

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes

Spannender Schleich- Quickie

Mit Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes kehrt die legendäre Schleichserie auf den PC zurück. Und liefert im Test genau die gleichen Schwächen und Stärken ab wie die Konsolenversion. Von Tobias Veltin

Genre: **Action** Publisher: **Konami** Entwickler: **Kojima Productions**
Termin: **18.12.2014** Sprache: **Englisch mit dt. Texten** Preis: **20 Euro**

TEST

Mit Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes findet die ewig lange Zeit ohne Konamis Agentensaga auf dem PC endlich ihr Ende. Denn während es die Konami-Serie auf den Konsolen auf bislang vier große Teile und ein paar kleinere Ableger gebracht hat, war auf dem PC nach Metal Gear Solid 2: Substance Schluss. Das war 2003. Knapp elf Jahre danach zeigt der Prolog zu Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, das im nächsten Jahr er-

scheint, auf dem PC alle Stärken und Schwächen der knapp neun Monate alten Konsolenfassungen. Und macht es damit zu einem Appetithäppchen, wie er im Buche steht.

Verwirrender Story-Exkurs

Zur kurzen Einordnung: Ground Zeroes spielt im Jahre 1975, direkt nach den Ereignissen von Metal Gear Solid: Peace Walker, das 2010 für Sonys PSP erschien. Hauptcharakter ist Big Boss, alias Naked Snake, der »Klon-Papa« von Solid Snake. In Peace Walker ist der Söldner einer Organisation in Costa Rica auf die

Schliche gekommen, die zusammen mit der CIA Waffen ins Land schmuggelt und zudem plant, einen mit Atomwaffen ausgerüsteten Kampfläufer zu bauen. Während seiner Ermittlungen trifft Snake auf Chico und Paz, die Kinder des verstorbenen Anführers einer Widerstandsgruppe. Die beiden schauen zu Snake auf wie zu einem Vater und begleiten ihn zu seiner Basis, einer umgebauten Ölplattform. Doch plötzlich tritt eine weitere kriminelle Vereinigung namens Cipher auf den Plan, entführt die beiden Kids und verschleppt sie in ein Gefangenlager



Großes Lager, große Freiheit. Zwar wird uns empfohlen, vorsichtig vorzugehen, alternativ können wir uns aber auch durchballern. Große Aussicht auf Erfolg hat das allerdings nicht.

Schöne Abwechslung: Die Nebenmissionen finden zu unterschiedlichen Tageszeiten statt.



Wenn wir uns einen Gegner von hinten schnappen, können wir ihn entweder verhören, schlafen schicken oder töten.

auf Kuba. Snake rückt aus, um seine jugendlichen Freunde rauszuboxen.

Nur die Kinder zählen

Noch da? Haben Sie alles verstanden? Wenn nicht, ist das kein Weltuntergang, schließlich hatten die Metal-Gear-Spiele lange Zeit Sendepause auf dem PC, und Serienschöpfer Hideo Kojima ist bekannt für seine verwirrenden Geschichten. Wer Peace Walker nicht gespielt hat, kann sich die Vorgeschichte vor Spielbeginn zu Gemüte führen – allerdings nur als langweilige Textwüste; zusammengeschchnittene Zwischensequenzen oder ähnliche hübsch aufbereitete Rückblicke gibt es nicht. Für den eigentlichen Einsatz in Ground Zeroes ist das aber ohnehin nicht weiter relevant, wichtig ist nur, die Kinder aus dem Lager zu holen.

Open-World-Metal Gear. Naja zumindest ein bisschen.

Erstmals in der Metal-Gear-Geschichte bewegt sich Snake durch ein großes, offenes Gebiet, auch wenn die Dimension des Gefangenenlagers deutlich hinter anderen aktuellen Open-World-Spielen zurückbleibt. Bei der Befreiung der beiden Gefangenen ist es jetzt komplett uns überlassen, wie wir vorgehen wollen – entweder wild ballernd oder vorsichtig schleichend. Traditionell hat die letzte Option wesentlich bessere Erfolgsaussichten, Snake sollte daher mög-

lichst behutsam vorgehen und die Gegend erst einmal inspizieren. Wachen können wir mit unserem Fernglas markieren, danach sind sie auch hinter Wänden noch sichtbar – ähnlich wie im Detektiv-Modus von Batman: Arkham City. Wer sich von hinten anschleicht, kann die Schurken in den Schwitzkasten nehmen und dann entweder (wenn auch wenig gehaltvolle) Informationen aus ihnen herauspressen, die Burschen K.O. hauen oder mit dem Messer töten. Dabei sollte man aber nicht vergessen, Körper in dunklen Ecken zu verstecken. Die KI reagiert übrigens meistens recht aufmerksam und entdeckt uns auch aus der Ferne, vereinzelt haben die Gegner aber auch derbe Aussetzer und wir können selbst im Sprint ungeesehen hinter ihnen herhetzen.

Bullet-Time als letzte Chance

Werden wir doch einmal entdeckt, schaltet das Spiel in den Reflex-Modus, eine Art Bullet-Time, und wir haben für ein paar Sekunden die Möglichkeit, den Gegner durch einen gezielten Schuss schlafen zu schicken oder ihnen das Licht auszuknipsen. Gelingt uns das nicht, schrillen die Alarmsirenen und die Befreiungsaktion wird deutlich schwieriger, da jede Menge Nachschub und gepanzerte Fahrzeuge anrücken, die dann systematisch das Gebiet durchkämmen und uns suchen. Der Reflex-Modus macht das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad eine



Werden wir entdeckt, haben wir dank Reflex-Modus noch ein paar Sekunden Zeit, den entsprechenden Gegner auszuschalten.

Nuance zu einfach, lässt sich in den Optionen auf Wunsch aber auch ausstellen. Auf dem höheren Schwierigkeitsgrad (»Extrem«), den wir nach dem ersten Durchspielen freischalten, fällt diese Hilfe standardmäßig weg – für Schleichpuristen ist das also die beste Wahl. Auch auf dem PC gefällt uns die präzise Steuerung ausnehmend gut. Egal ob geducktes Schleichen, präzises Zielen oder schnelles Sprinten; alles geht gut von der Hand. Allerdings gibt es recht viele Optionen, die Kontrollen wirken etwas überladen – wir empfehlen daher, einen Controller zu verwenden, die Tastatursteuerung erweist sich im Test als etwas umständlich.

Echtes, reines Stealth

Ein großes Plus von Ground Zeroes ist die intensive Atmosphäre. Wenn wir hinter einem Wachmann herschleichen und ein Stoßgebet gen Himmel schicken, er möge sich nicht umdrehen, schlägt uns die Pumpe bis zum Hals. Wir zittern mit Snake, wenn er hinter einer Kiste geduckt die Laufwege der Gegner ausspäht oder ballen die Faust, wenn wir einen Distanzschuss mit der Betäubungspistole aus großer Entfernung ins Ziel bringen. Ground Zeroes hat es noch, dieses echte, unverfälschte Stealth-Gefühl – wenn man es denn entsprechend spielt. So tasten wir uns vorsichtig durchs Lager, entdecken zuerst Chico in einem Käfig und später auch die schwer misshandelte Paz. Nette Idee:



Komfortabel: Das iDroid-Gadget projiziert eine holographische Karte vor uns, die uns alle wichtigen Punkte des Lagers anzeigt.



Kleiner Appetithappen

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Schon auf den Konsolen habe ich Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes mit Begeisterung durchgespielt, war allerdings von der extrem kurzen Spielzeit geradezu erschüttert. Denn der Gefängnisausflug mit Snake macht definitiv Lust auf mehr. Die Schleichmechanik funktioniert hervorragend, die Gegner sind einigermaßen clever, die Atmosphäre stimmt, und auch die technische Umsetzung ist für den PC ausgezeichnet gelungen. Eigentlich könnte ich Ground Zeroes bedenkenlos empfehlen, wäre da nicht der geringe Umfang. Klar, Speed-Runner und Highscore-Fetischisten dürfen gerne zugreifen, zumal auch noch ein paar Nebenmissionen an Bord sind, alle anderen sollten Snakes PC-Comeback aber mit Vorsicht genießen. Denn wirklich viel Spiel gibt's bei Ground Zeroes nicht, eben nur ein Appetithäppchen – wenn auch ein besonders leckeres.

Mit unserem kleinen futuristischen Helfer-gadget namens iDroid lassen wir uns auf Wunsch eine holographische Karte anzeigen und können sogar einen Helikopter an bestimmte Punkte rufen, um unsere Kumpels auszufliegen. Dabei müssen wir aber darauf achten, dass keine Gegner in der Nähe sind, die eine sichere Landung gefährden.

Lächerliche Spielzeit

Wenn Paz befreit ist, ist mit Ground Zeroes Schluss. Die Spielzeit ist, gelinde gesagt, eine Frechheit. Wer aufmerksam und vorsichtig vorgeht, braucht etwa 90 Minuten für einen Durchlauf, es sind allerdings auch Speed-Runs in unter sechs Minuten möglich. Dementsprechend wird keine ausschweifende Geschichte erzählt, nur am Anfang und Ende gibt es Zwischensequenzen sowie einen Ausblick auf Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Ground Zeroes ist also nicht mehr als ein Appetithäppchen – auch, wenn

es einen guten Vorgeschmack auf die Open-World-Mechanik von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain gibt. Langzeitmotivation gibt es dagegen nur für echte Freunde von perfekten Durchgängen und Highscores, die die Gefängnismission wieder und wieder spielen, um eine gute Bewertung abzustauben. Außerdem schalten wir nach dem ersten Durchspielen nicht nur einen höheren Schwierigkeitsgrad, sondern auch vier Nebenmissionen frei, in denen wir zum Beispiel zwei Zielpersonen eliminieren müssen oder – besonders cool – einem Verbündeten aus einem Helikopter heraus Feuer-schutz geben. Die Zusatzmissionen sorgen zwar für etwas Abwechslung (zumindest zu unterschiedlichen Tageszeiten stattfinden), allerdings sind wir auch hier ausschließlich im Gefangenenerlager unterwegs.

Am schönsten auf dem PC

Inhaltlich ähnelt die PC-Version den Konsolenfassungen wie ein Ei dem anderen, grafisch hat Konami noch eine Schippe draufgelegt. Schon auf PS4 und Xbox One sieht das Agentenabenteuer bis auf ein paar hölzerne Animationen sehr gut und atmosphärisch aus, die Verbesserungen für den PC liegen im Detail. Das Spiel läuft auf dem Rechner mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde und mit einer Auflösung bis zu 4K. Darüber hinaus wirken die Effekte von Taschenlampen, Suchscheinwerfern und Co. deutlich hübscher, und die Anzahl der Schatten und Details wurde etwas nach oben geschraubt. Auch die Fernsicht ist im Vergleich zu den Konsolen höher, und Pfützen auf dem Boden spiegeln die Umgebung eindrucksvoller als auf PS4 und Xbox One. Das macht die PC-Fassung von Ground Zeroes grafisch zwar zu keinem Ausnahmetitel, die hübscheste aller Versionen ist sie aber dennoch. Auch die Soundkulisse ist sehr gut gelungen, vor allem das räumliche Prasseln des Regens sorgt beim nächtlichen Ausflug nach Kuba für Stimmung. Genau wie die Musikunter-malung von Filmkomponist Harry Gregson-Williams, die anfangs wuchtig und während des Spiel subtil das Geschehen untermalt. Eine deutsche Vertonung gibt es nicht, die

englischen Sprecher – allen voran Kiefer Sutherland, der Snake seine Stimme leiht – machen ihren Job ordentlich und runden das Gesamtpaket ab. **TV**

TERMIN 18.12.2014 PREIS 20 Euro USK ab 18 Jahren

Metal Gear Solid 5 Ground Zeroes

Action-Adventure

Publisher Konami
Entwickler Kojima Productions
Sprache Deutsch, englische Sprache
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

SPANNEND, aber zu kurz.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK

- ✓ detaillierte Umgebung
- ✓ knackscharfe Texturen
- ✓ realistische Animationen
- ✓ stimmige Lichteffekte
- ✗ einige hülftsteife Animationen

8/10

SOUND

- ✓ sehr gute Musikuntermalung
- ✓ atmosphärische englische Vertonung
- ✓ viele unterschiedliche Wachen-Sprachsamples
- ✓ tolle Soundeffekte
- ✗ keine deutsche Sprachausgabe

9/10

BALANCE

- ✓ guter Schwierigkeitsgrad
- ✓ Wahl zwischen Schleichen und Ballern
- ✓ fördernder Extrem-Modus
- ✓ durch Markierungsfunktion etwas zu leicht

7/10

ATMOSPHÄRE

- ✓ intensives Stealth-Gefühl
- ✓ spannende Schleich- und Ballersequenzen
- ✓ famos ausgewählter Schauplatz
- ✗ Vorgeschichte nur als Texttafeln
- ✗ dünne Geschichte

9/10

BEDIENUNG

- ✓ gute, direkte Steuerung
- ✓ hervorragend mit Controller spielbar
- ✓ praktische Übersichtskarte
- ✓ frei konfigurierbar
- ✗ Tastatursteuerung etwas umständlich

9/10

UMFANG

- ✓ vier Zusatzmissionen
- ✓ extrem kurze Hauptmission
- ✗ nur ein Schauplatz

4/10

LEVELDESIGN

- ✓ detailliertes Gefangenenerlager
- ✓ gute Wachenplatzierung
- ✓ große Handlungsfreiheit
- ✗ mangelnde Abwechslung

7/10

KI

- ✓ Gegner sind aufmerksam
- ✓ Feinde rufen Verstärkung
- ✓ gehen clever in Deckung
- ✗ einige wenige KI-Aussetzer

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- ✓ viele einsammelbare Waffen
- ✓ nützliches Fernglas
- ✓ praktisches iDroid-Gadget
- ✗ wenig Abwechslung bei Waffen und Gadgets

8/10

HANDLUNG

- ✓ atmosphärische Zwischensequenzen
- ✓ verwirrende Vorgeschichte
- ✗ keine großen Höhepunkte
- ✗ Story kommt zu kurz

5/10



Mit dem Fernglas markiert Snake Wachen und kann sie danach sogar noch durch Wände sehen. Das macht es uns unserer Meinung nach etwas zu einfach.