



... ► Beurteilungen ► Action-Adventure ► Metal Gear Solid HD Collection

Suche...



Metal Gear Solid HD Collection

Genre
Action-Adventure

USK
ab 16 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb
Konami
Erscheinungsjahr
2012.02
Systeme
Playstation 3, Xbox 360
System im Test
Playstation 3
Kurzbewertung
Gelungene HD Versionen von drei Spielen der bekannten Metal Gear Solid Reihe



Spielbeschreibung:

Die Metal Gear Serie des japanischen Videospiel Regisseurs Hideo Kojima gehört zu den bekanntesten und erfolgreichsten Videospielen und genießt unter Fans Kultstatus. Die Serie begründete nebenbei das Untergenre der Stealth-Action, oder auf Deutsch die der Schleichspiele. Essentielles Spielelement in diesen Action-Adventures ist ein lautloses Vorgehen, um Gebäude zu infiltrieren und Gegner auszuschalten. Die in einem kriegesischen Setting angesiedelte Reihe verknüpfte zudem Themen aus dem Militärisch-Industriellen-Komplex geschickt mit fiktiven und realen Ereignissen um Kalte Kriege, Geheimorganisationen, genmanipulierten Soldaten, Kampfrobotern, Dronen sowie Überwachungstechnologien. Und mitten ins Geschehen wird der mürrische Elite-Soldat Solid Snake geworfen, der diesen unheilbringenden Machenschaften auf den Grund geht. In der nun vorliegenden HD Classics Collection haben Spielende Gelegenheit, fünf Teile aus der Serie, drei davon in neuem Glanz, zu spielen.

Pädagogische Beurteilung:

Die schleichende Schlange

Die "Metal Gear Solid" Serie gehört zu den wenigen Kriegsspielen, die sich durch Story, Charaktere und Spielprinzip wesentlich von herkömmlichen Action-Spielen unterscheiden. An vielen Stellen ist sogar ein kritischer Umgang mit dem Thema Krieg und Rüstungsindustrie erkennbar. Zunächst aber ein Überblick über die Spielmechanik der Metal Gear Serie.

Wie schon erwähnt ist das Spielprinzip zumeist ein geräusch- und an vielen Stellen sogar ein gewaltloses Vorgehen. Sich zu verstecken



Autor
Kadir Yilanci
Einzeltest



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

und die Laufwege der Gegner zu studieren ist weitaus erfolgreicher, als den offenen Kampf zu suchen. Denn sobald die clever agierenden gegnerischen Wachen Alarm schlagen, rückt schwerbewaffnete Verstärkung an. Und mit denen ist nicht gut Kirschen essen. Am besten ist es dann sich im Gestrüpp, in Spinde oder der Klassiker, unter einem Karton zu verstecken, bis Gras über die Sache wächst und der Alarmmodus aufgehoben wird. Der Elite Soldat verfügt zudem (anfangs) nur über eine Betäubungspistole und obwohl später ein Waffengebrauch gegen die cleveren und hartnäckigen Zwischengegner (fast) unvermeidlich ist, liegt der Fokus der Serie weniger auf Action, sondern mehr auf Spannung wie in einem Agentenfilm.



Diese Vermischung von Spiel und Film wird an den sehr stimmig inszenierten (und oft lange dauernden) Zwischensequenzen deutlich. Diese erzählen die Hintergrundgeschichte und sollten daher nicht abgebrochen werden. Hier ist Geduld ebenso gefragt wie eine hohe Aufmerksamkeit. Auch essentiell für das Gesamtverständnis sind die sogenannten Codec-Gespräche. Diese Dialoge über Funk zwischen Solid Snake und Teammitgliedern, bieten Hilfestellungen, vertiefen die Geschichte und tragen zur Charakterisierung des Alter Ego bei. Und der ist alles andere als ein stereotypischer Action Held, hinterfragt Taten und Befehle und gibt sich zumeist anti-militaristisch. Sehr gelungen sind die Codec-Gespräche aufgrund der Verwendung einer Vielzahl historischer, gesellschaftspolitischer und vor allem popkultureller Referenzen. Insbesondere die zahlreichen Filmzitate sind ein Festival für Filmkenner.

Die dargestellte Gewalt kann trotz realweltlicher Bezüge von Jugendlichen ab 16 Jahren i.d.R. als Fiktion eingeordnet werden. Durch das bedachte Spielprinzip und die manchmal ausufernden Zwischensequenzen sollten Spieler Geduld und eine Affinität für Film mitbringen. Thematisch orientiert sich die Metal Gear Solid Reihe mit seiner verzweigten Hintergrundgeschichte eher an ein erwachsenes Publikum, das zudem über eine gute Allgemeinbildung in Politik, Geschichte und Kultur verfügen sollte. Obwohl man die Geschichte der gesamten "Metal Gear Solid"-Reihe als durchaus als antimilitaristisch beschreiben kann, pazifistisch ist sie keinesfalls. Denn hier schwingt deutlich eine Botschaft mit: Es gibt Kriege für ein höheres Ziel, die es zu kämpfen lohnt – in diesem Fall der Frieden. So werden Szenarien erschaffen, die trotz heimlichen Infiltrationen letztendlich nur durch Waffengewalt gelöst werden können.

Viel Spiel fürs Geld

Die drei verbesserten Spiele, die unterschiedliche Zeitperioden abdecken, sind am einfachsten den dramaturgischen Ereignissen der Serie entsprechend chronologisch zu betrachten. So beginnt die Geschichte um die Kampfroboter Metal Gear mitten im Kalten Krieg der 1960er Jahre mit "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" (2005), die ursprünglich für die Playstation 2 erschien. Der Elitesoldat Snake wird von der amerikanischen Regierung nach Russland geschickt, um dort einen Wissenschaftler beim Überlaufen zu helfen. Dr. Sokolov arbeitet gerade an einem Kampfroboter, dem Vorgänger der späteren Metal Gear Roboter, der mit Atomwaffen bestückt und so das nukleare Gleichgewicht zwischen Ost und West durcheinander bringen kann. Das Besondere an diesem Teil war, dass Snake sich durch das freie Gelände eines Dschungels, und nicht wie bisher durch Gebäude, schlagen muss. Ein im rechten Bildschirm angezeigter Tarnlevel sorgte für eine zusätzliche interessante Komponente. Im Stehen kann die Figur im Wald eher gesehen werden. Sobald sich aber der Elitesoldat hinlegt, geht der Tarnlevel hoch und er kann von den intelligent agierenden Gegnern im Gestrüpp schwerer entdeckt werden. Der Tarnlevel kann zudem mit passender Kleidung und Gesichtsbemalung erhöht werden und der Soldat verschmilzt wie ein Chamäleon mit seiner Umgebung. Daneben muss der Spieler seine Ausdauer durch Nahrungsaufnahme auffüllen und sich sogar selber verarzten. Als nette Dreingabe befinden sich in dem Spiel übrigens die beiden Ur-Teile der Serie "Metal Gear" (1987) und "Metal Gear 2" (1990), die für das das Heimcomputersystem MSX veröffentlicht wurden.

"Metal Gear Solid: Peace Walker" (2010) ist im Jahr 1974 angesiedelt und wurde zuerst für Playstation Portable herausgebracht. Inhaltlich wird der Handlungsstrang von "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" aufgegriffen und natürlich geht es auch in diesem Teil wieder um die Entwicklung von Kampfrobotern. Spielerisch hat es folgende Veränderungen gegeben: Nun ist es möglich während des Zielens die Figur zu bewegen und zusätzlich kann eine kleine Eliteeinheit rekrutiert werden, die auf Tastendruck vorgegebene Befehle ausführt. Spannend ist der kooperative Modus, der allerdings nur Online möglich ist. Anders ist noch, dass die Zwischensequenzen diesmal in Comicform mit Sprechern, dargeboten werden.

Chronologisch wäre nun der Playstation 1 Hit "Metal Gear Solid" (1999) an der Reihe gewesen, doch der japanische Spielehersteller Konami hat leider auf diesen Ausnahmetitel verzichtet. Interessenten können diesen Teil zumindest auf der PS3 für 10 Euro herunterladen, allerdings in unveränderter Grafik. Besitzer einer Wii sollten ihre Augen auf den Gebrauchtmärkte werfen. Für den Gamecube wurde der Titel in einer grafisch verbesserten Version unter dem Titel "Metal Gear Solid: The Twin Snakes" (2004) veröffentlicht. Wer alle Hintergrundinformationen erschließen möchte, sollte auch diesen spielen.

Als letzter Titel ist auf der Disk noch "Metal Gear Solid: Sons of Liberty" enthalten, der 2002 für die Playstation 2 erschien. Darin hat sich Solid Snake im Jahre 2005 einer Friedensgruppe angeschlossen und infiltriert einen Tanker, der in Verdacht steht, den Kampfroboter Metal Gear zu schmuggeln. Doch während seines Einsatzes wird der Tanker von russischen Elitesoldaten gekapert. Spielenden wird sofort die starre Kameraperspektive auffallen. Anders als bei den aktuelleren Versionen, ist es nämlich nicht möglich, die Kamera mit dem rechten Analogstick zu

steuern, was anfänglich ungewohnt ist.

Der letzte Teil "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" (2008) ist für die Playstation 3 separat erhältlich. Das im Jahr 2014 angesiedelte Spiel führt alle bisherigen Handlungsstränge zusammen und zeichnet eine düstere Welt des privatisierten Krieges und der Überwachung. Die Beurteilung ist [hier](#) zu finden.

Alte Spiele in neuem Gewand

Mit der Einführung von Wii, PlayStation 3 und der Xbox360 begannen viele Spielehersteller ihre alten Klassiker noch mal als Downloadtitel über die Shopsysteme der Geräte zu verkaufen. Seit längerem sind einige Anbieter dazu übergegangen, bekannte Hits bzw. Serien grafisch an die Fähigkeiten der HD Konsolen PS3 und Xbox360 anzupassen. Die Hersteller wollen mit dieser Zweit bzw. Drittverwertung Geld verdienen und neue Fans dazu gewinnen, die andere Sehgewohnheiten und Erwartungen aufgrund hochauflösender Grafik besitzen. Neben der hier besprochenen Metal Gear Reihe, sind viele andere HD Versionen von Spielereihen wie bspw. "Ico & Shadow of the Colossus" (USK 12), "Sly Cooper" (USK 6) oder "Tomb Raider" (USK 16) erhältlich. Tipp: Interessenten sollten erst einmal ein Blick in Fachzeitschriften oder Online Magazine werfen und Rezensionen einholen. Denn nicht jede

Esst einmal ein Blick in Fachzeitschriften oder Online-Magazine werfen und Rezensionen einholen. Denn nicht jede HD Umsetzung ist so gelungene, wie die hier Vorliegende.

Die digitale Wahrnehmung

Ob die technische Verbesserung für Spieler, die die Serie schon von den Ursprungskonsolen kennen, einen Mehrwert darstellt, ist schwer zu beurteilen. Im direkten Vergleich sehen die neuen Metal Gear Teile durch neue Texturen und besonders durch die Charaktermodelle merklich besser aus. Dabei ist dem Autor folgendes aufgefallen: aus dem Rückblick heraus, sahen diese Spiele damals schon grafisch hervorragend aus. "Metal Gear Solid 2" bspw. war 2002 ein Aushängeschild für 3D Grafik und kinoreifer Präsentation. Der Vorgänger auf der Playstation 1 war 1999, trotz kantiger Figuren, eine grafische Granate. Diesen Gedanken etwas weitergedacht waren sogar 2D Spiele aus der Retrospektive heraus, zur Zeit ihrer Rezeption also immer grafische Highlights und boten hochauflösende Grafik und wirkten realistisch. Bei comicartigen Spielen wurden fehlende Details oder ein Realitätsanspruch durch die Imagination des Betrachter einfach hinzu gefügt. Bei jüngeren Spielern dürfte dieser Effekt größer sein, in dem sogar grob-pixelige Spiele sich in der Wahrnehmung zu realistischen Welten entwickelten.

Auch bei Filmen kann eine ähnliche Wahrnehmung beobachtet werden. Stop Motion Meisterwerke von Ray Harryhausen wie bspw. die Sindbad Reihe oder "Jason und die Argonauten" (1963) erschufen realistische Welten, wirken allerdings aus heutiger Sicht verklärt nostalgisch. Filme, die auf digitale Tricks basieren, verstärken diesen Effekt aufgrund der schnellen technischen Entwicklung. Digitale Meilensteine wie "Die Mumie" (1999) sehen heutzutage sehr billig aus. Die Art und Weise der Wahrnehmung und Rezeption von digitalen Werken scheint somit immer mit dem Zeitpunkt ihrer Entstehung zusammen zu hängen. Wie mag wohl ein Film wie "Avatar" (2009) in fünf Jahren aussehen und vor allem wirken?

Fazit:

Für Videospielfans und Nostalgiker sowieso ist die HD Sammlung der Metal Gear Reihe eine gelungene Umsetzung einer kultigen Videospielserie. Neulinge und ungeduldige Spieler dürften sich aber an dem Spielprinzip und an den überlangen Zwischensequenzen schwer tun. In Zeiten von spektakulärer Action kurzer und kurzweiliger Titel wirkt die Serie im Vergleich zwar altbacken, bietet aber mit einer spannend erzählten Geschichte für erwachsene Spieler gute Unterhaltung.

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)