



Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

# Die Schlange baut ihr Nest

PREVIEW

Mit Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain verabschiedet sich Hideo Kojima vermutlich von der von ihm erdachten Stealth-Serie. Wir konnten das Spiel zwei Tage lang zocken und sind bis auf wenige Ausnahmen begeistert. Von Tobias Veltin

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami** Termin: **1.9.2015**

**H**ideo Kojima hier, Stress mit Konami da. Seit es zwischen dem japanischen Entwicklerstar und seiner Firma nicht mehr harmonisch läuft, gibt es kaum ein anderes Thema. Bei allen Analysen und Mutmaßungen wird allerdings gern mal vergessen, dass da im September auch das größte Spiel entsteht, das Kojima und sein Team bisher entwickelt haben – Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Der langerwartete Auftritt von Naked Snake alias Big Boss tritt bei all den Firmen-Schlammkämpfen immer mehr in den Hintergrund, wird zur Randerscheinung. Grund genug, bei den Konami-Studios in Los Angeles mal einen Blick auf das Agentenabenteuer zu werfen. Wobei »ein Blick« noch mäßig untertrieben ist, denn wir konnten den Titel satte zwei Tage lang spielen.

## Furioser WTF-Auftakt

The Phantom Pain spielt zeitlich im Jahr 1984, neun Jahre nach Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes. Dort hatte die mysteriöse Geheimorganisation Cipher unter dem

Kommando des fiesen Narbengesichts Skull Face die Basis von Naked Snakes Söldnertrupp zerstört, Snake war nach einer Explosion ins Koma gefallen. In der Eröffnungsszene des Spiels wachen wir im Krankenbett auf, ein Arzt zeigt uns Röntgenbilder unserer Verletzungen. Und die sind erschreckend: Snake

hat es übel erwischt, in seinem ganzen Körper stecken Schrapnell-Stückchen, sein linker Unterarm musste amputiert und durch eine Prothese ersetzt werden. Viel Zeit zur Genesung bleibt allerdings nicht, denn Cipher hat unseren Aufenthaltsort herausgefunden und stürmt mit bewaffneten Truppen



Hat uns ein Gegner entdeckt, ist in den meisten Fällen ein schneller Rückzug ratsam.



Haben wir Gegner markiert, bleiben sie auch hinter Objekten sichtbar. Praktisch, denn so lassen sich die Feindbewegungen besser verfolgen.



Wer gerne schleicht, kommt auch in The Phantom Pain auf seine Kosten – dank der guten KI ist vorsichtiges Vorgehen oft die beste Lösung.



Scharfschützin Quiet gibt uns Feuerschutz – warum sie so viel Haut zeigt, wird übrigens im Spiel erklärt.

das Krankenhaus. Hilflös robben wir im Krankenhaushemdchen durch die dunklen Flure, müssen tatenlos mit ansehen wie Klinikpersonal reihenweise kaltblütig erschossen wird. Immer wieder verstecken wir uns hinter Vorgängen und unter Betten, um nicht gesehen zu werden. Und als wäre die-

se Bedrohung nicht schon genug, verfolgen uns auch noch eine Art Feurdämon und ein schwebendes Ungeheuer mit Gasmaske, das frappierend an Psycho Mantis aus dem ersten Teil erinnert – alles wirkt wie in einem schlechten Traum. In einer spektakulären Fluchtszene können wir schließlich ent-

kommen und treffen auf unseren Kumpel Ocelot, der uns in Sicherheit bringt. Die Eröffnungssequenz haut uns beim Anspielen bereits um. Sie ist intensiv und brutal, wirft etliche Fragen auf und macht Lust auf mehr – Kojima-Kunst auf höchstem Niveau.

### Alarm in Afghanistan

Der Anfang von The Phantom Pain ist strikt linear, danach öffnet das Spiel aber seine Open-World-Pforten. Das Ziel von Big Boss und Ocelot ist klar: Rache an CIPHER und die Gründung einer neuen Söldnertruppe – der sogenannten Diamond Dogs. Doch dafür ist eine weitere Person unabdingbar: Kazuhira »Kaz« Miller, der in Afghanistan in der Patsche steckt und von russischen Invasionsstruppen gefangen genommen worden ist. Erstes Einsatzgebiet ist also der nahe Osten, genauer gesagt eine riesige karge Wüstenlandschaft, durchzogen von hohen schroffen Felsen und bevölkert von etlichen Gegnern, die sich in Dörfern und steinernen Festungen verschanzt haben. Wir starten auf einer Anhöhe, die uns einen spektakulären Blick über die Umgebung verschafft. Irgendwo in der Ferne wird Kaz in einem geg-



Das Fulton-System bringt neben Söldnern und Fahrzeugen auch Tiere in die Basis.



Unser Kumpel Ocelot hält auf der Mother Base die Stellung, steht mit uns aber jederzeit in Funkkontakt, wenn wir im Einsatz sind.



Demoliert und äußerst sauer: Big Boss alias Naked Snake sinnt auf Rache an CIPHER und trommelt eine neue Söldnertruppe zusammen.

nerischen Stützpunkt festgehalten. Auf zur Rettung! In der Spielwelt können wir uns völlig frei bewegen, eine holographische Karte mit unserem iDroid-Gadget (ebenfalls bekannt aus Ground Zeroes) erleichtert die Orientierung dabei erheblich. Ebenfalls von Anfang an dabei: Ein Pferd, auf dessen Rücken wir deutlich schneller unterwegs sind. Damit reiten wir abseits einer Schotterstraße in Richtung des Stützpunktes, der Wind pfeift uns um die Nase, bis jetzt fühlt sich Metal Gear Solid 5 richtig gut an!

### Schießen oder Schleichen

In der Nähe des Stützpunktes angekommen suchen wir uns einen hohen Felsen und checken von dort die Lage mit unserem Fernglas, mit dem wir praktischerweise auch Feinde markieren können. Zwischen steinernen Gebäuden patrouillieren ein paar Soldaten, zwei bewachen den Ortseingang mit einem schweren Maschinengewehr. Wie wir die Rettungsmission jetzt angehen wollen, bleibt komplett uns überlassen. Entweder wir schleichen uns ganz klassisch ins Lager und schalten die Gegner vorsichtig aus – oder wir rennen wild bal-

lern drauf los und versuchen es auf die Rambo-Methode. Da wir aber nur eine Betäubungspistole dabei haben, entscheiden wir uns für die erste Variante. Langsam pirschen wir uns an die erste Wache heran, suchen immer wieder Schutz hinter Geröll und kleineren Felsen. Als sich der Feind umdreht, um sich eine Zigarette anzuzünden, schlagen wir zu und nehmen den Bösewicht in den Schwitzkasten. Wie in Ground Zeroes können wir den Burschen jetzt entweder bewusstlos würgen, töten oder befragen. Da wir den genauen Aufenthaltsort von Kaz nicht kennen, entscheiden wir uns für Letzteres. Doch statt nützlicher Informationen spuckt unser Opfer nur unverständliches russisches Kauderwelsch aus – Pech gehabt. Unser Funkgerät knirscht, Ocelot meldet sich über Funk und gibt einen Tipp, wie wir dieses Problem lösen. In einer Nebenmission können wir einen Übersetzer entführen, von da an verstehen wir beim Verhör jedes Wort – eine clevere Idee. Und das ist längst nicht die einzige, später können wir zum Beispiel in einer Nebenaufgabe den Ingenieur entführen, der Snakes künstlichen Arm entwickelt hat und diesen dann von da an

modifizieren – zum Beispiel mit einem Elektroschocker für den Nahkampf.

### Welche Mission darf es sein?

Doch auch ohne die Hilfe der Wache werden wir nach einer Weile und viel Schleicherei fündig und bringen den übel zugerichteten Kaz auf unseren Schultern aus dem Stützpunkt. Einmal mehr erweist sich das iDroid-Gerät als extrem praktisch, denn damit rufen wir einen Helikopter, der in sicherer Entfernung landet und uns an Bord nimmt – alles ohne eine einzige Ladepause. Das fliegende Taxi bringt uns direkt zur Diamond Dogs-Basis – einer Art Ölbohrinsel auf den Seychellen. Die dient als Ausgangspunkt für all unsere Einsätze. Denn anders als in bisherigen Metal-Gear-Teilen werden wir nicht automatisch von einem Missionsziel zum nächsten geschickt, sondern können selbst entscheiden, ob wir eine der für die Story relevanten Hauptmissionen oder Nebenmissionen (Side-Ops genannt) spielen möchten. Dadurch wirkt Phantom Pain etwas zerfasert und weniger stringent, lässt uns aber deutlich mehr Freiheiten. Viele Details zu den Hauptmissionen dürfen



Witzig: Sind wir mit einem Vehikel unterwegs, hüpfst D-Dog auf den Beifahrersitz.

## KI-Begleiter

Snake kann auf seine Einsätze unterschiedliche Begleiter mitnehmen. Erst mal freigeschaltet, können wir sie jederzeit per Helikopter wechseln.

### Pferd



Das Pferd können wir jederzeit per Pfiff herbeirufen, mit dem Gaul kommen wir schneller voran.

### Laufroboter



Der Mini-Metal-Gear ist nicht nur sehr schnell, sondern auf Wunsch auch mit Waffen ausrüstbar.

### DDog



Der Hund spürt versteckte Items und Ressourcen auf und greift Gegner in unserer Nähe an.

### Quiet



Scharfschützin Quiet gibt uns Feuerschutz – ihren Kampfnamen verdankt sie der Tatsache, dass sie nie spricht.

und wollen wir nicht verraten, es wird aber genügend Abwechslung geboten – mal müssen wir eine mächtige Waffe sicherstellen, mal eine wichtige Person verfolgen und dann wieder mehrere Lkw der Gegner in die Luft jagen. Cool: Der Wiederspielwert ist enorm hoch, da es für jeden Auftrag zahlreiche Nebenziele gibt (etwa »Schaffe die Mission in einer bestimmten Zeit« oder »Töte keine Gegner«). Die Nebenmissionen sind da etwas weniger einfallsreich, neben der bereits erwähnten Entführung eines Übersetzers geht es meistens darum, jemanden zu finden oder auszuschalten. Die Hauptmissionen treiben die Geschichte voran, in Afghanistan treffen wir zum Beispiel auf Skull Face und die mysteriöse »Mist Unit« – wenn diese Burschen auftauchen, wird die gesamte Umgebung in Nebel gehüllt, die Gegner selbst bewegen sich in unmenschlichem Tempo vorwärts und sind sehr schwer zu besiegen. Storybausteine werden auch in The Phantom Pain in famos inszenierten und sehr filmisch wirkenden Zwischensequenzen erzählt. Schade: Während unserer Anspielzeit sehen wir davon kaum welche, auch echte Endgegnerkämpfe gibt es bis auf zwei kleine Ausnahmen nicht.

### Heute schleich ich, morgen bau ich

Für erledigte Missionen (die allesamt in der offenen Spielwelt stattfinden) sacken wir GMT ein, die Währung in Phantom Pain. Wofür die verwendet wird? Ganz einfach, für den Ausbau unserer Basis. Das gabs zwar schon in Metal Gear Solid: Peace Walker, al-

lerdings sind wir beim Anspielen überrascht, wie tiefgreifend das Basenbau-System im Spiel verankert ist. Neben der Kohle sind allerdings auch verschiedene Ressourcen wie Metalle notwendig, die wir in der Spielwelt zum Beispiel in Kisten finden. Haben wir genug gesammelt, können wir unserer Basis eine neue Plattform hinzufügen. Diese sind wiederum thematisch sortiert, eine Support-Station bildet zum Beispiel Soldaten aus, die uns während der Einsätze unterstützen können, die Leute der Combat-Plattform lassen sich sogar separat auf Einsätze schicken (was uns dann ebenfalls GMT einbringt). Besonders interessant sind die Entwicklungs- und Aufklärungsplattformen.



Unsere Basis können wir mit eigenen Farbschemata und Logos individualisieren.



Blickfang: Dieser ausgefallene Karton eignet sich prima dazu, Gegner abzulenken.

weiter: Jeder Gegner besitzt besondere Stärken in den Kategorien, nach denen unsere Hauptplattformen aufgeteilt sind (Entwicklung, Aufklärung etc.). Das jeweilige Können wird durch einen Buchstaben angezeigt. Einen Soldaten mit einem »A« in Aufklärung sollten wir also tunlichst in die entsprechende Abteilung setzen. Hat man den Dreh erst mal raus, fügt sich das Basenmanagement nicht nur hervorragend ein, sondern macht teilweise richtig süchtig. Wir haben uns mehrmals dabei ertappt, neue Leute für unsere Entwicklungsabteilung zu suchen, statt dem aktuellen Missionsziel nachzugehen, weil wir möglichst schnell eine neue Waffe haben wollten – später können wir mit einem stärkeren Fulton-System sogar Waffen, Tiere oder ganze Fahrzeuge abschleppen lassen. Der Basenbau ist also nicht nur nettes Gimmick, sondern elementarer Motivationsfaktor in The Phantom Pain.

### Das Pferd, der Hund, die halbnackte Scharfschützin

Neue Waffen oder Munition lässt sich Snake per einfachem Funkspruch an eine von ihm bestimmte Position per Fallschirm liefern – einfacher geht's nicht. Überhaupt sind wir begeistert, wie dynamisch sich The Phantom Pain spielt. Zur Basis reisen, Unterstützung anfordern, den Helikopter rufen, sich währenddessen eine Schießerei mit ein paar bösen Buben liefern und danach über das Menü den Bau einer neuen Plattform veranlassen – das greift alles harmonisch und ohne größere Verzögerungen ineinander. So baut The Phantom Pain ein tolles Freiheitsgefühl auf, auch weil uns an vielen Stellen die Wahl gelassen wird. Vor einer Mission können wir zum Beispiel bestimmen, zu welcher Tageszeit wir ausrücken möchten. Und es macht durchaus einen Unterschied, ob wir zum Beispiel tagsüber in eine gegnerische

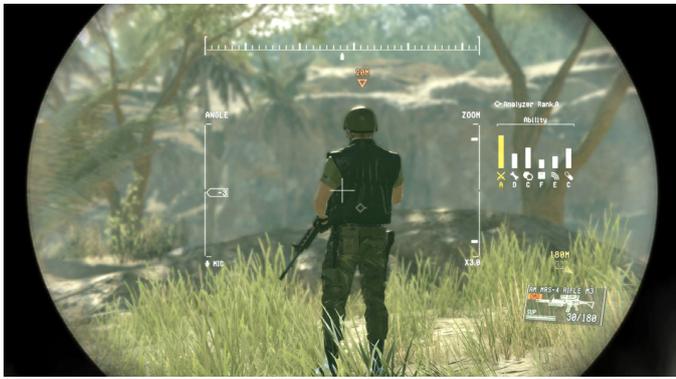
Basis eindringen wollen oder bei völliger Dunkelheit. Nachts kommen uns die Wachen etwas aufmerksamer vor, beim kleinsten Geräusch durchkämmen sie die Umgebung mit dem Strahl ihrer Taschenlampen. Andererseits ist ihre Sicht auch stark eingeschränkt, sodass wir leichter ungesehen von Deckung zu Deckung wechseln können. Neben der Tageszeit (die in der Spielwelt auch dynamisch wechselt, Tag und Nacht sind dabei etwa gleich lang), legen wir auch fest, welchen Begleiter wir mitnehmen sollen. Neben dem bereits erwähnten Pferd finden wir nach ein paar Stunden zum Beispiel auch den Hund DDog. Dessen gute Nase zeigt uns etwa Ressourcen oder wichtige Gegenstände in der Umgebung an, außerdem fällt der Kläffer (mit stylischer Augenklappe) Gegner an. Während unserer Anspielsession schalten wir auch noch einen praktischen Laufroboter frei und begegnen der attraktiven Scharfschützin Quiet. Haben wir die dabei, legt sie sich auf erhöhten Punkten auf die Lauer und schaltet von uns markierte Feinde aus. Cool: Sowohl DDog als auch Quiet müssen wir nicht zwangsläufig rekrutieren, den Hund hatten einige Journalistenkollegen beim Anspielen sogar komplett übersehen – man sollte also die Augen offen halten.

### Gute Reflexe für gute KI

Richtig angetan sind wir in Los Angeles von der KI der Widersacher. Wachposten reagieren gefühlt auf kleinste Geräusche und prüfen dann sofort die Situation. Wenn wir Glück haben auf eigene Faust, wenn wir Pech haben in der Gruppe. Mehr als einmal tritt uns beim Anspielen der Schweiß auf der Stirn, als wir in eine Ecke gedrängt hinter einer Kiste kauern, nur noch drei Schuss in der Betäubungspistole und vor uns sechs schwerbewaffnete Soldaten, die systema-



Der Helikopter lässt sich später an immer mehr Stellen rufen und mit Waffensystemen oder sogar einem Lautsprecher (samt lauter Musik) ausstatten.



Mit dem verbesserten Fernglas werden die Fähigkeiten eines Gegners direkt angezeigt – allerdings muss das Ding erst mal entwickelt werden.



Die dynamisch wechselnden Tageszeiten sind nicht nur optischer Schnickschnack, sondern wirken sich auch auf das Gameplay aus.

tisch die Umgebung durchkämmen. Wenn uns eine Wache entdeckt, wird es richtig hektisch. Dann knistern über Funk die Anfragen nach Verstärkung und wir werden unter Feuer genommen. Dabei verfolgen uns die Gegner auch über längere Distanzen oder versuchen, uns über die Flanken anzugreifen. Wie auch in Ground Zeroes erweist sich in kniffligen Situationen der Reflex-Modus als extrem nützlich. Werden wir entdeckt, wird das Geschehen für einige Sekunden verlangsamt und wir haben noch eine Chance, den aufmerksamen Posten mit einem gezielten Schuss auszuschalten. Gelingt uns das nicht, dröhnt der Alarm los – und wir haben in den meisten Fällen ein gewaltiges Problem. Durch die Reflex-Option wird Phantom Pain nicht unfair, besonders anspruchsvolle Spieler können den Modus aber deaktivieren.

### Wenig zu meckern

Mehr als 14 Stunden verbringen wir mit Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain und finden bisher wenig, woran wir groß herummeckern könnten. Ja, die Story entfaltet sich gemächlicher als gewohnt, kommt langsamer in Fahrt, dafür gibt es dank des Basenbaus und der etlichen Nebenmissionen auch nebenbei mehr als gewohnt zu tun. So viel, dass wir laut Spielstatistik nach zwei Tagen nur einen Bruchteil des Abenteuers gespielt haben. Auch die Steuerung funktioniert sehr gut, das hatten wir nach Ground Zeroes aber auch nicht anders erwartet. Lediglich das Waffenauswahl-Menü erweist sich anfangs

als etwas hakelig, sitzt aber spätestens nach der ersten Stunde ähnlich gut wie Snakes Kampfanzug. Die Distanzen zu einzelnen Missionsziele sind wegen der großen Ausmaße oft ziemlich lang, das fällt uns gerade im Afghanistan-Szenario mehr als einmal unangenehm auf. Wenn man den Helikopter aufgerüstet hat, kann dieser Snake aber an deutlich mehr Punkten absetzen als zu Beginn, außerdem gibt es später eine Art Schnellreise-System per gegnerischem Lkw. Klasse finden wir auch, auf wie viele Arten wir manche Missionen lösen können. Im Gespräch mit unseren Kollegen stellt sich zum Beispiel heraus, dass einer eine Zerstörungsmission etwa mit einem stationären Mörser erledigt hat, ein anderer hat ein Lenkraketenwerfer-Fahrzeug der Gegner gekapert und einer so lange gewartet hat, bis seine Entwicklungsabteilung den Raketenwerfer fertig gestellt hatte. Wir selbst sind zum Missionsziel hin geschlichen und haben C4 gelegt – hat auch funktioniert.

### Schicke Schlange

Auch technisch ist The Phantom Pain auf einem hervorragenden Weg: Die karge Wüstenlandschaft von Afghanistan bietet allerdings keine besonderen optischen Akzente und nutzt sich dementsprechend schnell ab. Doch just in dem Moment, in dem uns Berge, Felsen und vereinzelt Dörfer langsam zum Hals raushängen, führt Snakes Weg ihn in einen anderen Teil der Welt – Afrika. Hier gibt's schon allein wegen der üppigen Vege-

tation genug zu sehen, der Kontrast zu Afghanistan ist immens. Überhaupt sieht Phantom Pain schon richtig Klasse aus. Die dynamischen Tageszeiten- und Wettereffekte machen genauso viel her wie die detaillierten Charaktermodelle und die genialen Zwischensequenzen. Liebe zum Detail beweisen die Entwickler zum Beispiel mit den freispielbaren Outfits für Snake und seine Begleiter oder den teilweise urkomischen Dialogen der Gegner – danke an dieser Stelle für das eingebaute Richtmikrofon im Fernglas. Uns fallen lediglich einige unrunde Animationen und vereinzelt Clippingfehler auf, ansonsten wirkt die Version schon überraschend fertig. Dazu zählt auch die hervorragende englische Vertonung mit Kiefer Sutherland als Snake und die stets passende Musikantermalung. Sieht also ganz so aus, als würde sich Hideo Kojima mit einem echten Knaller von seiner Serie verabschieden. **TV**



Bei größeren Gegnergruppen ist der Einsatz von Explosivwaffen oft empfehlenswert.



**Metal Gear Solid at its best!**  
Tobias Veltin  
Redakteur  
redaktion@gamstar.de

Nach den ausführlichen Spieleindrücken bin ich sicher – der Rache- und Rekrutierungsfeldzug von Big Boss wird eins der großen Spiele des Jahres. The Phantom Pain spielt sich nicht nur sehr gut, sondern vor allem sehr variantenreich, die einzelnen Systeme wie der überraschend motivierende und vielschichtige Basenbau und die freiere Missionsstruktur greifen reibungslos ineinander und ergänzen sich nahezu perfekt. Die reine Agentenarbeit kommt dabei glücklicherweise nicht zu kurz, im Gegenteil, dank der offenen Welt hat Snake jetzt mehr Lösungsansätze als jemals zuvor, immer garniert mit einem kleinen Schuss Humor. Dass dabei auch die Stealth-Atmosphäre stimmt, liegt vor allem an der jetzt schon sehr herausfordernden Gegner-KI. Die Story kommt nach dem furiosen Krankenhaus-Auftakt für Metal-Gear-Verhältnisse dagegen nur langsam in Fahrt, ich war nach dem zwei Tagen aber an einem Punkt, an dem schon deutlich mehr passierte. Wie sich Geschichte und Überraschungsmomente letztendlich schlagen, bleibt aber noch abzuwarten. Kojima macht der Serie aller Voraussicht nach ein würdiges Abschiedsgeschenk.