steht ein Gecko. Allerdings denkt er nicht daran, sich umzudrehen. Noch nicht. Schleicht direkt hinter ihm her, am Ende wird er nämlich rechts abbiegen, während Ihr geradeaus weiterhuschen könnt – direkt in den nördlichen Bereich der Gussanlage.

In der Mitte patrouilliert auf dem Laufband ein Gecko bleibt links bei der Wand und bewegt Euch von Deckung zu Deckung weiter nach Norden, wann immer er wegschaut. Ihr kommt schon bald an eine Stelle, an der ein dreiarmiger Roboter an einer der Anlagen hängt, und das Gebiet vor Euch scannt. Huscht auch hier möglichst weit links vorbei, wenn er seinen Blick nach rechts schwenkt.

Nun seht Ihr drei weitere Roboter, die durch die Gegend kugeln und ihre Scanner nach links, rechts und Norden richten. Wenn sie nach rechts blicken schleicht Ihr bis an die Nordwand hinter eine der Anlagen und versteckt Euch hinter den Fässern östlich davon. Nun müsst Ihr über das Laufband in die nordöstliche Ecke des Raumes gelangen. Beobachtet das Band: Auch hier zieht ein Gecko seine Bahnen. Wenn keiner schaut, klettert Ihr hinauf, nur um an der anderen Seite wieder herunterzuspringen. Geht in die Hocke und wartet ab, bis das Dreier-Rudel dreiarmiger droiden die Gegend verlässt und läuft links durch den Durchgang. Passt auf, dass Ihr dabei nicht von dem Dreiarmigen gesehen werdet, der an der Wand rechts oberhalb mit dem Durchgang hängt. Nehmt im anschließenden Raum die Leiter hinunter

Unterirdische Basis

Kriecht durch das Loch in der Wand und wartet, bis der Dreiarmige Droid dahinter die Gegnd gescannt hat. Ihr müsst ihm eigentlich nur hinterherschleichen, sobald der nach rechts zur Treppe gekugelt ist. Er wird nun auf der Treppe ein wenig vor und zurück blicken, wartet also bis er dies erledigt hat. Ist er mit der Treppe fertig rollt er in Richtung des Ausganges (nach links). Kommt er dort an, könnt Ihr ruhig schon auf der Mitte der Treppe kauern. Sobald er an Euch vorbeirollt, lauft Ihr dann zur Tür – vorausgesetzt der Droid an der Wand darüber schaut gerade nicht her.

Bossgegner: Vamp

Ihr habt vermutlich schon festgestellt, dass Vamp auf normale Art und Weise nicht beizukommen ist. Der Trick ist, seine Nano-Maschinen mithilfe der Spritze lahmzulegen, die Naomi Euch gab und ihn damit sterblich zu machen. Rüstet sie dazu als Objekt aus. Bis Ihr diese Anwenden könnt, müsst Ihr ihn allerdings schon sehr Schwächen (auf etwa ein Drittel oder ein Viertel einer seiner beiden „Gesundheitsleisten“).

Dazu nehmt Ihr entweder das Sturmgewehr (wegen der hohen Schussfrequenz) oder das Betäubungsgerät (falls Ihr ohne Kills spielen wollt) Eurer Wahl, legt auf Vamp an und weicht mit einer Seitwärtsrolle aus, wann immer er auf Euch zu rennt, Euch anspringt oder mit Messern nach Euch wirft. Ist er schon entsprechend geschwächt und rennt auf Euch zu, schickt ihn ein Treffer irgendwann lange genug zu Boden, sodass Ihr ihn, sobald er aufsteht, mit einem CQC-Griff in den Schwitzkasten nehmen könnt (R1 halten). Dazu darf eine höchstens einhändige Waffe ausgerüstet sein. Nehmt zusätzlich die Spritze zur Hand. Sobald Ihr Vamp im Würgegriff habt, drückt Ihr die Dreieckstaste und der Kampf ist beendet.

Unterirdischer Versorgungstunnel

Dieser Kampf ist relativ einfach, wenn Ihr die Railgun fleißig bis zum Maximum aufladet (zu erkennen an dem „Bing“ oder am Heads-Up-Display in der Egosicht). Dann kann man sogar mehrere Geckos auf einen Streich erwischen. Haltet Euch aber nicht zu nahe der Trümmer auf, oder die aus Süden oder Westen heranspringenden Kampfmaschinen könnten Euch zertreten

Tunnel auf der Erde (Flucht mit Metal Gear Rex)

Viel zu sagen gibt es zu der Flucht mit Metal Gear Rex eigentlich nicht. Versucht, die Gatling nicht zu überhitzen: Lasst auch mal den Finger davon oder wählt ein anderes Waffensystem. Genießt einfach das Feuerwerk – und keine Eile. Der Countdown ist recht großzügig.

Bossgegner: Metal Gear Ray

Bleibt in Bewegung und nutzt die Gebäude als Deckung, während Ihr eifrig zwischen Euren

Waffensystemen hindurchschaltet. Beachtet, dass Rex mit einem Druck auf X in eine gewählte Richtung ausweichen bzw. sprinten kann. Das wird Euch besonders bei Rays Nahkampf-Attacke nützlich sein. Stellt Ihr es geschickt an, landet Ihr mit Dreieck einen Konter. Auch diese Schlacht ist eher spektakulärer Eye-Candy, als ernsthafte Herausforderung. Wichtig ist, dass Ihr Ray stets im Auge behaltet, seinen Raketen ausweicht und Euch im Nahkampf nicht verdreschen lässt – dann geht auch diese Materialschlacht zu Euren Gunsten aus.

Akt 5: Alte Sonne (Outer Haven)

Schiffsbug

Erledigt gleich zu Beginn im Korridor zu Eurer Linken die zwei Haven Soldatinnen, die auf Euch zukommen mit der Mk II. Achtet darauf, immer die hintere Soldatin zu erst zu treffen, so sieht Ihre Kollegin nicht, was los ist. Arbeitet Euch durch den linken Gang zu den Kisten vor und bezieht hinter einem der Stapel Stellung. Die nächsten beiden Haven-Trooper stellt Ihr ebenfalls kalt. Wenn Ihr nun den Korridor nach halbrechts hinunterblickt seht Ihr ein weiteres Duo, dass ebenfalls gerne ein Nickerchen machen würde. Klettert nun die zweite der beiden Leitern an der Wand rechts empor und an der Stange auf den kleinen Balkon. Von hier aus springt Ihr mit einer Vorwärtsrolle schräg nach links über das Geländer auf den Lüftungsschacht und legt Euch flach hin, bis die Tarnung aktiv wird.

Der Schacht macht einen Knick nach rechts. Schaut hier nach oben, ob der Laufsteg über dem Lüftungsschacht frei von Gegnern ist, hier kann auch später noch eine Haven Soldatin auftauchen. Ihr müsst dann darauf achten, dass sie nicht zu nahe bei Euch steht (wegen der Geräusche bei der Rolle) und nicht in Eure Richtung blickt. Krabbelt dann weiter bis zu seinem Ende. Hier springt Ihr nach links auf den nächsten Balkon, legt Euch wieder sofort hin und krabbelt nach Norden, wo links ein Stück des Geländers fehlt. Auch hier rollt Ihr vorwärts (dran denken: erst aufstehen, dann vorwärts laufen + X für die Rolle) auf den Lüftungsschacht und krabbelt nach Norden, bis er nach rechts abknickt. Lasst Euch am Ende des Knicks herabfallen.

Zwischen dem runden Container und der Kiste quetscht Ihr Euch hindurch, indem sich Snake an das runde Gebilde anlegt. Rechts von Euch zieht ein Gecko seine Bahnen, lkasst Euch auf Eurem Weg nach Norden nicht erwischen. Neben dem nächsten Silo macht Ihr halt und krabbeln dann langsam vorwärts. Zwei Soldaten werden vor Euch erscheinen, die ebenfalls mit der Mk II ins Reich der Träume geschickt werden. Nun müsst Ihr aus der Ecke heraus nur noch beobachten, wie der Gecko vor dem Eingang von dem Feuer der USS Missouri zuerlegt wird. Wenn der andere Gecko sich dann von dem Eingang abwendet, flitzt Ihr zur Tür und betätigt wie von der Tarantel gestochen mehrmals die Dreieckstaste, um sie möglichst schnell zu öffnen. Geht hinein und nehmt den Fahrstuhl.

Befehlszentrale

In diesem Kampf empfehle ich Euch, alle Haven Soldaten zu betäuben. Nehmt dazu am besten die Mk II oder später das Mosin-Nagant. Die V-Ring Munition betäubt nämlich oft nicht sofort. Hin und wieder stehen die Gegner noch einmal auf. Bewegt Euch möglichst am Rand des runden Raumes, um nicht von allen Seiten angegriffen werden zu können und achtet darauf, dass keiner der Soldaten Meryl zu nahe kommt. Nachdem Ihr die erste Gegner-Gruppe besiegt habt, nimmt Euch ein zweiter Trupp von oben aufs Korn. Habt Ihr auch die dritte Welle erledigt, tritt Screaming Mantis auf den Plan.

Bossgegner: Screaming Mantis

Je nachdem, ob Ihr die Haven Soldaten zuvor getötet oder betäubt habt, müsst Ihr in diesem Kampf auf eine andere der beiden Puppen, die neben Mantis schweben, zielen. Sind die Haven-Truppen lediglich betäubt, schießt Ihr auf die Psycho-Mantis-Puppe zu Ihrer rechten (von Euch aus gesehen also links von Ihr). Gefallene Söldner kontrolliert sie hingegen mit Ihrer The-Sorrow-Puppe, die Ihr unter Feuer nehmen solltet, wenn Ihr die Feinde zuvor getötet habt. Mit den betäubten Gegnern habt Ihr wesentlich leichteres Spiel – deshalb auch der Tipp, die Mk II zu benutzen. Auch in diesem Bosskampf sind Betäubungspistole und Mosin-Nagant eine gute Wahl.

Ganz zu Anfang werdet Ihr bemerken, dass Ihr nicht richtig zielen könnt. Verpasst Euch eine Injektion aus der Spritze, um Mantis Einfluss auf Euch zu brechen. Gegen die lebenden Marionetten könnt Ihr mit dieser Munition zwar nichts ausrichten, wenn Ihr Meryl aber im CQC packt und mit der Spritze (beim Würgegriff Dreieck drücken) Ihre Nano-Maschinen deaktiviert, bekommt Ihr auch sie für eine Weile aus der Schusslinie.

Während Ihr also in Bewegung bleibt, den Marionetten-Gegnern ausweicht und aus der Distanz mit Mk II oder Mosin-Nagant auf die Puppe Eurer Wahl schießt, erhöht sich die Intensität des Kampfes deutlich. Immer mehr Marionetten stellen sich Euch in den Weg und versuchen zu verhindern, dass man die Puppen trifft. Einige von Ihnen feuern sogar Ihre Waffen ab. Lasst Euch davon nicht beirren und schießt weiter auf die Puppe. Irgendwann fällt sie herunter. Lauft zu Ihr herüber, nehmt sie an Euch und geht ins Waffenmenü, um sie auszurüsten. Nun müsst Ihr damit, wie mit einer Waffe, auf Mantis zielen und abdrücken. Habt Ihr getroffen, schüttelt Ihr den Sixaxis-Controller wie verrückt, bis Screaming Mantis Ihrem Schleudertrauma unterliegt.

Raketenhangar

Lauft durch den schier endlosen Korridor. Ab der Mitte stellen sich Euch die dreiarmligen Droiden zu Hunderten in den Weg. Hectet einfach mit einer Vorwärtsrolle durch die Horden hindurch. Auch wenn sich einer der Quälgeister an Euch geklammert hat, wirkt die Rolle Wunder. Im Mikrowellen-Korridor ist nur noch ein Ausdauernder Daumen gefragt. Faustregel: Wenn die Dreieckstaste eingeblendet wird, tippt Ihr zu langsam!

Bossgegner: Liquid Ocelot

Was soll man zu diesem Kampf noch sagen? Haltet mit L1 die Fäuste oben und versucht Liquids Attacken zu blocken. Tut Ihr dies im richtigen Moment, ist er offen für einen Konter. Die CQC Taktiken lassen Euch kurz verschnaufen, richten aber nicht allzu viel Schaden an. Später vollführt Liquid einen Schlag mit großer Reichweite: Weicht ihm mit der X-Taste in eine beliebige Richtung aus und rennt dann auf ihn zu, für einen Gegenangriff. Am besten ist es insgesamt, eher defensiv vorzugehen und nach einem Block oder wenn Liquid eine Schlagserie beendet hat, zu kontern.

In Folge hab ich noch Voraussetzungen wie man was bekommt sowie habe ich noch Codes und Passwörter die findet ihr weiter unten

METALGEARSOLID4
GUNS OF THE PATRIOTS
©1997-2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Ich habe die ersten Codes für MGS4 entdeckt!
Im Shadow Moses Level müsst ihr in der Station bei Otacon so ein Passwort eintippen. Gibt jetzt aber anstatt das richtige diese Zahlencodes ein:

14893 = 100.000 DP

12893 = alles in Drebins Laden um 20% reduziert

78925 = iPod Song

13462 = iPod Song

Passwörter in extra eingeben

1911 Pistol -

Desert Eagle Long Barrel -

MK. 23

Mosin Nagant

Passwort Patriot

Scanning Plug S

Passwort Thor .45-70

Passwort Pistole Typ 17

Passwort Altair-Kostüm

Passwort Drebin Facecamo

iPod Song 1

iPod Song 2

iPod Song 3

iPod Song 4

Gekko“iPod Song

1aytmymhk

deskyhstyl

mekakorkkk

mnsomyshn

pkhnhwsjt

skynytktjp

tshsniammr

jmsotsynrn

aottrykmyn

dntkkhktmm

Thomas

THEODORE

Abraham

smgo2play

George

Freischaltbares

Waffe

Wie bekommen?

Patriot (Sturmgewehr mit unendlich Munition)

Beendet das Spiel mit einem Big Boss-Rang.

Race-Gun (Präzisionspistole)

Beendet das Spiel.

Abzeichen

Wie bekommen?

Assassinen

Tötet mehr als 50 Feinde mit dem Messer, haltet mehr als 50 Feinde im CQC-Griff und löst weniger als 25 mal Alarm aus.

Big Boss

Beendet das Spiel auf dem schwersten Schwierigkeitsgrad, ohne Continue, ohne Alarm, ohne Jemanden zu töten, ohne Ration oder Stealth-Anzug zu verwenden und in weniger als 5 Stunden.

Gesichtsmaske

Wie bekommen?

Big Boss

Erlangt das Big Boss-Abzeichen. Feinde kauern sich hin oder rennen schreiend weg.

Crying Beauty

Betäubt Crying Beauty.

Drebin



Sammelt mehr als 60 verschiedene
FaceCamo
Besiegt Laughing Octopus. Diese Mission ist nur mit dem FaceCamo.
Laughing Beauty
Betäubt Laughing Beauty.
MGS1 Snake
Startet das Shadow Moses-Level.
Otacon
Schockt Otacon während des Missionenbeginn mit dem Mk. II.
Raging Beauty
Betäubt Raging Beauty.
Raiden A
Schockt Sunny während des Missionenbeginn mit dem Mk. II.
Raiden B
Schockt Naomi während des Missionenbeginn mit dem Mk. II.
Roy Campbell
Schockt Campbell während des Missionenbeginn mit dem Mk. II.
Screaming Beauty
Betäubt Screaming Beauty.
Junger Snake
Startet das Eastern Europe-Level.
Junger Snake mit Bandana
Startet das Eastern Europe-Level.
Kostüm
Wie bekommen?
Altair (Assassin's Creed)
Erlangt das Assassinen-Abzeichen.
Zivilist
Startet das Eastern Europe-Level.
Bandana
Beendet das Spiel ohne Jemanden zu töten. Alternativ könnt ihr es beim zweiten mal durchspielen für 5.000.000 DP im Drebin-Shop kaufen.
Stealth-Anzug
Beendet das Spiel ohne Alarm auszulösen. Alternativ könnt ihr ihn beim zweiten mal durchspielen für 5.000.000 DP im Drebin-Shop kaufen.
Rebell (Act 1)
Im Safe-Haus der Rebellen.
Rebell (Act 2)
Im Dorf
Anzug
Beendet das Spiel
Statue
Wie bekommen?
Frog
1 Act, Nachdem man im Safe-Haus im Hotel gekämpft hat. In der Garage, genau neben der Tür. (es dürfen keine Waffen verwendet werden, sprich nur betäuben)
Laughing Octopus
Während des Bosskampf, menschlicher Form.
Raging Raven
Während des Bosskampf, menschlicher Form. Ihr müsst oben auf den Turm, bevor ihr sie besiegt.
Crying Wolf Screaming Mantel



Während des Bosskampf, Menschlicher Form. Bei der Tür im Nordosten, bevor ihr sie besiegt.

Die Fundorte der fünf Statuen

Wenn ihr die 5 Statuen sammelt bekommt ihr die Solar Gun..

Statue

Fundort

Frosch Stage 1, Naher Osten

Advent Palace-Garage, auf einem Nomaden-Fahrzeug. (x)

Octopus Stage 2, Südamerika

Im Boss-Raum des Forschungslabors, im oberen rechten Raum. (x)

Raven Stage 3, Europa

Im Obergeschoss der menschlichen Phase des Bosskampfes. (x)

Wolf Stage 4, Shadow Moses

Direkt hinter dem Startpunkt von Snake in der menschlichen Phase des Bosskampfes. (x)

Mantis Stage 5, Outer Heaven

Bei der nördlichsten Tür während der menschlichen Phase des Bosskampfes. (x)

Bonus Items und Waffen

Item

Bedingung

Bandana

Schaff ein Einzelspielerspiel ohne jemanden (inklusive Bosse!) zu töten. Der Schwierigkeitsgrad spielt keine Rolle!

Desert Eagle mit langem Lauf

Verdien dir in einem Einzelspielerspiel das Fox Emblem.

Pistole aus 1. Weltkrieg

Verdien dir in einem Einzelspielerspiel das Hound Emblem.

Thor 45-70

Verdien dir in einem Einzelspielerspiel das Fox Hound Emblem.

Stealth Item

Schaff ein Einzelspielerspiel ohne einmal Alarm auszulösen. Der Schwierigkeitsgrad spielt keine Rolle!

Solar Kanone

Sammel alle Statuen der Battle Beauties und Haven Troopers.

Digital Kamera

Im Nomad Vehikel in der Zwischensequenz.

Ricochet Kanone

Schaff das Einzelspielerspiel einmal.

Patriot Future Assault Waffe

Verdien dir das Big Boss Emblem in einem Einzelspielerspiel.

Scanning Plug S

Spiel Metal Gear Online mindestens 10 Stunden, benutzt dasselbe Profil wie in MGS 4! Kauf es dann von Drebin.

Wer eine ps3 hat den könnte ich meine ps3 saveen daten per mail schicken dazu musste mir nur eine kurze mail an 21mek21@web.de schreiben



Spielstand Endhält : alle Waffen , Gesichter,Tarnung,Sthlph Anzug,alle Kleider,

GEZ. MeK