

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

SCHLANGE + SANDKASTEN =
RIESENSPASS

GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spieldesign



GameStar
für Umfang



Genre: **Action** Publisher: **Konami** Entwickler: **Kojima Productions** Termin: **1.9.2015** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Brennende Wale, äpfelnde Pferde, halbnackte Scharfschützinnen: Im großen Test beweist Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, dass es neben Kuriositäten vor allem feinste Open-World-Unterhaltung zu bieten hat. Von Tobias Veltin

Vom Appetithappen zum Festmahl. Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain beendet den Weg, den die berühmte Schleichspielserie mit Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes vor anderthalb Jahren eingeschlagen hat. Damals konnten wir uns mit Hauptcharakter Naked Snake alias Big Boss in einem Open-World-Areal auf Kuba austoben.

Das war aber ebenso eingeschränkt wie die Stealth-Möglichkeiten und die umrissene Geschichte des Prologspiels. Ein Gefühl für das »neue« Metal Gear bekamen wir zwar, blieben nach dem vergleichsweise

mickrigen Appetithappen aber dennoch ausgehungert. Gut, dass Konami endlich den Hauptgang serviert und Naked Snake erneut in offene Gefilde entsendet.

Demoliert auf Zypern

Rückblick: Am Ende von Ground Zeroes zerstört die mächtige Cipher-Organisation die Basis von Snakes Söldnertrupp, er selbst wird schwer verletzt und fällt ins Koma. 1984, also neun Jahre später, wacht er in einem Krankenhaus auf Zypern auf und findet sich direkt in einem Alptraum wieder. Splitterfragmente stecken in seinem Schädel, sein

linker Arm wurde amputiert und durch eine Prothese ersetzt. Und als wäre das nicht schon genug, dringen Cipher-Kampftruppen in das Hospital ein und machen gnadenlos Jagd auf den Agenten.

Im unheimlich intensiven und brutal inszenierten Prolog des Spiels schleppen wir uns an der Seite des bandagierten Mitpatienten Ahab wehrlos durch Krankenhausflure, verstecken uns zwischen Leichen und stellen uns mehr als einmal die Frage: Was zum Teufel ist hier los? Denn neben verummten Söldnern treffen wir auch auf einen brennenden Mann, dem Kugeln nichts anzuhaben

Online-Modi

Neben der Einzelspieler-Offline-Kampagne bietet The Phantom Pain auch zwei Online-Modi. Beim ersten – dem FOB-Modus – kann man seine Basis auch online »zur Verfügung stellen«. Andere Spieler können dann unseren Stützpunkt angreifen und Materialien oder Gegenstände klauen. Wir selbst werden benachrichtigt und müssen dann in direkten Duellen den Angriff abwehren. Der zweite Modus (Metal Gear Online) ist dagegen vergleichsweise klassisch und teambasiert. Zwei Spielergruppen treten in Matchvarianten wie Team Deathmatch und Capture the Flag gegeneinander an. Metal Gear Online startet am 6. Oktober.



Die stimmungsvollen Lichteffekte wie hier die aufgehende Sonne sorgen für eine tolle Atmosphäre.



Gleich zu Beginn holt Snake seinen alten Kumpel Kazuhira Miller aus der Gefangenschaft.



Im Gegensatz zur Felslandschaft in Afghanistan bietet der Afrika-Bereich einige lauschige Ecken.

scheinen, sowie ein schwebendes Wesen mit Gasmaske – Psycho Mantis? Hideo Kojima streut in die spektakuläre Fluchtsequenz die serientypischen WTF-Momente ein, unter anderem segeln Feuerwehrautos (!) wie Geschosse durch die Luft und ein brennender Wal (!!) erhebt sich aus der Erde. Bevor uns Kumpel Ocelot aus dem Wahnsinn befreit, schwirren etliche Fragezeichen in unserem Kopf herum, Metal Gear Solid 5 drückt gleich zu Beginn mächtig aufs Erzähl-Gaspedal.

Routinierte Story mit Philosophieinschlag

Nach der Flucht geht es dann allerdings erstmal gemächlicher zur Sache. Zusammen mit Ocelot brennt Snake auf Rache an Cipher und dessen narbengesichtigen Anführer Skull Face. Um schlagkräftig genug zu sein, muss aber zunächst eine neue Söldnertruppe auf die Beine gestellt werden – die »Diamond Dogs«. Dafür wiederum ist die Expertise von Snakes altem Kampfgefährten Kazuhira Miller vonnöten. Blöd nur, dass der in Afghanistan

von russischen Besatzern verschleppt wurde. Also führt unser Weg zunächst in die karge Wüsten- und Gerölllandschaft nördlich von Kabul, später geht es auch noch in die Steppen Afrikas. Unterwegs treffen wir immer wieder auf Skull Face und seine Skull Einheit, deren Einsätze meist im diesigen Nebel stattfinden und die mit schier unmenschlicher Geschwindigkeit gegen uns kämpfen. Snake, Ocelot und Co. finden schnell heraus, dass der vernarbte Bösewicht an einer Waffe bastelt, die weitaus schlimmer ist als sämtliche Metal-Gear-Kampfpfläuer. Da das Erlebnis der Geschichte in einem Metal-Gear-Solid-Spiel traditionell ein wichtiger Faktor ist, verzichten wir an dieser Stelle auf weitere Spoiler, nur so viel: Fans der Reihe werden unserer Meinung nach zufriedengestellt, denn die knapp 30-stündige Hauptstory hat einige nette Twists auf Lager, konfrontiert uns mit interessanten Charaktere wie der Scharfschützin Quiet oder den mysteriösen alten Mann Code Talker und spannt am Ende einen schönen Bogen zu den Serienanfängen auf dem NES.

Mit dem spektakulären vierten Teil, der 2008 sämtliche Storyfäden befriedigend zusammenführte, kann The Phantom Pain dagegen nicht mithalten, da der Plot nach dem sehr guten Prolog nur langsam in die Puschchen kommt (dafür aber in der zweiten Hälfte ordentlich anzieht) und teils recht vorher-



Wenn sich Snake vorsichtig anschleicht, kann er Gegner packen und verhören – vorausgesetzt, die Dolmetscher-Nebenmission wurde erledigt.



Im Prolog sind wir anfangs noch recht hilflos und müssen über verwaiste Krankenhausflure in Zypem robben.



Fieses Narbengesicht mit Zorro-Maske: Hauptantagonist Skull Face bastelt an einer geheimen Superwaffe.

sehbar ist. Ebenfalls ernüchternd ist, dass Duelle mit denkwürdigen End- und Zwischenbossen in *The Phantom Pain* über die gesamte Spielzeit kaum bis gar nicht stattfinden. Der philosophische Grundansatz (auf das Zitat ganz am Anfang achten!) ist aber typisch Kojima und macht die Geschichte im Nachgang zu einer runden Sache, über die man auch nach dem Abspann noch herrlich diskutieren kann. Anders als die ersten Trailer es vermuten ließen, ist *The Phantom Pain* auch nicht so düster wie erwartet. Natürlich, Themen wie Folter oder Kindersoldaten in Afrika werden angerissen, Naked Snake lässt dabei aber immer wieder einen enorm weichen und fürsorglichen Kern durchblitzen, der bärtige Veteran wirkt müde und geläutert. Teils in Bombast getränkte und hervorragend choreografierte Zwischensequenzen treiben die Story voran, vor allem die Gesichtsanimationen und der glaubhafte Ausdruck von Emotionen sind auf sehr hohem Niveau.

Wer allerdings nur auf die Sequenzen und im Spiel erzählten Storyfetzen achtet, verpasst eine ganze Menge. Nach und nach schalten wir nämlich etliche Kassetten frei, die zum Beispiel Hintergründe zur Situation von Afghanistan geben, wichtige Charaktere

beleuchten und generell jede Menge interessante Infos enthalten. Anhören lohnt sich!

Sandbox aus dem Bilderbuch

Spielerisch erinnert *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* an ein größeres – und besseres – *Metal Gear Solid: Peace Walker*. In den beiden großen offenen Gebieten Afghanistan und Afrika erledigen wir mit Snake nach und nach knapp 50 Hauptmissionen, um die Geschichte um Cipher, die Diamond Dogs und Co. weiterzuspinnen. Dabei greift der Agent auf zig unterschiedliche Waffen und Gadgets zurück, von denen wir viele allerdings erst später entwickeln können. Die Ziele der Aufträge sind dabei meist recht simpel gehalten. Oft geht es darum, einen hochrangigen Gegner zu eliminieren, einen Verbündeten zu retten, eine Waffe sicherzustellen oder ein wichtiges Feindfahrzeug zu zerstören.

Anders als in den anderen Teilen der Serie haben wir in *The Phantom Pain* aber komplett freie Hand, wie wir diese Ziele erreichen wollen. Beispiel gefällig? In einer recht frühen Mission im Spiel sollen wir einen Offizier der russischen Besatzer erledigen. Dafür suchen wir uns zunächst eine erhöhte Position aus und spähen mit Snakes wich-

tigstem Utensil – dem Fernglas – das Gegnerlager aus. Praktischerweise lassen sich Wachen damit auch markieren und bleiben auch hinter Gegenständen sichtbar. Jetzt haben wir mehrere Optionen. Wir könnten zum Beispiel in die Basis schleichen, die Gegner hinterrücks in Ohnmacht würgen und den Offizier mit einer schallgedämpften Pistole erledigen. Oder wir bleiben auf Distanz und knipsen den Kerl mit dem Scharfschützengewehr aus. Eine rabiate Variante wäre, mit einem Maschinengewehr ins Lager zu stürmen und alles weg zu pusten. Die heimtückische dagegen, eine Wache mit einem C4-Sprengsatz zu bestücken (ja, das geht), zu warten bis sie am Ziel vorbeiläuft und »BUMM!« – oder aber wir entführen den Offizier und lassen ihn auf unsere Basis bringen.

Deine Mutter-Basis!

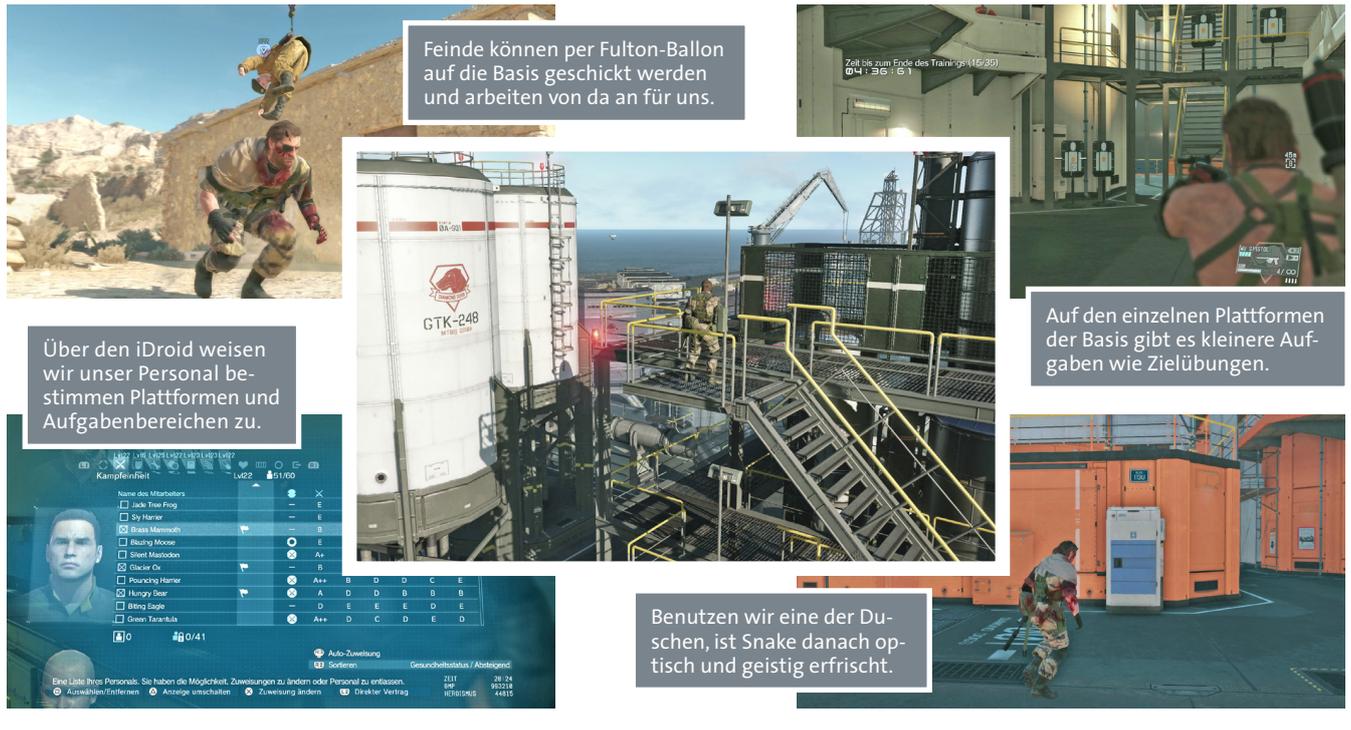
Der Ausbau unserer Mother Base auf den Seychellen ist der zweite große Gameplay-Pfeiler des Spiels. Für erledigte Missionen sammeln wir die Spielwährung GMT, außerdem finden wir überall in den beiden Gebieten Ressourcen wie Metalle oder Pflanzen, die wir einsacken und für den Basisausbau verwenden können. Haben wir genug Mate-



Keine gute Idee: Wildes Rumgeballer lockt meistens Verstärkung auf den Plan.

Mother Base

Die Mother Base dient als Ausgangspunkt für Snakes Missionen und ist neben dem Open-World-Gameplay ein weiteres zentrales Spielelement.



Feinde können per Fulton-Ballon auf die Basis geschickt werden und arbeiten von da an für uns.

Auf den einzelnen Plattformen der Basis gibt es kleinere Aufgaben wie Zielübungen.

Über den iDroid weisen wir unser Personal bestimmten Plattformen und Aufgabenbereichen zu.

Benutzen wir eine der Duschen, ist Snake danach optisch und geistig erfrischt.

rial und Kohle zusammen, geben wir über das iDroid-Gadget den Befehl zum Bau. Cool: Die Plattformen der Basis sind in Bereiche eingeteilt, beispielsweise gibt es eine Unterstützungs-, Aufklärungs- oder Medizin-Abteilung. Um die zu bestücken, sammeln wir unterwegs bewusstlos geschossene oder gewürgte Gegner ein und lassen sie per Fulton-Ballon zu unserer Basis fliegen. Dass die Gegner fortan für uns arbeiten, erklärt das Spiel mit Ocelots Überredungskünsten, aber logisch hinterfragen sollte man das Ganze ohnehin nicht. Jeder Soldat hat spezifische Stärken und Schwächen in den einzelnen Bereichen, wir haben die Wahl, ob die Soldaten den Stationen automatisch zugewiesen werden sollen oder ob wir uns selbst um das Management kümmern möchten. Je nachdem, wie gut unsere Plattformen besetzt sind, bekommen wir zum Beispiel vom Auf-

klärungsteam zusätzliche Infos zu den Einsätzen oder der Unterstützungstrupp kümmert sich um Luftschläge oder Feuerschutz. Später können wir sogar Kampfeinheiten in separate Einsätze schicken und damit zusätzlich Kohle scheffeln. Besonders interessant ist die Forschungseinheit, die für die Entwicklung neuer Waffen und Gadgets zuständig ist. Im späteren Spielverlauf lassen sich etliche geniale Hilfsmittel entwickeln, darunter zum Beispiel ein Gerät, das Snake komplett unsichtbar macht, diverse Betäubungswaffen oder Arzneimittel, die uns ruhiger zielen lassen. Und das Beste: Anders als in Peace Walker können wir auch selbst über die Mother Base laufen, uns umschaun und mit dem Personal quatschen. Das Basenmanagement ist kein nettes Gimmick, sondern ein zentrales Spielelement von Metal Gear Solid 5, das überaus clever mit der bewähr-

ten Spielmechanik verweben wurde und deshalb enorm motiviert. Immer wieder haben wir uns dabei ertappt, dass wir den aktuellen Auftrag links liegen ließen, um noch ein bisschen an unserer Mother Base zu feilen.

Ein Förmchen für jede Gelegenheit

Snake bekommt in Afghanistan und Afrika tatkräftige Unterstützung: Ein Heli fliegt uns ins Einsatzgebiet, außerdem können wir auf unsere Agentenstreifzüge einen der sogenannten Buddies mitnehmen. Von Beginn an steht uns etwa D-Horse zur Verfügung, mit dem wir recht schnell über die Karte galoppieren können. Später gesellt sich noch der Wolf D-Dog dazu, der Gegner und Gegenstände erschnüffeln kann. Die Scharfschützin Quiet kann wiederum feindliche Gebiete aufklären und Feuerschutz geben, und der Laufroboter D-Walker lässt sich mit allerlei praktischen Geschützen ausstatten. Treue zu einem Begleiter zahlt sich aus, denn das Spiel registriert die Zahl der Einsätze und wie sehr wie unsere Buddies nutzen: Dem Pferd können wir nach ein paar Missionen etwa den ungewöhnlichen Befehl geben, auf die Straße zu äpfeln, um Fahrzeuge ausrutschen zu lassen. Und D-Dog lernt das Kommando, Gegner abzulenken oder zu attackieren.

Zusammen mit dem enormen Fundus der Forschungsabteilung ergeben sich somit noch mehr Lösungsmöglichkeiten für einzelne Missionen. Später im Spiel können wir beispielsweise unseren künstlichen Arm modifizieren, um ihn als Lenkrakete abzufeuern und Ziele auf diese Weise auszuschalten. Auch nach etlichen Stunden entdecken wir etwas Neues, können etwas Cooles entwickeln und verspüren den Drang, unsere zu-



Das Fernglas ist Snakes wichtigstes Utensil. Damit kann er unter anderem Gegner markieren.



Kriechend kann Snake näher an Wachen vorbeischieben, ohne gesehen zu werden.

sätzlichen Handlungsoptionen im Praxis-einsatz zu testen. Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain fühlt sich wie ein riesiger Sandkasten an, in den immer wieder neue und praktische Förmchen geworfen werden, mit denen wir herumspielen können. Dazu kommt, dass die Mechaniken von Steuerung und Gadgets perfekt ineinander greifen, dadurch fühlt sich The Phantom Pain extrem organisch an. Während einer Mission Munition oder eine neue Waffe per Fallschirmabwurf anfordern? Dank unseres Taschencomputers iDroid kein Problem! Den Helikopter rufen, um einen Gefangenen abtransportieren zu lassen? Mit ein paar Knopfdrückern erledigt. Lediglich das Deckungssystem fühlt sich nicht ganz ausgereift an, denn Snake schmiegt sich ausschließlich automatisch an Hindernisse, was nicht immer reibungslos und zufriedenstellend funktioniert.

Die Steuerung funktioniert in der PC-Version ausgezeichnet, sowohl mit Maus und Tastatur, als auch mit dem Gamepad. Anfangs wirken die Kontrollen noch ziemlich überladen, deswegen braucht The Phantom Pain eine gewisse Eingewöhnungszeit, ärgerlich ist zudem, dass es in den Menüs keine Mausnavigation gibt. Kurz: Wir sind beim Test mit dem Gamepad etwas besser zurecht gekommen.

Hühnerhaube für Schleichlegastheniker

Bei den ganzen Open-World-Möglichkeiten bleibt das Spielgefühl aber nicht auf der Strecke. Im Gegenteil: Immer noch stehen uns die Schweißtropfen auf der Stirn, wenn wir uns in ein gegnerisches Lager einschleichen müssen – denn die vorsichtige Variante ist in The Phantom Pain meistens die bessere. Das liegt vor allem an der sehr guten KI. Wenn Gegner ein verdächtiges Geräusch hören, suchen sie die Umgebung ab; entdecken sie uns, rückt sofort Verstärkung an. Dabei ist es ganz entscheidend, ob wir unseren Vorstoß bei Tag oder bei Nacht wagen. In der Dunkelheit sind die Wachen gefühlt etwas aufmerksamer, können uns aber nicht so leicht entdecken. Am Tag haben wir dagegen zwar eine bessere Übersicht, die Gegner aber auch. Später rücken dann auch gepanzerte Einhei-

ten an, die mit schwerer Rüstung und Schilden besondere Taktiken erfordern. An wenigen Stellen ärgerten wir uns beim Test über Feinde, die uns aus hundert Metern in geduckter Haltung sehen konnten, unfair wird The Phantom Pain aber nie. Das liegt insbesondere am Reflex-Modus, der das Spielgeschehen für einige Sekunden verlangsamt, wenn wir entdeckt werden. Schaffen wir es in dieser Zeit, den aufmerksamen Bösewicht auszuschalten, entgehen wir der Alarmsirene und einem anstürmenden Großaufgebot der Feinde. Für alle Schleichlegastheniker gibt es zudem noch die optionale Hühnerhaube, die wir entweder direkt nach einem Neustart einer Mission oder nach ein paar Ableben übergestülpt bekommen können. Damit entdecken uns die Feinde für einige Minuten überhaupt nicht und wir können problemlos knifflige Stellen passieren. Routinierte Spieler werden die Haube aber nicht brauchen, der Schwierigkeitsgrad ist sehr ausgewogen, beim Test fiel lediglich eine Mission mit einem Fahrzeugkonvoi sehr schwer und teilweise schon fast frustig aus.

Motivation für 100 Stunden

Zur spielerischen Abwechslung gesellt sich der enorme Umfang. Die knapp 50 Hauptmissionen haben einen hohen Wiederspielwert, denn nach dem ersten Durchlauf werden wie

Mikrotransaktionen

Auch Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain beinhaltet die von vielen ungeliebten Mikrotransaktionen. Für Echtgeld kaufen wir uns im Spiel allerdings wie so oft nur Zeit – spätere Waffen und Basenerweiterungen dauern nämlich etliche Minuten (z.B. 18 oder 36), bis sie fertig sind. Mit Euros lässt sich das beschleunigen und wir können direkt auf die Verbesserungen und neuen Gegenstände zugreifen. Wir halten das System für stark kritikwürdig, da diese Free-2-Play-Mechaniken unserer Meinung nach in einem Metal-Gear-Spiel nichts verloren haben. Immerhin hat man im Spiel jederzeit genügend Waffen und Gadgets zur Verfügung, sodass man nicht zur Echtgeld-Nutzung gezwungen wird.

in Ground Zeroes zusätzliche Missionsunterziele freigeschaltet (darunter etwa »Rette alle Gefangene« oder »Werde nicht entdeckt«) – für alle, die auf der Jagd nach einem guten Missionsranking sind, ein absolutes Muss. Neben den knapp 50 Hauptmissionen können wir in den Gebieten jederzeit über 150 Nebenmissionen aktivieren, die teils storyrelevant oder auf andere Weise geschickt ins Gameplaykonstrukt eingewoben sind. Beispielsweise können wir anfangs die Gegner nicht verstehen, wenn wir sie von hinten packen und verhören. Erst mit der Entführung eines Dolmetschers aus einer Nebenmission bekommen wir verständliche Informationen von den Feinden. An anderer Stelle können wir einen legendären Waffenschmied finden und exfiltrieren. Ist das geschafft, kann Snake von da an seine Waffen modifizieren.

Überhaupt gibt es etliche Individualisierungsfunktionen: Seien es Farbmuster der Mother Base, ein eigenes Logo für die Söldnertruppe, die Farbe der Helikopter und Fahrzeuge, Anzüge von Begleitern, die Auswahl der Tageszeit vor einem Einsatz und vieles mehr. Und wer mit allen Missionen durch ist, kann sich beispielsweise noch auf die Jagd nach der Tierwelt machen, oder Luftabwehrstellungen zerstören, um neue Landeplätze für den Helikopter freizuschalten. The Phantom Pain steckt voller Details (Fotos im Heli-



Bei Dunkelheit sind die Wachen etwas aufmerksamer, können dafür aber nicht so weit schauen.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



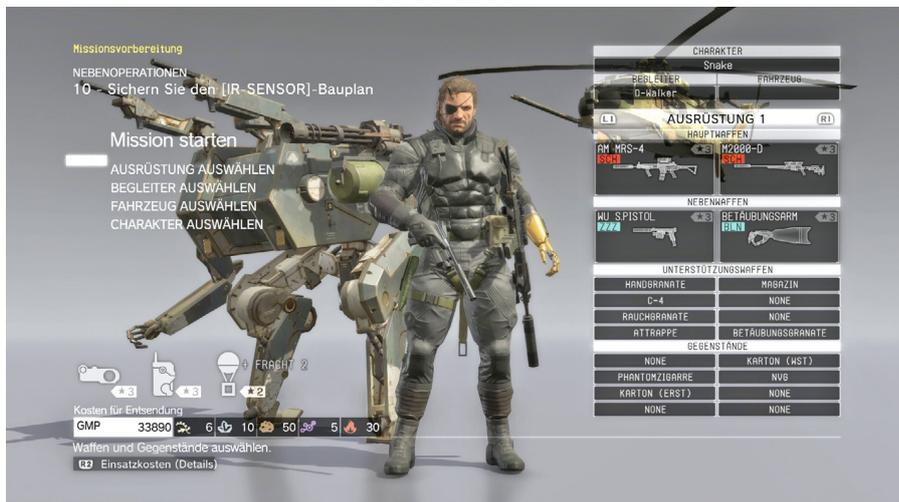
Wow, was ist MGS5: The Phantom Pain nur für ein Monster von Spiel! Obwohl die Areale Afghanistan und Afrika eher in die Kategorie »geht so« fallen, habe ich dank der schier unendlichen Missionsoptionen nie das Gefühl, dasselbe zu machen. Das liegt vor allem am meiner Meinung nach genial integrierten Mother Base-System, das enorm motiviert und zudem für die richtige Abwechslung vom harten Agentenalltag sorgt. Dass der ebenfalls jede Menge Spaß macht, ist für mich wegen der tollen Gegner-KI und den spannenden Schleich-einlagen kein Wunder. Die PC-Fassung ist Konami sehr gut gelungen, sowohl bei der technischen Anpassung als auch den Kontrollen mit Maus und Tastatur. Nur bei Bildrate und den Kantenglättungsfunktionen wäre etwas mehr drin gewesen.

Die Geschichte wirkt dagegen für Kojima-Verhältnisse eher routiniert, ist im Vergleich zu anderen Genrekollegen aber immer noch ein Klasse besser – vor allem dank der sehenswerten Zwischensequenzen. Ich könnte jetzt stundenlang von den vielen kleinen Details im Spiel erzählen, der Augenklappe von D-Dog zum Beispiel, dem typischen Kojima-Humor, der Freude nach einer geschafften Mission, oder einfach diesem guten Gefühl, eine Mission so zu lösen, wie ich will. Doch das würde zu lange dauern, deswegen mein dringender Appell an alle, die auch nur im Entferntesten etwas mit Snake und Co. anfangen können: Greift zu, habt Spaß, es lohnt sich!

kopter) und pffiger Ideen (Schnellreisese-
stem per Karton), von denen wir etliche erst
nach dem Durchspielen entdeckten. Dazu
kommt der Kojima-typische Humor. Allein die
Schreigeräusche der armen Tröpfe am Fulton-
Ballon sind spitze – oder natürlich der le-
gendäre Pappkarton, der sich jetzt auch mit
Postern halbnackter Frauen bekleben lässt.
Realistisch ist das nicht, witzig schon.



Wer diese Radaranlagen zerstört, schaltet neue Landeplätze für den Helikopter frei.



Vor einem Einsatz legen wir Begleiter, Ausrüstung, Fahrzeug und Einsatzzeit fest.

Mit a-ha im Helikopter

Auf der technischen Seite gibt es von Snakes Open-World-Ausflug fast nur Positives zu vermelden. Die Open-World-Gebiete sind sehr groß und detailliert, können sich allerdings nicht annähernd mit der optischen Opulenz und Variation der Spielwelt von The Witcher 3: Wild Hunt messen. Dazu sind beide Areale trotz Feindbesiedlung und jeder Menge Aktivitäten zu leblos und eintönig.

Ziemlich schade ist auch, dass es keine zufriedenstellende eigene Kantenglättungsfunktion bei MGS5 gibt, sodass zum Beispiel der Grasbewuchs in Afghanistan sichtbar flimmert. Und die auf maximal 60fps festgesetzte Framerate (zweite Option ist 30fps) läuft zwar butterweich, da der Titel aber technisch vergleichsweise anspruchslos ist, vermissen wir eine Option, die Framezahl noch weiter in die Höhe schrauben zu können – gerade Besitzer von 120Hz-Monitoren wird das enttäuschen. Die Charaktermodelle sind mit geschmeidigen Animationen und etlichen Details auf Anzügen und Rüstungen genau wie die Zwischensequenzen eine Klasse für sich, ebenso wie die fantastischen Licht- und Schatteneffekte bei den Nachteinsätzen. Auch die Wettereffekte finden wir toll, in Afghanistan ziehen zum Beispiel Sandstürme durch die Landschaft, in Afrika müssen wir mit Platzregen rechnen. Auf der

Soundseite gefallen besonders die hervor-
ragende englische Vertonung samt deut-
scher Untertitel und die mal subtile, mal
gewaltig-pushende Musikedelung. Wer
in Afghanistan die Augen offen hält, stol-
pert zudem über Musikkassetten mit Hits
aus den Achtzigern. Und mal ganz ehrlich,
an Bord eines Helikopters unter den Klän-
gen von Europas »Final Countdown« oder
a-has »Take on Me« ein Zielgebiet anzuflie-
gen, gehört schon jetzt zu unseren coolsten
Spielerlebnissen der letzten Jahre. ★

METAL GEAR SOLID 5 THE PHANTOM PAIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-4660 3,4 GHz / Phenom II-X3740	Core i7-4790 3,6 GHz / Phenom II-X4920
Geforce GTX 650 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950
4GB RAM, 28 GB Festplatte	8 GB RAM 28 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ detaillierte Charaktermodelle
- ⊕ tolle Licht- und Schatteneffekte
- ⊕ hervorragende englische Vertonung
- ⊕ tolles Sounddesign
- ⊖ vereinzelt schwache Texturen

SPIELDESIGN

- ⊕ nahezu perfektes Sandbox-Design
- ⊕ motivierender Mother Base-Ausbau
- ⊕ praktische Begleiter
- ⊕ enorm viele spielerische Möglichkeiten
- ⊕ sehr gute, griffige Steuerung

BALANCE

- ⊕ hervorragende Gegner-KI
- ⊕ praktischer Reflex-Modus
- ⊕ ausgewogene Mischung aus Basenbau und Action
- ⊕ Hühnerhaube für Anfänger
- ⊖ Gegner teilweise zu aufmerksam

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ hervorragend choreografierte Zwischensequenzen
- ⊕ interessante und vielschichtige Charaktere
- ⊕ typischer Kojima-Humor
- ⊕ tolles Stealth-Gefühl
- ⊖ Geschichte kommt nur schleppend in Gang

UMFANG

- ⊕ 50 Hauptmissionen
- ⊕ über 150 Nebenmissionen
- ⊕ zig Waffen und Gadgets zum Entwickeln
- ⊕ Zusatzaufgaben wie Tiere fangen oder Kassetten sammeln
- ⊕ zahllose Mother-Base-Optionen

FAZIT

Gewaltiges Open-World-Abenteuer, das dank der gelungenen Mischung aus Basenmanagement und spielerischer Freiheit lang unterhält.

92