

## Metal Gear Survive

# METAL GEAR OHNE LEIDENSCHAFT

Genre: **Action** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami** Termin: **22.2.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

## Das Spin-off Metal Gear Survive zeigt solide Survival-Qualitäten, stolpert aber letztlich über andere Unzulänglichkeiten.

Von Tobias Veltin

Metal Gear Survive stand von Anfang an unter keinem guten Stern. Mit der Trennung von Hideo Kojima hatte Publisher Konami viel Kredit bei der Spielerschaft verspielt, die bereits bei der Ankündigung von Survive munter auf das Spin-off einprügelte. Doch statt die Wogen zu glätten, hakten die Japaner mit der Ankündigung von Mikrotransaktionen und Online-Zwang fleißig weitere Punkte auf der »Wie entfachte ich garantiert einen Shitstorm«-Liste ab. Mittlerweile ist Metal Gear Survive erschienen, und im Test stellt sich natürlich die Frage, ob wir es hier

tatsächlich mit dem konzentrierten Bösen in Spieleform zu tun haben. Die einfache Antwort: Nein – auch wenn das Survival-Spiel einige Gründe liefert, es nicht zu mögen.

### Spin-off-Schmarrn

An dieser Stelle sei noch mal erwähnt, dass Metal Gear Survive nichts mit den Hauptteilen der Reihe zu tun hat und als Spin-off dementsprechend anders funktioniert. Die Story hat allerdings einen direkten Bezug zu den großen Metal Gears, denn sie spielt zwischen den Ereignissen von Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes und Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Ihr verkörpert einen per Editor von euch selbst zusammengebastelten Söldner, der beim Angriff auf die unter dem Kommando von Big Boss stehende Mother Base ums Leben kommt. Doch ein mysteriö-

ser Mitarbeiter der geheimen Wardencllyffe-Sektion belebt euch wieder und schickt euch durch ein Wurmloch auf die karge und von den »die Wandelnden« genannten Zombiewesen bevölkerte Parallelwelt Dite. Dort sollt ihr Informationen sammeln, Überlebende retten und letztendlich auch wieder einen Weg nach Hause finden.

Das klingt zunächst mal erfrischend abgefahren, der Plot entpuppt sich im Spiel aber größtenteils als ziemlich wirr und belanglos mit entsprechend spröder Präsentation. Zum Einstieg gibt es zwar noch ein paar schick inszenierte Zwischensequenzen, die denen anderer Metal-Gear-Spiele durchaus das Wasser reichen können, deren Häufigkeit wird später allerdings radikal zurückgefahren, und selbst einfache Dialoge mit anderen Überlebenden wie Söldnerkollege Reeve, Krankenschwester Miranda oder der zentralen KI-Einheit Vigil AT-9 geraten zu öden Weiterklick-Orgien vor starren Hintergründen. Und wo wir schon bei den Nebencharakteren sind: Diese bleiben – wie die eigene Spielfigur übrigens auch – durch die Bank blass und uninteressant.

### Knurrender Magen macht knurrig

Aber Metal Gear Survive funktioniert ohnehin weniger über die Story, sondern mehr über seine Mechanik, und unter der tristen Schale (dazu später mehr) versteckt sich ein durchaus solider Survival-Kern, der die meiste Zeit gut funktioniert und stellenweise sogar richtig Spaß macht. Explizit davon ausnehmen müssen wir die Notwendigkeit, regelmäßig zu essen und zu trinken. Hier übertreibt es Metal Gear Survive nämlich, und die beiden Prozentanzeigen für Nah-



So ein Maschendrahtzaun ist praktisch: Er hält eine ganze Menge aus und man kann wunderbar unbehelligt mit dem Speer hindurch in die Wandelnden pieksen.

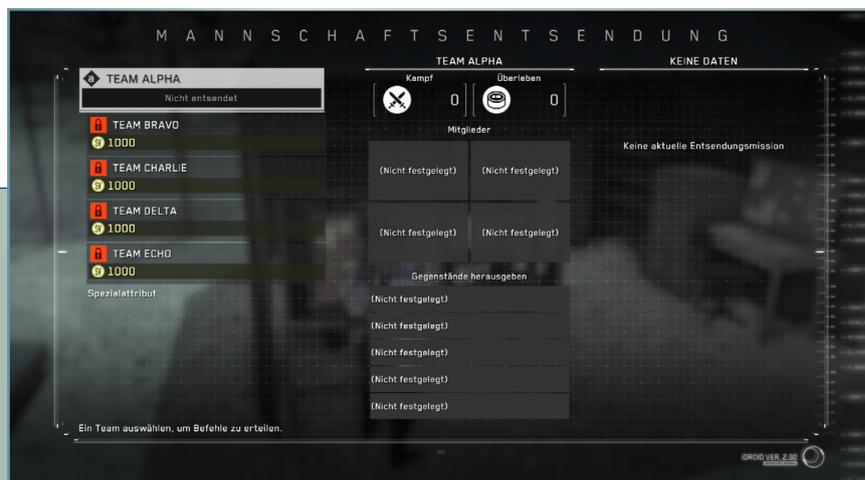


Ein Speer im Gesicht tut auch hartgesottenen Wandelnden weh. Unser Kumpel hinten rechts verlässt sich auf den Fernkampf mit dem Bogen.

rungs- und Flüssigkeitsvorrat ticken schneller der Nullmarke entgegen, als euch lieb ist. Dagegen hilft nur regelmäßige Essens- und Wassersuche, aber gerade Erstere gestaltet sich insbesondere in den ersten Spielstunden als nervig und frustrierend. Zwar könnt ihr auf der Karte markieren, wo ihr essbares Zeug wie Pflanzen oder Tiere findet, allerdings respawnen diese nicht, so dass ihr ständig suchend durch die Spielwelt tingeln müsst, um nicht jämmerlich zu verhungern. Später könnt ihr in eurer Basis Kartoffeln oder Mais anpflanzen, die Vorfreude auf dauerhaften Nahrungsnachschub wird aber spätestens dann gedämpft, wenn ihr realisiert, dass ihr auf eine mickrige Ernte von zwei Kartoffeln über drei (!) Echtzeitstunden lang warten müsst. Überhaupt macht es Metal Gear Survive Einsteigern nicht besonders einfach, denn es führt recht schnell ziemlich viele Mechaniken ein, die zwar brav in Tutorials erklärt werden, Interessierte ohne Survival-Vorerfahrung aber auch schnell überfordern können. Dazu kommt das direkt aus der Designhülle entsprungene Speichersystem. Ihr könnt nicht manuell speichern, sondern das Spiel erstellt automatisch einen Speicherpunkt, wenn ihr in die Basis zurückkehrt. Erkundet ihr also ein neues Gebiet und gebt dabei in der Pampa den Löffel ab, habt ihr die Wahl, entweder am letzten Speicherpunkt zu starten oder eure beim Streifzug gerade erst gesammelten Ressourcen am Todesort liegen zu lassen und zur Basis zurückzukehren. Da aber auch erstere Option euch in einem Großteil der Fälle ebenfalls wieder in der Basis absetzt, sind beide Varianten mit langwieriger zusätzlicher Dackelei verbunden,

## Mikrotransaktionen

Metal Gear Survive bietet Mikrotransaktionen an. An sich nichts Schlimmes, aber während sie sich im eigentlichen Spiel nicht aufdrängen (auch wenn gerade der Einstieg durch bestimmte Booster durchaus leichter werden kann), macht uns die Tatsache, dass Konami zusätzliche Charakterslots (Standard ist einer) für jeweils 1.000 sogenannte SV-Points (das sind etwas weniger als 10 Euro) verkauft, ziemlich wütend. Ihr bekommt zwar jeweils 30 SV-Points für tägliche Log-ins, das macht die Sache aber nicht besser, da ihr so über einen Monat lang jeden Tag kurz ins Spiel gehen müsstet, um euch nach etwas mehr als dreißig Tagen einen (!) weiteren Save-Slot leisten zu können. Auch Suchtrupps, die ihr später im Spiel losschicken könnt, um für euch Ressourcen zu sammeln, kosten knappe 10 Euro pro Extratrupp, der euer einsames, vom Spiel gestelltes Gratisteam unterstützt. Diese Geldmacherei für Banalitäten ist auch in unsere Wertung mit eingeflossen (s. Wertungskasten). Wer generell nur mit einem Charakter spielt und auch ansonsten keine Probleme mit den Mikrotransaktionen hat, kann auf unsere Endwertung gerne 5 bis 6 Punkte draufrechnen.



was beim Test zwischenzeitlich für den ein oder anderen Schreianfall sorgte.

### Ich bau mir eine Basis

Wesentlich angenehmer – und belohnender – ist da das generelle Sammeln von Ressourcen. Überall in der Spielwelt findet ihr

natürliche oder künstliche Materialien. Damit zimmert ihr an Werkbänken in eurer Basis neue Waffen, Hilfsmittel wie schwere Sandsackbarrieren oder auch Ausrüstungsgegenstände wie eine Sauerstoffflasche, die es euch ermöglicht, in die in gigantische, lebensfeindliche Staubwolken eingehüllten



**Tobias Veltin**  
@FrischerVeltin



Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, ich hätte keinen Spaß mit Metal Gear Survive gehabt. Die Ressourcensammelei gefällt mir, der Basisbau ist motivierend, und auch ansonsten leistet sich Konamis Survival-Abenteuer in seinen Kernmechaniken keine eklatanten Schwächen. Das Problem ist allerdings, dass es an keiner Stelle so herausragt oder Dinge besonders macht, dass ich dieses Spiel guten Gewissens jemand anderem als Hardcore-Survival-Spielern empfehlen könnte. Sowohl das triste Setting als auch Story und Gegnerdesign wirken seelenlos, Survive vermergt lediglich einige – zugegebenermaßen gut funktionierende – Mechaniken, von denen sich die Entwickler scheinbar Zuspruch von einer bestimmten Klientel erhofften. Dass dieses insgesamt sehr kühl wirkende Werk dann noch Mikrotransaktionen für eigentliche Banalitäten wie zusätzliche Spielstände verlangt, passt ins Bild. Metal Gear Survive ist beileibe kein schlechtes Spiel und erst recht keine Vorkatastrophe, aber ihm fehlt eben genau jenes Herz, das man bislang in jedem anderen Spiel mit dem verheißungsvollen »Metal Gear« im Titel schlagen hörte.

Gebiete vorzudringen. Wer fleißig sammelt und erkundet, kann dank etlicher in der Spielwelt versteckter Baupläne recht schnell viele neue – und bessere – Gegenstände craften, was sich allein aufgrund des fühl- und sichtbaren Fortschritts (neue Waffen und Klamotten trägt die Spielfigur stolz zur Schau) sehr befriedigend anfühlt. Ebenso befriedigend übrigens wie der Ausbau der eigenen Basis. Was anfangs eher wie ein Gimmick anmutet, sollte spätestens ab dem ersten Zombieangriff auf euren Stützpunkt regelmäßig auf der Tagesordnung stehen. Das ist aber keine lästige Pflicht, sondern es macht im Gegenteil Freude, den eigenen Rückzugsort mit Schutzzäunen, verbesserten Crafting-Stationen und Wachtürmen auszustatten, um das eigene Zuhause Stück für Stück wachsen zu sehen. Später gabelt ihr unterwegs weitere Überlebende auf, die ihr mit Aufgaben wie etwa der Ressourcensuche betrauen könnt. Sowohl das Crafting als auch der Basisbau sind blöderweise mit ganz schön viel Mikromanagement verbunden. Wer also ungern einen substanziellen Teil der Spielzeit in Menüs verbringt, sollte direkt die Finger von Metal Gear Survive lassen. Angesichts der ausufernden Menüarbeit ist die nur teilweise vorhandene Mausunterstützung umso ärgerlicher.

### Ich wandel mal weg

Abseits der Klickerei kommt aber auch die Action nicht zu kurz, schließlich wimmelt es auf Dite vor »Wandelnden«. Und wer die er-



Die verschachtelten Menüs lassen sich nicht direkt mit der Maus bedienen. Das ist umso ärgerlicher, weil wir dort eine Menge Spielzeit verbringen.

ledigt, sammelt wertvolle Kuban-Energie, die als Währung dient und euch zudem Stufenaufstiege samt damit verbundener Fähigkeitenverbesserungen beschert. Dummerweise sind die Wandelnden oft in der klaren Überzahl. Sie können euch meist mit ein oder zwei gezielten Treffern erledigen, weshalb es sich beim Test als nützlich erwiesen hat, die Biester nach und nach schleichend von hinten auszuschalten – wie gesagt, ein bisschen Metal Gear steckt in Survive immer noch drin. Aber auch die direkte Konfrontation funktioniert meist recht gut, weil sich die Wandelnden gut mit Zäunen aufhalten lassen und außerdem zu dämlich sind, auf höhergelegene Ebenen zu klettern. Wesentlich herausfordernder sind die regelmäßig eingestreuten Verteidigungsmissionen für bestimmte Objekte wie etwa Teleporter, mit denen man in der Spielwelt große Distanzen schnell überbrücken kann. Bei diesen Missionen habt ihr eine gewisse Vorbereitungszeit, um euren Standort mit Hindernissen zu präparieren, bevor dann Horden von Wandelnden auf euch losgelassen werden. Diese Passagen können durchaus spannend sein, weil der Erfolg einer Mission teilweise

von der Haltbarkeit eines einzigen tapferen Zauns abhängen kann, der die Zombiemeute am Durchbrechen hindert. Generell funktioniert das Kampfsystem in Survive sowohl mit Nahkampf- wie auch mit Fernwaffen (Bogen, Pistole etc.) ganz gut, allerdings fühlt sich unser Charakter gerade in hektischen und beengten Situationen unserer Meinung nach etwas zu träge an.

### Cooler Koop

Metal Gear Survive hat auch eine Multiplayer-Komponente, die aber anders ausfällt, als wir zunächst dachten. Denn statt zusammen durch Dite zu streifen und an einer gemeinsamen Basis zu basteln – wie cool wäre das gewesen? – könnt ihr euch bloß mit bis zu drei anderen Teilnehmern an Verteidigungsmissionen in instanziierten Bereichen versuchen. Was zunächst öde klingt, hat sich in unseren Testpartien als ziemlich launige Bolzerei entpuppt. Zusammen Hindernisse zu basteln, Absprachen zu treffen und die Wandelnden aufzuhalten, ist zu viert definitiv spaßiger als alleine, zumal auch die höheren Missionschwierigkeiten ziemlich knackig sind. Demensprechend lukrativ sind



Unsere Koop-Partnerin bittet einen der Wandelnden zum Fausttanz, wir schleichen uns derweil von hinten heran, um effektiv zuzuschlagen.



Schleichen lohnt auch in Metal Gear Survive. Mit einem Angriff von hinten schalten wir normale Gegner schnell und gefahrlos aus.

dann aber auch die Belohnungen: Wenn ihr erfolgreich koopt, sackt ihr zum Beispiel neue Baupläne und wertvolle Materialien ein, die ihr dann natürlich auch im Solo-Modus verwenden könnt.

### Tristesse auf Dite

Obwohl Metal Gear Survive die durchaus potente Fox Engine aus Metal Gear Solid 5 nutzt, ist die Spielwelt ungleich uninteressanter. Dite präsentiert sich als trist und durchgehend in Erdfarben gehaltene Ödnis, der es sowohl an spannenden Details als auch markanten Orientierungspunkten fehlt, wodurch die Ressourcen- und Nahrungssuche in stumpfe Arbeit ohne jegliche Erkundungslust ausartet. Immerhin: In den Staubgebieten entwickelt Survive seine atmosphärisch dichtesten Momente, weil euer Sauerstoff-

vorrat gnadenlos heruntertückt und ihr die Umgebung nur eingeschränkt wahrnimmt, was zu Orientierungslosigkeit führen kann. Außerdem lauert im Staub auch der mit Abstand größte Gegner des Spiels, der allein schon mit seinen schieren Dimensionen beeindruckt. Der Rest der Technik ist allerdings alles andere als atemberaubend, denn sie kommt trotz ordentlicher Animationen und guter Lichteffekte nicht über Mittelmaß hinaus. Die englische Sprachausgabe (eine deutsche Vertonung hat man sich gespart) geht eigentlich in Ordnung, wenn da nicht die unfassbar nervige Stimme unserer KI-Einheit wäre, die uns bei unseren Reisen über Dite immer und immer wieder darin erinnert, auf unseren Sauerstoff, unseren Hunger und unseren Durst zu achten. Boah, Klappe! Entsprechend groß ist dann auch

gelegentlich der Drang, das Spiel abzubrechen, an die frische Luft zu gehen und uns an der Imbissbude eine leckere Currywurst und eine Cola zu genehmigen. ★

## METAL GEAR SURVIVE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4460 / AMD FX-8320  
Geforce GTX 650 / Radeon HD 5850  
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen R5 1500X  
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280  
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- gute Lichteffekte
- ordentliche Animationen
- gelungener Musikeinsatz
- generische Gegnermodelle
- öde designte Spielwelt

### SPIELDESIGN



- solide Survival-Mechaniken
- gutes, wenn auch etwas hakeliges Kampfsystem
- motivierendes Basis-Management
- nervige Nahrungssuche
- frustiges Speichersystem

### BALANCE



- hilfreiche Tutorials
- gutes Fortschrittsgefühl
- fordernd, aber nie unfair
- trotz Tutorials zäher Einstieg
- dumme KI

### ATMOSPHERE / STORY



- atmosphärischer Anfang
- Bedrohungsgefühl im Staub
- wirre, belanglose Story
- farblose Charaktere
- ständige KI-Ansagen nerven

### UMFANG



- etliche Gegenstände zum Craftern
- viele Haupt- und Nebenaufgaben
- launiger Koop-Modus
- künstliche Beschneidung durch Mikrotransaktionen
- ohne Echtgeldeinsatz nur ein Charakter

### FAZIT

Das Konzept von Metal Gear Survive funktioniert zwar, doch einige nervige Mechaniken und die Seelenlosigkeit trüben den Spielspaß enorm.



Am Ende einer Koop-Mission folgt eine Leistungsbewertung und Belohnungen für alle, die in »schicken« braunen Umzugskartons geliefert werden.