

Odyssee der Schlangen

Metal Gear hat uns gelehrt, dass Schleichen 100 Mal befriedigender sein kann als Schießen. Doch was macht die Stealth-Serie eigentlich so einzigartig? Wie entstand sie, wie hat sie sich gewandelt? Das beantwortet ein Blick in den Kopf ihres Schöpfers. Von Michael Förtsch

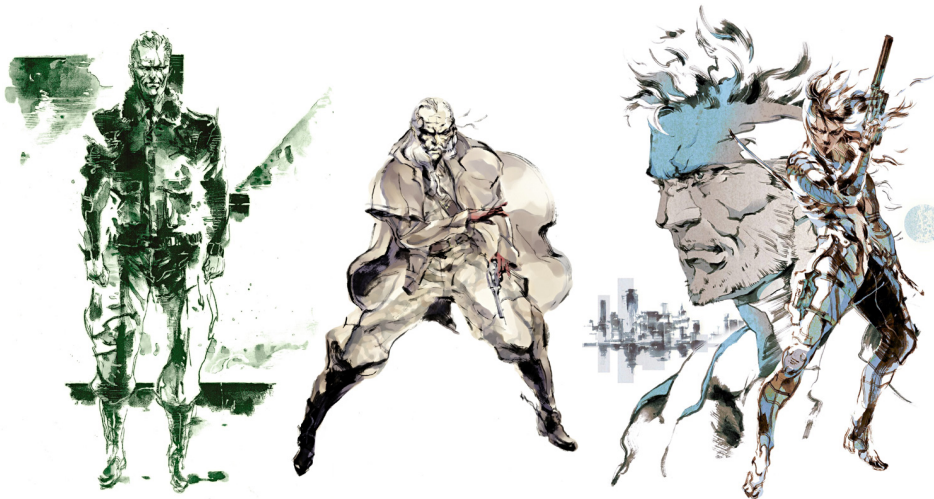
Schon lange wird darüber gestritten, ob man Videospiele nun Kunst nennen darf oder nicht. Zweifelsohne sind sie aber ein essentieller Bestandteil unserer Gegenwartskultur, der alle Teile unseres Lebens beeinflusst, unsere Sicht auf die Welt und unser Handeln prägt. Spielen gebührt also zumindest derselbe Stellenwert wie Filmen, Serien und Musik, man sollte sie ehren und diskutieren. In der Öffentlichkeit findet das jedoch – von Ausnahmen wie GTA abgesehen – weiterhin kaum statt. Sonst würden Hideo Kojima und seine Metal-Gear-Saga nämlich mindestens so kontrovers besprochen wie Christopher Nolans Hirnverdreherfilme Inception und Interstellar, mindestens so verehrt wie Stanley Kubricks Klassiker 2001 und Full Metal Jacket. Denn Kojimas Schleichserie steht

den tiefgründigen Kinostreifen in nichts nach und zählt zu den avantgardistischsten Videospielwerken überhaupt. Und so, wie man den Regisseur und Drehbuchautor verstehen muss, um einen komplexen Film zu begreifen, versteht man eben auch Metal Gear nur, wenn man weiß, wie Hideo Kojima tickt.

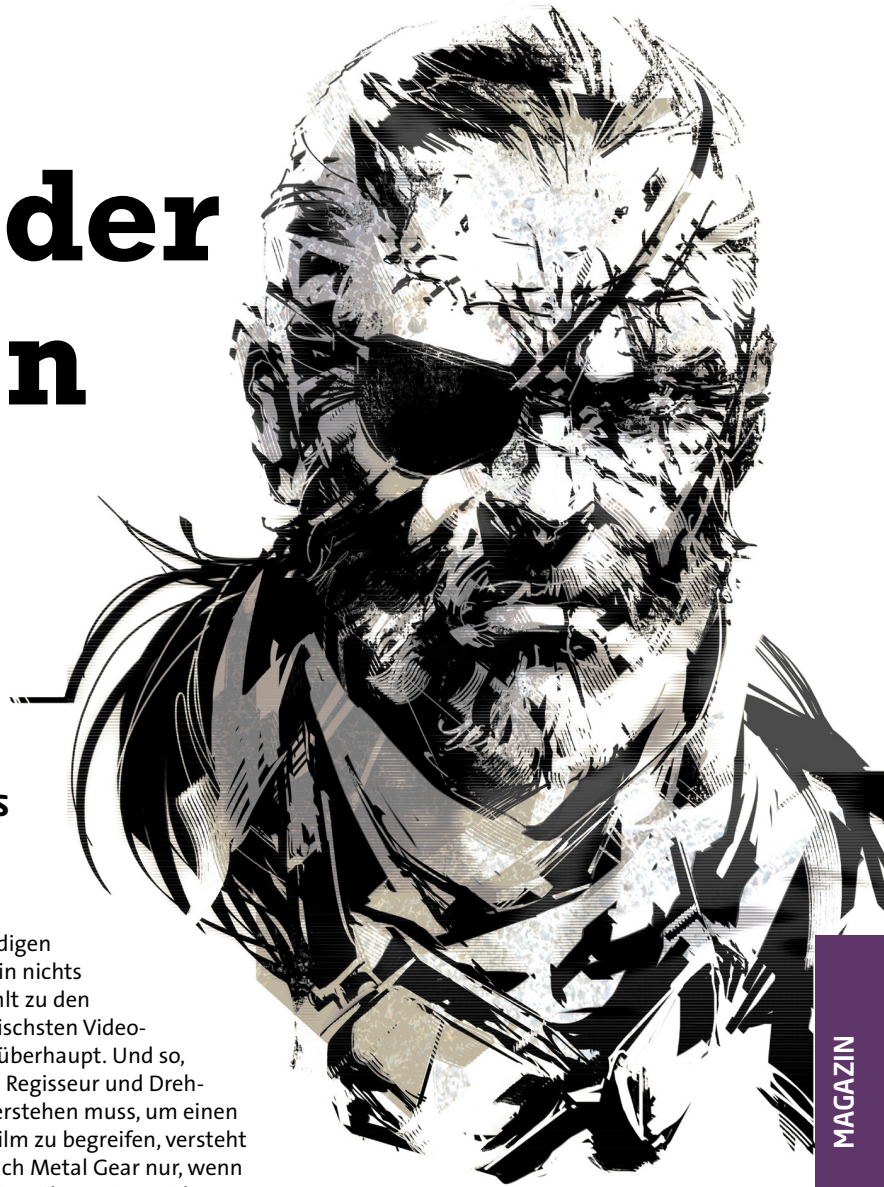
Wenigstens ein Spiel

Wie viele große Dinge hat auch Metal Gear einen eher unscheinbaren Ursprung. Im Jahr 1986 heuert ein gewisser Hideo Kojima bei Konami an, damals schon eine namhafte Spieleschmiede, vor allem für den Heimcomputer MSX und die Nintendo-Konsole Famicom, hierzulande als Nintendo Entertainment System (NES) bekannt. Kojima,

23 Jahre alt, will für die Nintendo-Sparte arbeiten, hat doch das NES seine Spieliebe entfacht und ihn sogar sein Studium der Wirtschaftswissenschaften abbrechen lassen. Weil der junge Japaner jedoch keinerlei Programmierfähigkeiten besitzt, wird er dem erfahrenen MSX-Lager zugeteilt. Er hilft etwa bei der Entwicklung des Hüpfspiels Penguin Adventure. Schnell erkennen die Vorgesetzten Kojimas Talent und richten eigens für den ungelerten, aber engagierten Jüngling eine Stelle als »Planer« ein. Im Grund macht er nichts anderes, als immer neue Spielideen zu erdenken, die dann reihenweise als »zu unkonventionell« abgelehnt werden. Erst sein schräges Lost World, ein Jump&Run mit einer Wrestlerin als Heldin, wird abgesegnet – aber schnell wieder eingestellt. Ein herber Schlag für den jungen Designer. »Ich dachte schon daran, die Firma zu verlassen«, offenbart Kojima anno 2012 auf der Jubiläumsfeier »25 Jahre Metal Gear«. Doch dann bekommt er einen neuen Auftrag, wenn auch eher aus der Not geboren. »Ich sollte einen Actiontitel entwickeln«, erinnert er sich. »Eigentlich war jemand anderes vorgesehen, der steckte aber kopfüber in Arbeit.« Der Spott der Kollegen spornt ihn an. Die lästern nämlich schon darüber, ob der junge Kerl überhaupt noch ein Spiel entwickelt, bevor er ins Gras beißt.



Ganz eigene Berühmtheit erlangten die eleganten Konzeptzeichnungen der Metal Gear Solid-Spiele. Hinter ihnen steht der Künstler Yoji Shinkawa, der seit Metal Gear Solid die Charaktere, Kulissen und das Kampfgerät entwirft und dabei unverwechselbare Kunstwerke erschafft.





Gerne lässt Kojima Metal Gear ins Kitschige trudeln. So findet der Kampf zwischen Big Boss und seiner Mentorin The Boss in einem wunderhübschen Milchsternblumenfeld statt. Dies ist definitiv eine der schönsten und bedrückendsten Szenen der gesamten Serie.

Still und leise

Commando von Capcom, das wird Kojima als Vorlage diktiert. Im simplen, aber erfolgreichen Top-Down-Shooter plättet man als Dschungelsoldat Super Joe mit Maschinenpistole und Granaten Legionen von Angreifern. Der junge Hideo will aber keinen so tumben Ballertitel fabrizieren. Außerdem erachtet er die MSX2-Systeme als zu schwachbrüstig, um genügend Gegner, Projektile und Effekte für echte Action auf den Schirm zu zaubern. »Ich kam auf die Idee, eine Art Fluchtgeschichte zu erzählen«, sagt Kojima, damals inspiriert ihn das Ausbruchsdrama Gesprengte Ketten, in dem alliierte Weltkriegssoldaten aus einem deutschen Gefangenenlager durch halb Europa fliehen. Versteckspiele und Täuschung, das findet der Nachwuchsdesigner reizvoll. Aus der Vogelperspektive soll der Spieler eine kleine Figur durch die Levels steuern, dabei dem Blick von Kameras und Soldaten ausweichen. Erspäht ein Gegner den Helden, angezeigt durch das bis heute für die Serie so typische Ausrufezeichen, schlägt er Alarm. Soldaten stürmen heran, schießen. Erst die Flucht in einen neuen Abschnitt lässt die Sirenen abklingen. Gegenwehr mit Waffen?

Möglich, angesichts der feindlichen Übermacht aber eher aussichtslos. Es ist die Geburtsstunde des Stealth-Genres, wie wir es heute kennen. Die Umsetzung dieses Grundkonzepts ist eigentlich kein Problem für die erfahrene Konami-Entwicklungsabteilung. Dennoch will Kojima keinerlei Risiko eingehen, zeichnet Konzepte und malt Level vor, um zu zeigen, was er möchte. Das Team baut die Levels sogar aus Legosteinen vor. Alles soll perfekt sein. Nun muss Kojima nur noch dem Helden eine Persönlichkeit und seinem Tun einen Sinn einhauchen.

Primus miles

Eine Flucht, das war die Idee, doch eine Art Agentenabenteuer, das erscheint Kojima letztlich prickelnder. Daher soll auch der Protagonist abgebrüht und mysteriös ausfallen: Solid Snake, ein Militärspezist. Dessen Namenspathe und Vorbild ist der Antiheld in Kojimas Lieblingsfilm, nämlich Kurt Russell als Snake Plissken in Die Klapperschlange: ein augenklappentragender Söldner, der den US-Präsidenten retten muss. Der Regisseur John Carpenter weiß von der Anleihe. »Er hatte mich damals angeschrieben und um meinen Segen gebeten«, offenbart er Jahre

später dem Magazin CVG. Als Basis für die Story dient Kojima-sans eigene Angst. Ende der Achtzigerjahre herrscht noch der Kalte Krieg. Der Westen und der Warschauer Pakt richten Tausende Atomraketen aufeinander, die Welt ist nur einen Knopfdruck vom Untergang entfernt. So auch in Metal Gear, daher schickt Big Boss, der Anführer der Spezialeinheit Foxhound, seinen Agenten Solid Snake nach Outer Heaven, einen Festungsstaat in Südafrika. Dort soll eine schreckliche Waffe entstehen: der titelgebende Metal Gear TX-55, ein zweibeiniges Roboterungestüm, bestückt mit Nuklearwaffen. Es gilt, die Mordmaschine zu zerstören – eine Parabel auf die reale atomare Bedrohung.

Die perfekte Formel

Eigentlich ist es unnötig zu erwähnen, dass Metal Gear nach seiner Veröffentlichung 1987 ein Erfolg wird. Spieler wie Kritiker feiern das erfrischende Versteckspiel. Schnell wird Metal Gear auf das populäre NES portiert – leider mit kruden Änderungen, die Kojima bis heute nicht gutheißt. So wird ein Helikopter-Bossgegner zu einem Automatikgeschütz, eine Wassermission zu einem Dschungelspaziergang und der zu spre-

Die richtige Reihenfolge

1960

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Spieljahr: 1964

Held: Big Boss

Plattformen: PS3, 360, PS2, PS Vita, 3DS



Big Boss soll in der Sowjetunion den Superpanzer Shagohod zerstören und seine Mentorin The Boss aufhalten.

1970

Metal Gear Solid: Portable Ops

Spieljahr: 1970

Held: Big Boss

Plattformen: PSP



Die von Big Boss gegründete Sondereinheit Foxhound soll die auf Abwege geratene CIA-Spezialeinheit FOX stoppen.

1980

Metal Gear Solid: Peace Walker

Spieljahr: 1974

Held: Big Boss

Plattformen: PS3, 360, PSP



In Costa Rica wird ein Metal Gear namens Peace Walker gebaut, der Kuba angreifen soll. Big Boss muss das verhindern.

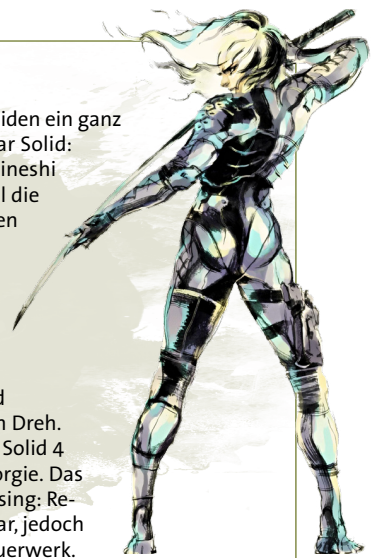
Der ungeliebte Held

Big Boss und Solid Snake, das sind die Helden von Metal Gear. Wobei, ganz richtig ist das nicht. Es gibt noch Raiden. In Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist Raiden quasi der zweite Hauptdarsteller. In Gestalt des unerfahrenen Agenten lautet die Aufgabe, den Präsidenten zu befreien. Jedoch ist der Blondschof eine Figur, die vielen bitter aufstößt. Raiden rutscht nicht nur gerne in Vogeldreck aus, sondern ist vergli-



chen mit Snake ein androgynes Sensibelchen ohne Charakter. Ihn zu spielen, macht keinen Spaß. Jedoch versteht Kojima, was falsch lief, und gibt Raiden nicht auf. Stattdessen machte er ihn in Metal Gear Solid 4 zum geschundenen Cyborg-Ninja mit traumatischer Kindheit, wodurch er sich nun gut ins Metal-Gear-Universum einfügt.

Im Jahr 2009 kündigte Kojima gar an, Raiden ein ganz eigenes Spiel zu spendieren: Metal Gear Solid: Rising, erdacht von Kojimas Kollegen Mineshi Kimura und Shigenobu Matsuyama, soll die Lücke zwischen dem zweiten und vierten Serienteil schließen – und erklären, wie Raiden zu seinem Robokörper kommt. Doch die Entwicklung stockt und wird 2011 abgebrochen. Kojima kann das nicht akzeptieren. Er übergibt das Projekt an die preisgekrönten Bayonetta-Macher von Platinum Games. Story und Gameplay bekommen dort einen neuen Dreh. So setzt das Spiel nun nach Metal Gear Solid 4 an und wird zur stringenten Schnitzelorgie. Das 2013 erschienene Ergebnis, Metal Gear Rising: Revengeance, ist kein »wahrer« Metal Gear, jedoch ein unbestreitbar gelungenes Actionfeuerwerk.



gende Metal Gear durch einen Computer ersetzt. Schräg. Der kongenialen Verquickung von mutigen Mechaniken und der intelligenten Story tut's aber keinen Abbruch, beide Elemente tragen auch die acht bisher erschienenen Nachfolger der Kernreihe. Denn ob nun in der alten 2D-Draufsicht, in 3D-Umgebungen wie erstmals in Metal Gear Solid oder nun sogar mit offener Spielwelt wie in Ground Zeroes: Immer noch heißt's schleichen, nicht gesehen werden, und wenn schon schießen, dann lieber mit der Betäubungspistole als mit dem Sturmgewehr. Ein Spielprinzip, das Geduld und das Erfassen und Verstehen der spielmechanischen Regeln und Muster erfordert – und so eine geradezu mörderische Spannung erzeugt.

Ein Uhrmacherspiel?

Wie jedes gute Schleichspiel entfaltet Metal Gear einen regelrechten Puzzlecharakter: Wann können wir welche Wache unbemerkt umgehen? Wer dreht sich wie lange weg, damit wir vorbeihuschen können? Etwa in Ground Zeroes: Wir beobachten Wachen. Verfolgen Laufwege. Zählen, wie lange ein Suchscheinwerfer für einen Schwenk benötigt. Erkennen, dass ein Soldat gerade lange genug durch einen Hustenanfall abgelenkt wird, damit wir vorbeirennen und auf die Ladefläche eines LKW hechten kön-

nen, der gerade ins Lagers fährt. Na ja, zumindest theoretisch, wir springen daneben, die Wache sieht uns, wir waren zu hektisch. Auch der zweite Versuch misslingt. Doch beim dritten Anlauf stimmt das Timing. Kein Schuss fällt, kein Alarm wird ausgelöst, kein Soldat schaut sich misstrauisch um. Alles greift ineinander, wie die Räder eines Uhrwerks. Metal Gear belohnt nicht mit schnellen Rambo-Hochgefühlen, sondern mit erarbeiteten und verdienten Erfolgen, auf die man stolz sein kann. Es ist wie ein Labyrinth von Timing- und Kombinationsaufgaben, in dem, wenn perfekt gelöst, fast nie eine Wache sterben muss. Und ein einzelner umschlichener Wächter ist eben unendlich viel befriedigender als 100 niedergemähte Call-of-Duty-Widersacher. Mit jedem neuen Teil gestaltet Kojima alles komplexer, erweitert Aufgaben und Handwerkszeug: In Metal Gear Solid 4 hat Snake einen Tarnanzug; in Peace Walker werden für den Heimatstützpunkt Soldaten rekrutiert und à la X-Com Waffen und Technik erforscht; in The Phantom Pain bekommt Big Boss ein Pferd und kann dynamische Wetterwechsel, etwa einen Sandsturm, nutzen, um heimlich in Basen einzudringen. Ebenso wie das Gameplay wird aber auch der schon im Debutwerk angelegte Storymythos immer weiter ausstaffiert.

Big Snake, Solid Boss?

Kojima betont stets: »Ich versuche, keine Geschichte zu erzählen.« Dennoch wirken die unzähligen Teilstränge, Randgeschichten und Wendungen genial und episch wie in Homers Ilias, gleichzeitig jedoch wirr und überfrachtet wie in der TV-Serie Lost. Noch dazu wird die molochgleiche Hintergrundgeschichte nicht schön chronologisch aufgefächert, sondern wild gestreut über alle Serienteile, über fünf Dekaden fiktiver Zeitgeschichte und über MSX2, PSP, PS3 und andere Plattformen. Wer ein paar Titel überspringt, blickt nicht mehr durch. Nicht umsonst spendiert Kojima dem vierten Serienteil eine 71 Minuten lange Endsequenz, die erklärt, was eigentlich passiert.

Und schon alleine die beiden Haupthelden sind paradox: Solid Snake und Big Boss. Der eine Weltenretter, der andere mal Held, mal Bösewicht – und optisch sind die beiden auf den ersten Blick kaum zu unterscheiden. Was seine Gründe hat, aber wir wollen ja nicht spoilern. Ihre Geschichte jedenfalls könnte wendungsreicher kaum sein, da wird getäuscht und gefoltert, da werden Augen ausgeschossen und Decknamen sowie Seiten gewechselt wie schmutzige Socken. Nehmen wir nur mal Big Boss. Der könnte sich ja eigentlich damit zufrieden geben, in den Sechzigern für die CIA-

1970

1980

1990

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes

Spieljahr: 1975

Held: Big Boss

Plattformen: PS4, One, PS3, 360, PC



Big Boss muss zwei Gefangene aus einem Lager auf Kuba retten. Bei einem hinterhältigen Angriff fällt er ins Koma.

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

Spieljahr: 1984

Held: Big Boss

Plattformen: PS4, One, PS3, 360, PC

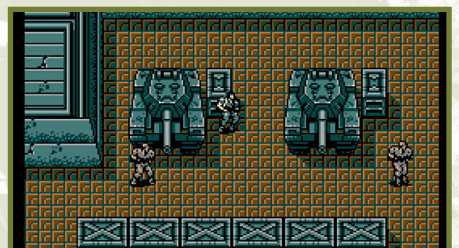


Nach neun Jahre erwacht Big Boss aus dem Koma, um in Afghanistan die Hintermänner des Angriffs zu suchen.

Metal Gear

Spieljahr: 1995 **Held:** Solid Snake

Plattformen: PS3, 360, PS2, PS Vita, Wii, Game Cube, MSX2, NES, C64, Mobile, PC



In einem Festungsstaat in Südafrika wird ein Metal Gear konstruiert. Der Soldat Solid Snake soll ihn zerstören.



Es gibt auch von der Hauptstory losgelöste Ableger wie das abgebildete Metal Gear: Ghost Babel für Game Boy Color, Snake's Revenge für NES und die Metal-Gear-Acid-Games für PSP.



Das schöne Metal Gear Solid war 1998 Revolution. Das Solid im Titel steht übrigens für die »solide« oder »räumliche« 3D-Grafik. Ebenso hätte es auch Metal Gear 3D heißen können.



Beim Kampf gegen Gedankenleser Psycho Mantis in Metal Gear Solid durchsuchte das Spiel die Memory Card der PlayStation anderen Spielständen. »Du magst Silent Hill, oder nicht?«, fragte Mantis dann etwa. Unheimlich!



Die Metal-Gear-Reihe hat einige wiederkehrende Charaktere, etwa den Meisterschützen Revolver Ocelot (rechts), der vom Weggefährten zum Feind-Freund von Big Boss und gar Gegenspieler von Solid Snake wird.

Spezialeinheit FOX Sowjetpione zu jagen. Doch stattdessen desertiert er, geht zur Geheimorganisation The Patriots, und gründet die Privarmee »Militaires Sans Frontières« (»Soldaten ohne Grenzen«). Für Letztere befreit er 1975 zwei Gefangene aus dem US-Lager Camp Omega – hier setzt Ground Zeroes an. Jedoch stürmt daraufhin die ominöse Gruppe XOF den Stützpunkt von Big Boss, er wird verletzt, fällt ins Koma. Neun Jahre später, zum Start von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, erwacht er, um Rache zu nehmen. Über die Geschehnisse der Folgejahre breiten wir lieber den Mantel des Spoilerschweigens, im Jahr 1995 ist Big Boss jedenfalls der Chef der Foxhound-Einheit, der Solid Snake nach Outer Heaven schickt, nur um dort – so viel sei dann doch verraten – selbst als Endgegner aufzutreten. Davor, danach und drumherum toben allerlei weitere Ver-

schwörungen, die an dieser Stelle den Rahmen und vermutlich auch die Köpfe serienfremder Leser sprengen würden.

Spiel mit dem Spiel

Holen wir lieber kurz Luft. Wer wissen will, welcher Charakter nun wann mit wem genau auf wessen Seite wen bekämpft hat, kann sich stundenlang durch Wikis wühlen. Zumal Kojima seinen Helden auch keine Erzfeind-Abziehbildchen entgegenstellt, sondern vielschichtige Charaktere mit eigenen Biographien, Motiven und (seelischen) Narben. Solid Snakes Widersacher Revolver Ocelot könnte mit seiner Cowboykluft einfach nur ein cooler Pistolero sein, hat aber seinerseits einen ausgefeilten Hintergrund als Dreifachagent (!), Weggefährte sowie Feind von Big Boss und Sohn zweier Mitglieder der übernatürlichen Cobra-Eingreif-

truppe, die im Zweiten Weltkrieg Nazis gejagt hat. Die Spezialeinheit Beauty and the Beast aus dem vierten Serienteil wiederum besteht aus vom Krieg traumatisierten Frauen, die in Roboterhüllen stecken. In Metal Gear hat fast alles einen Hintergrund, eine Herkunft, einen Sinn. Splinter Cell, das man mit viel, viel gutem Willen als »westliches Metal Gear« bezeichnen könnte, wirkt daneben wie ein Kindergarten-Krippenspiel.

Doch auch Spieler, die das komplexe Metal-Gear-Universum nicht verstehen, packt die Reihe mit ihrer zwischen Kitsch und Pathos trudelnden Inszenierung. Denn in dieser spiegelt sich die facettenreiche Gedankenwelt von Hideo Kojima wieder. Leicht lässt sich errahnen, was den Japaner beschäftigt, was ihn sorgt, welchen Gedanken er nachhängt, welche Filme er schaut. Sei's die Motorradaction in Metal Gear Solid 3, die

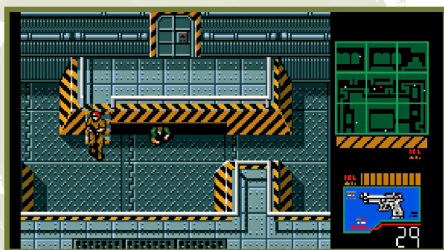
1990

2000

2010

Metal Gear 2: Solid Snake

Spieljahr: 1999 **Held:** Solid Snake
Plattformen: PS3, 360, PS2, Wii, PS Vita, NES, Mobile, MSX2



Zanzibar Land, ein Staat unter Big Boss' Führung, kidnappt einen Wissenschaftler. Solid Snake greift ein und »tötet« Big Boss.

Metal Gear Solid

Spieljahr: 2005 **Held:** Solid Snake
Plattformen: PS3, PS, PSP, PS Vita, PC



Eine Atombasis in Alaska wird überfallen. Die Besatzer wollen Big Boss' Überreste und drohen mit einem Atomschlag.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Spieljahr: 2007 / 2009 **Held:** Solid Snake / Raiden
Plattformen: PS3, 360, PS2, PS Vita, PC



Solid Snake überfällt einen Metal-Gear-Transport. Eine Ölkatastrophe ist die Folge. Zwei Jahre später muss Raiden den Präsidenten retten.



Der Tarn-Pappkarton war eine Hommage an den Roman Hako Otoko, in dem sich ein Mann in eine Kiste verkriecht, um die Welt zu beobachten.



Die titelgebenden Metal-Gear-Waffensysteme treten in den Spielen selbst eher selten in Aktion, sondern dienen als abstrakte Drohkulisse.

nur existiert, da Kojima eine Faible für Zweiräder entwickelte, oder seine Bestürzung über Guantanamo, die sich im Gefangenenlager von Ground Zeroes manifestiert. »Mir wurde erlaubt, so vieles mit der Welt zu teilen«, dankt Kojima anlässlich der Veranstaltung »25 Jahre Metal Gear«. Ein Blick in Metal Gear ist immer auch ein Blick in Kojimas Kopf. Nicht zuletzt aber sein Humor macht Metal Gear einzigartig. Ob nun der kultige, über den Kopf gestülpte Karton, der Solid Snake für Wachen unsichtbar macht, der von Durchfall geplagte Soldat Johnny oder ein Hund mit Augenklappe: Metal Gear kennt allerlei Absurditäten! Grandios sind auch Momente, in denen Kojima abrupt die vierte Wand – die gedachte Grenze zwischen Spiel und Spieler – durchbricht.

Etwa beim Kampf gegen den Gedankenleser Psycho Mantis in Metal Gear Solid, den man nur gewinnen kann, wenn man den Controller aus einem Port der Playstation in einen anderen steckt. Und schon im ersten Metal Gear fordert Big Boss auf, das Spiel auszuschalten, um Snakes Mission zu sabotieren. Es sind brillante Augenblicke, die irritieren und verblüffen.

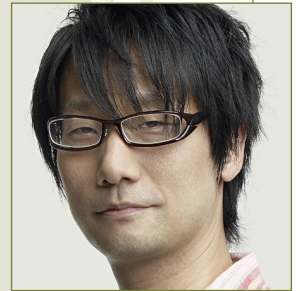
Ein Metal Gear ohne Kojima?

Metal Gear lebt von Kojima. Vor allem daher fürchten viele Fans, der Japaner könne seine oft ausgesprochene Drohung wahr machen, »sein« Metal Gear irgendwann abzuschließen und einen Designer zu ernennen, der die Serie fortführt. »Es ist leider eine Tatsache, dass ich die Reihe nicht weitere 25 Jahre

Kojima, ein Leben für den Film

Dass die Metal-Gear-Reihe so ist, wie sie ist, verdanken wir nicht nur Hideo Kojima, sondern auch seiner verkorksten Kindheit. Denn der kleine Kojima muss schon früh mit ansehen, wie nahe Verwandte und Freunde sterben. Zu seiner Schulzeit lassen ihn die Eltern oft allein. Er sitzt daher meist vor dem Fernseher oder liest Bücher und Mangas. Als Teenager hingegen zieht es ihn ins Kino. Die Actionstreifen aus Hollywood haben es ihm angetan. Trotz seines Jobs als Videospiel-Designer bleibt die Liebe zum Lichtspiel. Gerne behauptet Kojima, er bestehe »zu 70 Prozent aus Filmen.«

Tatsächlich ist nicht nur die Metal-Gear-Reihe, sondern sein gesamtes Werk von Filmanleihen durchsetzt. Für sein frühes Cyberpunk-Abenteuer Snatcher von 1992 bedient er sich freimütig bei Blade Runner. »Wir haben uns eine ganze Menge davon geliehen«, gibt Kojima zu. Darunter seien Details wie Flammen, die aus Gebäuden schießen und der Trenchcoat des Helden Gillian Seed. Für den spielbaren Silent-Hills-Teaser P.T. auf Playstation 4 hingegen lässt er sich im Hinblick auf Kulisse und den Geist Lisa vom spanischen Film REC inspirieren. Kein Wunder, dass Kojima und der spieleverliebte Pacific-Rim-Regisseur Guillermo del Toro zueinander finden und eine innige Freundschaft entsteht, die in die jetzige Kollaboration am Neustart der Silent-Hill-Serie mündet.



Hideo Kojima (oben) hat sich auch in Ground Zeroes verewigt.

lang betreuen kann«, betont Kojima regelmäßig. »Jedoch könnte ich mir vorstellen, dass – mit neuen Talenten an der Spitze – die Serie mit Leichtigkeit ein weiteres Vierteljahrhundert bestehen könnte.« Würde das tatsächlich funktionieren? Selbst wenn das Epos weiterginge, würde es durch das Fehlen Kojimas nicht seine Seele verlieren? Mit einem Designer, der seine Gefühls- und Gedankenwelt ähnlich freimütig teilt, vielleicht nicht. Bisher ist ein solcher aber nicht in Sicht. Daher wird uns Kojima vorerst erhalten bleiben, Metal Gear weiter formen, uns unterhalten und irritieren. Gut so, findet er eigentlich auch selbst: »Es gibt noch einige Dinge, die ich erzählen, mit denen ich experimentieren will.« Und wir werden sie dann gerne diskutieren. Michael Förtsch / GR

2010

2020

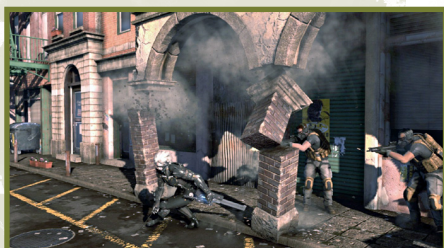
2030

Metal Gear Solid: Rising

Spieljahr: 2010-2013

Held: Raiden

Plattformen: PS3, 360 (NIE ERSCHIENEN)



Raiden soll das Computer-Wunderkind Sunny befreien. Er wird gefangen und in einen Cyborg-Ninja verwandelt.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Spieljahr: 2014

Held: Solid Snake

Plattformen: PS3



In einer von Krieg gepeinigten Zukunft will der alternde Solid Snake die Geheimgesellschaft der Patriots zerschlagen.

Metal Gear Rising: Revengeance

Spieljahr: 2018

Held: Raiden

Plattformen: PS3, 360, PC, Mac



Raiden muss eine Privatarmee und den verrückten US-Präsidenten stoppen, die die Welt in ein Kriegschaos stürzen wollen.