

SPIELANLEITUNG
COMO JUGAR

METAL GEAR™

 **KONAMI®**



This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licenced by Nintendo® for play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

HERZLICHEN GLUECKWUNSCH

Ihnen gehoert nun die original Heimversion METAL-GEAR, einem von vielen Spiele-Hits der Firma KONAMI. Wir hoffen, dass Sie die folgenden Befehle von FOX HOUND sorgfaeltig lesen, bevor Sie sich in den Kampf stuerzen.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFUEHRUNG/SPIELABLAUF	4
SOLID SNAKES GESCHICHTE	5
IHR CONTROLLER UND DIE AKTIONSGRAFIK	6
WAFFENMODUS/ AUSRUESTUNGSMODUS	7
FUNKMODUS	8
WAFFEN	9
AUSRUESTUNG	10
DIE FEINDE	12
GEHEIME PASSWORTE	13
WICHTIGE HINWEISE	14



VERMON CaTaffy, TERRORIST IM GROSSEN STIL

Colonel Vernon CaTaffy, einst ein ruhiger Schaeferjunge, der an den entlegenen Ufern des Sam Sam River in Mongolia mit seinen 27 Geschwistern aufwuchs, wandte sich schon frueh dem Terrorismus zu. Heute, nachdem er jahrelang unschuldige Menschen ausgepluendert hat, ist er Herrscher ueber Outer Heaven, einer kleinen Nation am Rande Sued-Afrikas. Er regiert mit diktatorischer Gewalt und Folter, hat in nur wenigen Monaten Demokratie und Freiheit abgeschafft und harmlose Buerger in Soeldner eines weltweiten Terrorismusnetzes verwandelt. Doch seine groesste Schandtat folgt erst noch: Wie ein Besessener hat er an der ultimativen Superwaffe gearbeitet. Sie ist CaTaffys groesster Traum und der Welt grausamster Alptraum.

Ihr Name ist Metal Gear und sie muss zerstoert werden, bevor der verrueckte Colonel sein Unheil ueber die Welt verbreitet.

WIE SIE MIT CaTaffy FERTIG WERDEN

Ihre Aufgabe, Solid Snake, ist es, Metal Gear zu finden und zu zerstoeren. Um dies zu erreichen, muessen Sie sich die notwendigen Informationen, Waffen und Ausruestungsgegenstaende zusammensuchen, waehrend Sie tief in das feindliche Herrschaftsgebiet vorruecken.

Waffen und Ausruestung koennen auf drei Arten beschafft werden. Spueren Sie die Gegenstaende in den feindlichen Lastwagen oder Lagerhaeusern auf. Oder erbeuten Sie wichtige Gegenstaende direkt von Ihren Feinden.

Von entscheidender Wichtigkeit ist die Kommunikation mit Commander South im Fox Hound Hauptquartier. Immer wenn Sie das blinkende Rufzeichen sehen, versucht der Commander, Sie mit wichtigen Informationen zu erreichen. Nehmen Sie Kontakt mit ihm auf, in dem Sie Ihr Funkgeraet benutzen (Siehe Funkmodus S. 8).

CaTaffy besitzt 5 unbezwingbare Festungen, die auf Outer Heaven verteilt sind. Sie muessen jede einzelne ausfindig machen und genau durchsuchen, bevor Sie Ihre endgueltige Aufgabe ausfuehren.

Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Gefangenen befreit haben, werden Sie befoerdert, und so wie Ihr Rang steigt, erhoeht sich auch Ihre Lebensenergie. Doch wenn Sie versagen und eine Geisel getoetet wird, werden Sie degradiert.



Seien Sie also vor der Festung gewarnt, die Waende dort sind nicht aus Pappel! Jede wird von CaTaffys treuen Soeldnern schwer bewacht, und es liegt an Ihnen, diese Wachposten zu umgehen, ohne versteckten Alarm auszuloesen. Diese Aufgabe ist beendet, wenn Sie sterben, oder wenn Sie siegen.

Zu Ihrer Person

Rekrutiert von den Marines nach einem heroischen Kampf bei der Grenada-Invasion, gab man Ihnen den Spitznamen "Solid Snake", wegen Ihrer Eigenschaft schnell, leise und mit toedlicher Genauigkeit zuzuschlagen.

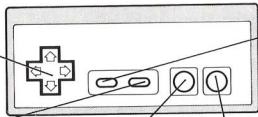
FUNKTIONSWEISE DES CONTROLLERS

4-Wege-Taster

Mit ihm bewegen Sie die Spielfiguren in vier verschiedene Richtungen, von Ost nach West, zum Angriff oder Rueckzug

Taste Start

Zum Start der Mission druecken, oder fuer eine Pause im Kampf, um Atem zu holen.



Taste B

Druecken Sie, um mit Ihren Faeusten zu schlagen.

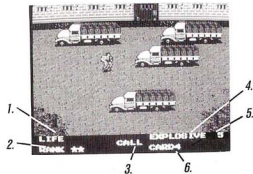
Taste A

Zum Abfeuern der Waffen.

Taste Select

Wenn Sie waehrend der Titelgrafik diese Taste druecken, entscheiden Sie, ob Sie von Anfang an beginnen, oder weiter-spielen moechten. Druecken Sie die Taste waehrend des Spiels, so erscheint die Auswahlgrafik.

KAMPFZONE



1. Ihre Lebensanzeige

Erreicht Ihre Lebensanzeige Null, dann ist fuer Sie alles vorbei. Andererseits gibt es Lebenskraft durch Befoerderungen oder erbeutete Gegenstaende.

2. Rang

Die Anzahl der Sterne zeigt Ihren Rang. 4 Sterne bedeuten "Die Wuerde der koeniglichen Drachen", der hoechste Rang in Fox Hound.

3. Funkrufzeichen

Das Rufzeichen wird blinken, wenn Commander South versucht, Sie zu erreichen.

4. Waffe

Zeigt die Waffe an, welche Sie benutzen.

5. Munition

Zeigt die verbleibende Munition in Ihrer Waffe.

6. Ausruestung

Zeigt Ihnen die benutzte Ausruestung an.

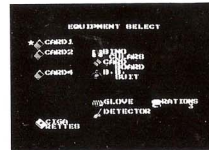
WAEHLEN SIE IHRE WAFFE UND AUSRUESTUNG

Um eine dieser Grafiken auszuwaehlen, druecken Sie die Taste Select waehrend des Spiels und es erscheint die Grafik "Modus-Auswahl". Hier koennen Sie mit dem 4-Wege-Taster den gewuenschten Modus aussuchen.



Waffenmodus

Benutzen Sie den 4-Wege-Taster und bewegen Sie den Cursor auf die gewuenschte Waffe. Druecken Sie dann die Taste Select und kehren Sie voll bewaffnet zurueck in den Kampf.



Ausruestungsmodus

Benutzen Sie den 4-Wege-Taster und bewegen Sie den Cursor auf die gewuenschte Ausruestung. Druecken Sie dann die Taste Select und kehren Sie in den Kampf zurueck. Hinweis: Um verschiedene Dinge anzuwaehlen, muessen Sie Taste A druecken.

LERNEN SIE IHR FUNKGERAET KENNEN

Das Funkgeraet ist Ihre einzige Verbindung zur Aussenwelt und zu Commander South, der Sie mit Informationen ueber den Standpunkt von Metal Gear versorgt.

*Waehlen Sie mit dem 4-Wege-Taster das Funkgeraet in der Grafik "Mode Selection".
Druecken Sie dann Taste A, um direkt in den Funkmodus zu gehen.

1. Nachrichtenempfangsleuchte



2. Frequenzanzeige

Die Frequenzanzeige kann durch Druecken des 4-Wege-Tasters nach links/rechts veraendert werden.

3. Die Nachricht

Senden einer Nachricht (SEND)

Dient dazu den Commander zu rufen. Doch wenn der falsche Sender eingestellt ist, wird er Ihren Hilferuf nicht empfangen. Um Hilfe zu rufen, muessen Sie den richtigen Sender einstellen und dann den 4-Wege-Taster nach OBEN druecken. Wenn er Ihr Signal empfaengt, wird eine Antwort gesendet.

Hinweis: Auch wenn die richtige Frequenz eingestellt ist, koennen Sie gelegentlich keine Antwort erhalten: der Commander ist gerade beim Essen.

Empfangen einer Nachricht (REC'D)

Dient dazu, Nachrichten vom Commander zu empfangen. Ist der richtige Sender eingestellt, wird die Nachricht automatisch durchkommen.

WAFFEN, IHRE MITTEL ZUM UEBERLEBEN



Baretta M92F

Toedliche Handfeuerwaffe, die nur eine Kugel zur Zeit abfeuert. Ein Schalldaempfer kann angebracht werden.



Granatwerfer

Der Name sagt alles.



Schalldaempfer

Zum Anbringen an der Baretta oder Maschinenpistole, um Ihre Aufgabe lautlos zu loesen.



Fernlenkbare Rakete

Kann mit dem 4-Wege-Taster gelenkt werden.
Hinweis: Sie koennen sich nicht bewegen, waehrend Sie die Rakete lenken.



Ingram MAC-11

Halbautomatische Maschinenpistole mit Dauerfeuer. Ein Schalldaempfer kann angebracht werden.



Raketenwerfer

Spricht auch fuer sich selbst.



Plastiksprengstoff

Explodiert mit einem Zeitzuender.



Mine

Sie sollten diese Minen auf Schlüsselpositionen verteilen. Bis zu 3 Minen sind auf einem Bildschirm erlaubt.

AUSRUESTUNGSGEGENSTAENDE - OHNE DIE SIE NICHT UEBERLEBEN WERDEN



Bomben-Schutzanzug
Schuetzt Sie vor
Explosionen.



Schutzweste
Reduziert die Verwund-
barkeit um 50%.



Fernglaeser
Erlaubt Ihnen, einen
Bildschirmausschnitt
weiter zu sehen, ohne
Ihr Leben zu riskieren.
Kann allerdings nicht in
geschlossenen Raeumen
angewandt werden.



Gasmask
Die einzige moegliche
Art in vergastem
Gebieten zu ueberleben.



Sauerstofftank
Laesst Sie unter Wasser
atmen.



Kompass
Hilft Ihnen sich durch
unbekannte Gebiete zu
navigieren.



Gegengift
Schuetzt vor jedem Gift,
selbst vor Skorpionbissen.



Eisenhandschuh
Ermoeeglicht Ihnen
versteckte Tueren zu
finden, indem Sie damit
die Waende abklopfen.



Antenne
Das Funkgeraet kann
in Gebieten mit
Stoerungen eingesetzt
werden.



Minendetektor
Ermoeeglicht Ihnen,
feindliche Minen zu
entdecken.



Infrarotbrille
Zum Entdecken von
Infrarot-Alarmsensoren.



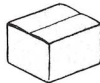
Taschenlampe
Sehr nuetzlich in
dunklen unterirdischen
Gaengen.



Uniform
Probieren Sie sie an und
sehen Sie selbst was
passiert.



Essensration
Nahrhafte Ernaehrung,
die Sie zum Auffuellen
Ihrer Lebensanzeige
benoetigen.



Pappkarton
Tja, er koennte wertvoll
sein, aber auch eine Falle.



Karten 1-8
Jede Karte oeffnet eine
Tuer. Naetuerlich muss die
Kartennummer mit der
Tuernummer
uebereinstimmen.

COLONEL VERMON CaTAFfYS ELITE KAMPFTRUPPE



The Electrocuter



Corporal Watchman



Soldier of Fortune



Trained Killer Scorpions



Checkpoint Charlie

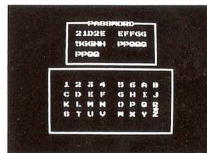
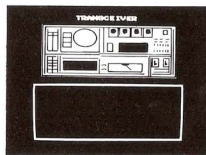


B. A. Dozer



The Dogs of War

OPERATION PASSWORT



Wie Sie Ihre Aufgabe fuer einen anderen Tag aufheben und sichern

Wenn das Spiel endet, waehlen Sie CONTINUE oder END. Wenn Sie weiterspielen wollen, waehlen Sie CONTINUE.

Wenn Sie aufhoeren wollen zu spielen, druecken Sie END. Nachdem Sie END gewaehlt haben, erscheint der Funkmodus, und dort werden Sie ein codiertes Passwort finden. Schreiben Sie es sich auf und bewahren Sie es sicher auf!

Denn wenn Sie das naechste Mal anfangen zu spielen, koennen Sie CONTINUE auf der Titelgrafik anwaehlen, und dann mit dem 4-Wege-Taster das aufgeschriebene Passwort eingeben.

Dies bringt Sie zur selben Stelle zurueck, wo Sie Ihre letzte Aufgabe beendet haben.

WICHTIGE HINWEISE

- Dieses KONAMI—Spiel fuer das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus hoechstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stoesse, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte duerfen nicht beruehrt, verschmutzt oder nassgemacht werden.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Loesungsmitteln reinigen.
- Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgeraet, ist dieses immer auszuschalten.

¡BIENVENIDO AL MUNDO DE ULTRA!

Ahora eres un afortunado poseedor de la autentica versión doméstica ULTRA de Metal Gear. Te sugerimos que leas las siguientes órdenes de FOX HOUND detenidamente antes de entrar en combate.

INDICE

INTRODUCCION/COMO JUGAR	16
ORIGENES DE SOLID SNAKE	17
TU MANDO DE JUEGO Y LA PANTALLA DE COMBATE ...	18
MODO DE ARMAS/MODO DE EQUIPO	19
MODO DE TRANSMISION	20
ARMAS	21
EQUIPO	22
EL ENEMIGO	24
CODIGO SECRETO	25
TRATA CON CUIDADO TU JUEGO	26



VERMON CaTaffy, EL TERRORISTA

El Coronel Vernon CaTaffy fue una vez un joven tranquilo, que creció junto al remoto cauce del río Sam Sam, en Mongolia, con sus 27 hermanas, y que se convirtió en terrorista desde edad temprana.

Ahora, después de muchos años de pillaje contra gentes inocentes, ha tomado el control de Outer Heaven, un pequeño estado cercano a Sudáfrica, donde es amo y señor. ??? gobierna con balas y bombas, y en tan solo unos pocos meses ha acabado con la democracia y ha convertido a inofensivos campesinos en mercenarios de una red mundial de terroristas.

Pero su mayor jugada está a punto de ocurrir, ya que, en su locura, ha creado la Super-Arma Definitiva. Este es el más grande sueño de CaTaffy y la más horrorosa pesadilla del mundo.

Este arma ha sido llamada METAL GEAR. Y debe ser destruida antes de que el perturbado Coronel-extienda su violencia por el mundo.

COMO ENFRENTARSE A CaTaffy

Tu misión, Solid Snake, es encontrar y destruir el Metal Gear, nada mas. Para triunfar, necesitas obtener suficiente información, armas y equipo a medida que avanzas en territorio enemigo.

Las armas y el equipo se puede encontrar y capturar de tres diferentes maneras. Busca en los camiones y almacenes enemigos. O arrebatálos directamente a ciertos enemigos.

Es de vital importancia para el éxito de tu misión comunicar bien co el Comandante Sur en el Cuartel General de Fox Hound. Cada vez que veas la señal "Call Sign" parpadeante significará que él está tratando de comunicar contigo para darte información. Entra en contacto con él usando tu transmisor (Ver modo de transmisión en la página 20).

También debes saber que CaTaffy tiene cinco puntos fuertes fortificados a lo largo de Outer Heaven, y que tu tendrás que descubrirlos y registrarlos antes de enfrentarte a tu misión definitiva.

Estos puntos fuertes tienen entre 1 y 3 pisos. Debes moverte de uno a otro usando elevadores, y liberando en el camino a los agradecidos rehenes que te darán crucial información sobre Metal Gear.

Cuando rescates a un número predeterminado de prisioneros serás ascendido, y a medida que aumente tu rango también lo hará tu Signo Vital. En contrapartida, si fallas y un prisionero muere serás automáticamente degradado.



Se precavido en los puntos fuertes. No son un dulce paseo precisamente. De hecho, cada uno está rodeado de guardias leales a CaTaffy, y será cosa tuya eludirlos sin activar las alarmas ocultas.

Finalmente, la misión acaba cuando mueres. O cuando ganas.

ALGUNA INFORMACION SOBRE TI

Reclutado en el Cuerpo de Marines después de un heroico comportamiento en la invasión de Grenada, te fue asignado el nombre clave de SOLID SNAKE (La Serpiente Sólida) debido a tu habilidad para atacar rápida, silenciosamente, y con una precisión mortal

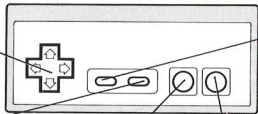
COMO CONTROLAR TU DESTINO

Bloque de Control

Se usa para moverte en cuatro direcciones diferentes, de Este a Oeste, y para avanzar y retirarse.

Botón de Comienzo (START)

Usalo para comenzar tu misión, o para parar durante la acción.



Botón B

Púlsalo para golpear con los puños.

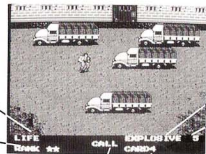
Botón A

Usalo para disparar armas.

Botón de Selección (SELECT)

Si lo pulsas durante la pantalla de presentación, decidirás si prefieres empezar desde el principio o desde la pantalla de continuación. Púlsalo durante el juego y aparecerá la sub-pantalla del Modo de Selección.

ZONA DE COMBATE



1. Tu Signo Vital

Si el indicador de Vida llega a cero, estás muerto. Por otra parte, ganarás fuerza mediante ascensos y raciones capturadas.

2. Rango

El número de estrellas refleja tu rango. Las cuatro estrellas equivalen a "El Honor de los Dragones Reales", el rango más alto en Fox Hound.

3. Señal de llamada del emisor

La señal de llamada parpadea cuando el Comandante Sur está tratando de comunicarte contigo.

4. Arma

Presenta el arma que estás usando.

5. Munición

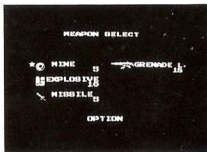
Presenta el número de disparos que le quedan a tu arma.

6. Equipo

Presenta el equipo que estás usando.

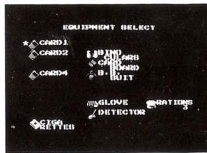
ELIJE TU ARMA Y TU EQUIPO

Para pasar a uno de estos dos modos o al modo de transmisión de la página 20, pulsa el Botón de Selección de tu mando durante el juego y la sub-pantalla de Modo de Selección aparecerá. Usa el bloque de control para elegir el modo deseado.



Modo de Armamento

Usa el bloque de control para mover el cursor al arma deseada, y pulsa después el Botón de Selección para volver armado a la batalla.



Modo de Equipo

Usa el bloque de control para mover el cursor al equipo deseado, y pulsa después el Botón de Selección para volver a la batalla. Nota: Para obtener ciertos objetos, debes pulsar el botón A para ponerte sobre ellos.

CONOCE TU TRANSMISOR O PERECERAS

El transmisor es tu único medio de comunicación en esta parte del mundo. Te permitirá estar en contacto con el Comandante Sur, quien te dará vital información concerniente a la localización de Metal Gear.

*Usa el bloque de control para elegir "transmisor" (Transceiver) en la sub-pantalla de Modo de Selección. Después pulsa el Botón A para acceder directamente al modo de transmisión.

1. Lámpara de recepción de transmisión



2. Contador de Frecuencia

Ajusta el contador de frecuencia pulsando a derecha e izquierda en el bloque de control.

3. El Mensaje

Enviando un Mensaje (SEND)

Se usa cuando quieres llamar al Comandante. Además, si el contador de frecuencia no está debidamente ajustado, él no podrá recibir tu señal para ayudarte. Para pedir ayuda, ajusta la frecuencia y después pulsa hacia arriba el bloque de control. Cuando él reciba tu señal, enviará una respuesta. Nota: Incluso si el contador de frecuencia está bien ajustado, no recibirás respuesta si el Comandante ha salido a comer.

Recibiendo un mensaje (RECV)

Se usa para recibir mensajes del Comandante. Si la frecuencia está correctamente ajustada, se recibirá el mensaje automáticamente.

ARMAS, TU MEDIO DE SUPERVIVENCIA



Baretta M92F

Pistola letal que dispara una sola bala a la vez. Se le puede añadir un silenciador.



Lanzador de Granadas

Su nombre lo dice todo.



Silenciador

Unelo a la Baretta o al sub-fusil para realizar tu misión en silencio.



Misil de Control Remoto

Se puede guiar con el bloque de control. Nota: no te puedes mover cuando controlas el misil.



Ingram MAC-II

Sub-fusil semiautomático con ráfaga continua. Se le puede añadir silenciador.



Lanzador de Misiles

También habla por sí mismo.



Explosivos plásticos

Explota con temporizador cuando es instalada.



Mina

Puedes colocar estas minas en lugares clave. Solo se admiten un máximo de tres por pantalla.

EQUIPO



Traje Anti-Metralla
Equipo protector que te protege de las explosiones.



Armadura Corporal
Reduce al 50% el daño que te puede hacer el enemigo.



Binoculares
Te permite ver la pantalla siguiente sin arriesgarte a entrar en ella. No se puede usar en una habitación.



Máscara de Gas
Significa tu supervivencia en zonas gaseadas.



Antena
Te permite usar el transmisor en áreas donde haya dispositivos enemigos de interferencia.



Detector de Minas
Te permite descubrir la posición de las minas enemigas.



Gafas infrarrojas
Sirven para detectar sensores infrarrojos de alarma.



Linterna
Se usa para ver en el interior de pasajes subterráneos.



Tanque de Oxígeno
Te permite respirar bajo el agua.



Brújula
Sirve para atravesar desiertos sin mapa.



Antídoto
Te salva del veneno, incluyendo picaduras de escorpiones.



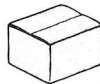
Guante de Hierro
Te permite descubrir puertas ocultas golpeando varios muros.



Uniforme
¡Pruébalo y verás que ocurre!



Raciones
Nutrición necesaria para reforzar tu Signo Vital.



Caja de Cartón
Humm, esto puede ser valioso o puede ser una trampa.



Tarjetas 1-8
Cada tarjeta abre una puerta. Por supuesto, el número de tarjeta debe coincidir con el de la puerta.

EL ESCUADRON DE MATONES DE ELITE DE VERMON CaTaffy



El Electrocutador



El Vigilante



El Mercenario



Los Escorpiones Asesinos Amaestrados



El Guardia del Puesto de Control

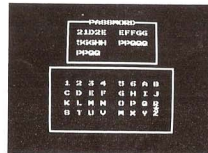
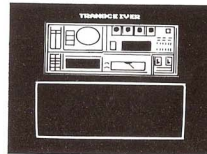


B.A. Dozer



Los Perros de Guerra

OPERACION CONTRASEÑA



Cómo salvar tu misión para otro día

Cuando el juego termina, selecciona CONTINUE (Continuar) o END (Final). Si quieres continuar sin desconectar el sistema, selecciona CONTINUE.

En cambio, si quieres dejar de jugar, pulsa END.

Después de seleccionar END, aparecerá la pantalla de Modo de Transmisión, y en ella encontrarás una contraseña en código. Cópiala en un papel y guárdala.

Porque la próxima vez que juegues puedes pulsar CONTINUE en la pantalla de presentación, y entonces introducir esta contraseña usando el bloque de control para señalar las letras que aparezcan.

Esto te devolverá al mismo lugar en donde dejaste tu última misión en Outer Heaven.

Trata con cuidado tu cartucho ULTRAGAMES

- Este cartucho Ultragames es un dispositivo de precisión con complejos circuitos electrónicos. Evita someterlo a golpes y extremas temperaturas. Nunca intentes abrirlo o desmontarlo.
- No toques los conectores terminales ni permitas que se ensucien ni humedezcan, o los circuitos se dañarán.
- Asegúrate siempre de que tu consola está desconectada cuando insertes o retires el cartucho.
- No introduzcas tus dedos ni objetos metálicos en la parte terminal del conector de expansión, ya que esto podría producir daños y mal funcionamiento.

G J " ⊖ R
S Q Q M J
1 7 7 x +

Y X " G H
⊖ B H Z K

H J G " X
S Q X B W
2 B 7 7 G

Y X " H P
★ B W Z K

H J " " X Y " H P X
W X X X " ★ B W Z K
7 7 .

METAL GEAR™

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Metal Gear™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.

© 1988 Konami