

Der Playstation-Megahit auf PC

# Metal Gear Solid

Wann immer Krisen die Welt erschüttern, gibt es auch einen coolen Spezialagenten, der sie als Einziger retten kann. Diesmal heißt er Solid Snake.



Auf Video-CD:  
Video-Special

**A**larm bei den Vereinten Nationen. Die abtrünnige Spezialeinheit Foxhound hat eine Atomwaffen-Entsorgungsanlage in Alaska unter ihre Kontrolle gebracht. Forderung: Die sterblichen Überreste ihres ehemaligen Anführers Big Boss sollen zwecks Wiederbelebung übergeben werden. Zu allem Überfluss halten die Bösewichter auch noch die beiden Wirtschaftskapitäne Donald Anderson und Kenneth Baker gefan-

gen, bewacht von genetisch getunten Söldnern. Da weder die nukleare Bedrohung noch die Auferstehung des Rädelführers dem Weltfrieden dienen, muss der härteste Spezialagent der Regierung ran. Sein Name: Solid Snake.

## Gute Aussichten

Playstation-Besitzer kennen die haarsträubende Story von **Metal Gear Solid** natürlich schon lange. Bereits im März 1999 erschien das Spiel für

Sonys Konsole und räumte sowohl Höchstwertungen als auch traumhafte Verkaufszahlen ab. Das Spiel lässt sich nur sehr schwer in ein Genre einordnen, Designer Hideo Kojima selbst bezeichnet sein Programm als »Taktisches Spionage-Action-Spiel«. In der Praxis steuern Sie den Helden Solid Snake in vielen verschiedenen Perspektiven, während er versucht, die Pläne der Ex-Agenten zu vereiteln. Die Kamera nimmt immer die rich-

tige Position ein, um Snake dramatisch in Szene zu setzen. Dabei geht nie die Übersicht verloren. Im Gegensatz zur Playstation-Version sollen Sie am PC auch in die Ego-Perspektive wechseln können.

## Heimlich, still und leise

Wie bei **Dark Project** sollten Sie bei **Metal Gear Solid** versuchen, möglichst nicht entdeckt zu werden. Kriechend und schleichend pirschen Sie



Außerhalb des Sichtkegels der Wache ist Snake sicher. Gleich wird er zum Angriff schreiten.



Erwischt! Snake und seiner Kollegin Meryl bleibt keine andere Wahl, als zu kämpfen.

sich durch Lüftungsschächte in die streng bewachte Anlage, um den Terroristen das Handwerk zu legen. Ein platschender Tritt in eine Pfütze oder ein Schritt in den Sichtkreis einer Kamera ruft dabei sofort die Wachen auf den Plan. Nur wenn die Häscher dann den Eindringling nicht innerhalb von 100 Sekunden finden, geben sie die Suche auf. Zum Glück vermag Snake seine Gegner durch dezentes Klopfen an die Wand



Der Zwischengegner Vulcan Raven will Snake mit dem Panzer ans Leder



In einem Lastwagen der Terroristen hat unser Held eine Pistole gefunden.

in einen Hinterhalt zu locken. Von hinten kann er sie lautlos überwältigen, sie sind dann ein paar Minuten bewusstlos und stellen kurzfristig keine Gefahr dar. Oder er wirft die Schergen kurzerhand über ein Geländer in den Abgrund. Manchmal bleibt ihm nichts anderes übrig, als Schusswaffen zu benutzen. Dann sollte aber zumindest ein Schalldämpfer auf der Pistole stecken. Auch sonst ist der Geheimagent in der Wahl seiner Mittel nicht zimperlich. Den Umgang mit dem Raketenwerfer beherrscht er genauso wie das Zielen mit der Sniper-Rifle. Als Scharfschütze darf Snake sogar Beruhigungsmittel einwerfen, um nicht zu stark zu zittern. Das ist auch bitter nötig: Die Zwischenkämpfe mit den Führungmitgliedern der Foxhounds sorgen für Adrenalin-Höchststände.

### SNAKE, SOLID SNAKE

SNAKE WÄRE KEIN RICHTIGER GEHEIMAGENT, HÄTTE ER NEBEN SEINEN ZIGARETTEN NICHT JEDE MENGE TECHNISCHEN SCHNICKSCHNACK IM GEPÄCK. EIN IMPLANTIERTES FUNKGERÄT, DIREKT AN DEN GEHÖRNERV ANGESCHLOSSEN, LÄSST IHN JEDERZEIT MIT DER ZENTRALE KOMMUNIZIEREN. KOL-

legen und Vorgesetzte versorgen ihn so mit Informationen. Ein kleiner Radarschirm dient zur Lokalisierung der Wachen und Sicherheitssysteme in der Basis. Andere Gimmicks, wie Sprengstoff oder ein Nachtsichtgerät, kauft der findige Agent einfach aus den Beständen der Terroristen.

Die Story von Metal Gear Solid würde jedem James-Bond-Streifen gut zu Gesicht stehen. Im Laufe des Spiels erfährt der Protagonist, wofür die ehemaligen Agenten von Foxhound den Atommüll wirklich brauchen: Sie wollen den brandgefährlichen Kampfroboter Metal Gear aktivieren. Nur langsam wird durch Funksprüche und Zwischensequenzen klar, wer eigentlich hinter diesem teuflischen Plan steckt – Verschwörer auf höchster Regierungsebene ziehen die Fäden.

### KONSOLEN-KONVERTIERUNG

Umsetzungen von der Playstation auf den PC gehen sehr häufig schief. Microsoft will mit Metal Gear Solid allerdings eine saubere Konvertierung abliefern. Dabei werden leider nicht alle Texturen durch neue ersetzt. 300 Trainingsmissionen, die Playstation-Besitzer gesondert kaufen mussten, sollen dafür den Weg auf den PC finden. Noch ist nicht geklärt, wie spezielle Konsolen-Features in die PC-Fassung eingebunden werden. So überprüft der Gedankenleser Psycho Mantis die Playstation-Memorycard auf Spielstände und äußert abfällige Kommentare über Vielspeicherer, um gleich danach mit dem Force-Feedback-Pad der Playstation eine Demonstration seiner Telekinese-Fähigkeiten abzugeben. **MS**



Die optionalen 300 Trainingsmissionen finden in einer abstrakten 3D-Landschaft statt.

### Metal Gear Solid

**Genre:** Action-Adventure **Hersteller:** Microsoft  
**Termin:** September 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Markus Schwerdtel:** »Metal Gear Solid brennt ein Feuerwerk an coolen Ideen ab, die so auf dem PC bisher nicht zu finden waren. Wenn alle Besonderheiten der Playstation-Fassung hinübergerettet werden, wartet ein extrem spannender Spionage-Einsatz auf PC-Agenten.«