

Schleich di!

Metal Gear Solid 2 Substance

Terroristen-Alarm auf dem PC: Mit Köpfchen und Ballerfinger erledigen Sie Bösewichter und decken dabei eine weltweite Verschwörung auf.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Solid Snake ist wieder im Einsatz, und diesmal bringt er einen Freund mit! Der bekannte Schleichkünstler und Lehrmeister von Sam Fisher aus *Splinter Cell* kehrt zurück auf den PC. Im frisch von der Playstation 2 konvertierten *Metal Gear Solid 2: Substance* retten Sie mit dem coolen Einzelkämpfer und seinem Zögling Raiden die Welt. Dabei erlebt das dynamische Duo knifflige Krabbel-Passagen und dramatische Feuergefechte auf einem Tanker und einer geheimen Forschungsplattform.

In lautloser Mission

Das Spielkonzept von *Metal Gear Solid 2* unterscheidet sich nur wenig von dem des Vorgängers: Gegnervermeiden rangiert vor wilden Ballereien. Dazu gehen Sie (am Anfang als Snake, später mit dem weinerlichen Raiden) gewieft vor: Die Helden hangeln etwa über Abgründe oder setzen Kameras außer Gefecht. Gegner können sie nicht nur erledigen, sondern auch sinnvoll einsetzen. Etwa indem sie sich einen Schergen schnappen, vor einen Retina-Scanner zerren und so verschlossene Türen öffnen. Ebenfalls trickreich: Die beiden töten eine Wache nicht, sondern betäuben sie lautlos und sperren sie dann in einen Spind.

Eine der wichtigsten Hilfen ist der Mini-Scanner am oberen Bildschirmrand. Er zeigt den Helden, wo sich Gegner befinden und wie lange ein Alarm anhält. Während dieser Zeit suchen alle im Sektor befindlichen Wachen aktiv nach Ih-



Die VR-Missionen sind grafisch unspektakulär, aber äußerst spannend.



In aussichtslosen Situationen ergeben sich die schlaun Wachen.

nen. Wohl dem, der ein gutes Versteck gefunden hat. Dazu eignen sich neben besagten Schränken auch Pappkartons,

nischer Kulisse erledigen Sie kleine Sonderaufgaben, wie etwa alle Gegner eines Levels auszuschalten oder von unzugänglichen Be-

reichen Fotos zu machen. Optisch ansprechender sind fünf Miniaufträge, die Sie in der Rolle von Solid Snake absolvieren.

Für die PC-Version hat das Konami-Team die ursprüngliche PS-2-Auflösung von 640 mal 480 Pixeln auf bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkte heraufgesetzt, die Texturen bleiben aber gleich. Die guten Figurenmodelle samt der lebensechten Animationen mussten die Mannen um Hideo Kojima ohnehin nicht überarbeiten. An der Steuerung wird derzeit noch fleißig gefeilt. Dabei wollen die Japaner aber die Padbelegung von der Playstation 2 unbedingt beibehalten. Freie Perspektivenwechsel via Maus wird es nicht geben. **MIC**



Aus der Ego-Perspektive erwarten wir gespannt zwei nahende Wachen.

mit denen sich Snake sogar bewegen kann, um bei Bedarf wieder »Tote Kiste« zu spielen.

Bonus-Material

Neben dem trotz verquaster Story spannenden Hauptabenteuer erwarten Sie in *Substance* rund 300 Trainingsmissionen im Holo-Simulator. Vor grafisch sparta-

Metal Gear Solid 2: Substance

Genre: Actionspiel
Termin: 31.3.2003

Entwickler: Konami
Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Metal Gear Solid 2 wird es schwer haben gegen Kracher wie Splinter Cell. Denn grafisch kann Konamis Schleich-Shooter nicht mithalten. Spielerisch zeigen Snake und Raiden wieder Muskeln – knifflige Missionen und Hochspannung inklusive. Allerdings bin ich skeptisch, ob die PC-Konvertierung ordentlich gelingt.«