Metal Slug Anthology



Genre
Shooter

USK
ab 16 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb	Atari
Erscheinungsjahr	2007.07
Systeme	Playstation 2, Wii, Playstation Portable
System im Test	Wii
Kurzbewertung	Reizüberflutender Shooter, der wenig Akzente setzt und doch zum gemeinsamen Lachen animiert



Spielbeschreibung:
Ein spielbereiter Computer bzw. eine oder mehrere Spielekonsolen sind heute fast schon Standard in einem typischen Jugendzimmer. Als Gruppenleiter der Spieletestergruppen vermitteln wir aus diesem Grund auch ab und an einen Blick in Richtung Vergangenheit und zeigen auf, dass es vor gut fünfzehn Jahren zum absoluten Luxus gehörte, solch eine Konsole oder eben einen PC zu besitzen. Damals traf man sich nur selten im heimischen Wohnzimmer, um miteinander virtuelle Welten zu betreten. Aufgestellte Konsolen in Großmärkten oder Automaten in Spielhallen (soweit man alt genug war) gehörten eher zu den einschlägigen Treffpunkten.
Die klobigen, großen Automaten in den Spielhallen sind heute fast ausgestorben und funktionieren meist nur noch als Retroschick. Und doch reichen Spiele, die vor allem für diesen Markt konzipiert waren, bis heute in die Gegenwart und werden zum Teil als Kultspiele verehrt. Ein Beispiel: Der Klassiker "Pacman", der heute noch immer von diversen Altersklassen hoch gehandelt wird.
Auch "Metal Slug", erschienen erstmals 1996, gehörte zu diesen Spielen, die zuallererst in den Spielhallen dieses Erdenrunds zu finden waren. Die für die Konsolen Nintendo Wii, PlayStation2 und PSP bereits 2007 erschienene Kompilation "Metal Slug Anthology" umfasst die ersten sieben Teile der heute noch fortgesetzten Serie.



Redaktion
Markus Wollmann
Spieleratgeber-NRW



Suche...

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

Das Spielprinzip ist dabei denkbar simpel und hat bis heute nur wenig Variation erfahren: Man kämpft sich fußläufig oder in metallenen Gefährten in linear verlaufenden Leveln durch diverse Naturgebiete dieser Welt und trifft im Laufe seiner Reise auf eine Vielzahl an verschiedenen Militärs, die man mit Hilfe von einem großen Arsenal an Waffen erschießen muss. Der zu bekämpfende Gegner wandelt sich im Laufe der Zeit und alien-artige Figuren und absurde, fremdartige Wesen treten auf das Spielparkett, die ebenfalls dem Erboden gleich zu machen sind. Zum Schluss eines jeden Levels wartet der nicht einfach zu meisternde Endgegner, der mit übervielen Schüssen besiegt werden kann.







Pädagogische Beurteilung:
Fragte man die für das Computerprojekt Köln e.V. testenden Jugendlichen nach wenigen Minuten Spielen nach ihren Einschätzungen zur Altersfreigabe für "Metal Slug Anthology", so kam es selten zu der Nennung der von der USK vorgegebenen "Freigabe ab 16 Jahren", sondern man einigte sich meist auf eine geringere Altersangabe. Der Grund hierfür liegt sicherlich nicht in der Fehleinschätzung der Jugendlichen, die durch ihre vielseitigen Erfahrung in den Testgruppen inzwischen auch sehr gut ermessen können, für welches Alter ein Spiel im pädagogischen Sinne gemacht ist. Die Lösung für diese Abweichung findet sich vornehmlich in der Grafik des Spiels und der schlichten Ausgestaltung. Denn nicht etwa realitätsnahe 3D-Welten erfüllen den Fernsehbildschirm, sondern eine sehr einfache, pixelige 2D-Grafik, in der man die unscheinbaren, charakterlosen Spielfiguren stets von links nach rechts bewegt und keinen Rückschritt mehr tätigen kann. Dies erinnert viele Jugendliche an vorsintflutliche Spiele, die sie zwar mit Spaß angehen können, die aber oft auch nur belächelt bzw. nicht wirklich ernst genommen werden. Dabei steckt in jedem der sieben Spiele der "Metal Slug Anthology" mehr Bedenkenswertes drin, als auf den ersten Blick ersichtlich ist und das auch Thema in einer Diskussion mit den testenden Jugendlichen war. Man nehme zunächst einmal das Spielziel in den Fokus. Zwar rettet man immer die klar erkennbaren Guten, die zumeist als bis auf einen Lendenschurz unbekleidetete, hilflos wirkende männliche Zivilisten dargestellt sind, doch um dies Ziel zu erreichen, muss zur Waffe gegriffen und der Gegner kompromisslos getötet werden. Mögliche Alternativen werden zu keiner Zeit aufgewiesen. Des weiteren ist das Waffenarsenal zu benennen. Von einem kleinen Maschinengewehr zu einer alles zerstörenden Panzerfaust befinden sich mehr als zwei Dutzend unterschiedlicher Waffen in den Spielen, die man nach und nach nutzen kann, sobald man sie als Bonusgeschenk findet. Die Suche nach Waffen und deren mit Spannung erwartete Nutzbarkeit tritt dabei absolut in den Vordergrund. Zu benennen ist weiterhin, dass die abzulegenden Missionen den Krieg kategorisch als heroisches Ereignis verklären, was sich neben dem eigentlich Ziel auch in der Spielmusik wiederfindet, die zwar gleichermaßen urzeitlich und simpel gehalten ist, aber doch jeden finalen Tötungsakt mit ekstatischem Melodien begleitet.
Diese nun in mehreren Punkten einseitig festgehaltene Sachlage führt oftmals dazu, dass ein Spiel eigentlich keine Jugendfreigabe bekommt. Doch neben dem Bedenkenswerten greifen nun mehrere Punkte, die von den Jugendlichen und dem Gruppenleiter zusammen festgehalten wurden und die die "Metal Slug Anthology" von einem Jugendverbot enthebt. Zunächst sei auf den Punkt verwiesen, der schon zur Sprache kam: die Grafik. Simplizität in der Ausgestaltung des Spiels führt niemals dazu, dass ein dargestellter Gewaltakt als harmlos angesehen wird. Werden die Folgen verharmlost und der Akt an sich verblümt ausgeschmückt, so wird dies ebenso kritisiert und katalogisiert wie in einem wirklich realitätsnahen Spiel. Doch zu bedenken gilt, dass die hier vertretene Form von grafischer Abstraktion zum Ergebnis hat, dass man zwischen der brutalen Kriegsrealität und dem Spiel einen großen Unterschied macht. In der Testergruppe wurde erst gar kein Bezug zur Wirklichkeit hergestellt. Ganz besonders im Fortlauf des Spiels, als der menschlich wirkende, trotzdem nicht als Person zu erkennende Gegner Aliens und Außerirdischen wich. "Metal Slug Anthology" funktioniert in der hier getetesten Nintendo-Wii-Version als Gemeinschaftsspiel, in dem man sich nicht auf eine Geschichte oder Hintergründe vertiefen muss/kann, sondern den Akt des gemeinsamen Spielens miteinander und füreinander als lohnend empfindet. Es wurde vor allem gelacht, als "Metal Slug" in allen seinen Teilen über den Bildschirm flimmerte. Gelacht, weil die Grafik in ihrer Abstraktion entwaffnend wirkt, die Gegner sich deswegen wie seltsame kleine Spielfiguren bewegen, die zu rettenden Zivilisten an comicartige Hippies erinnern und die vielen Waffen in ihrer Anwendung als Satire auf tatsächliche Waffen funktionieren. "Der Laser ist so dämlich und irgendwie lustig. Sieht aus wie Strahlen einer Diskokugel. Neongelb, neonrot, neongrün." (Spieler, 17). Die daraus entstehenden, lächerlich wirkenden Soundeffekte wurden ebenfalls mit einem lautstarken Lachen qoutiert. Die Tester empfanden es auch als überaus witzig, mit welcher Reizüberflutung man das Spiel über konfrontiert wird. Der Bildschirm verwandelt sich in jeder Sekunde in einen undurchschaubaren Kugelhagel im Comicformat. Ein Munition- und Kanonenhagel, der zwar einerseits kritisiert werden kann, andererseits in seiner Realitätsferne nicht wirklich dazu einlädt, den Zeigefinger kopfschüttelnd zu erheben. "Man kann sogar echt Dauerfeuer einstellen, dann muss man gar nicht mehr den Knopf am Gamepad drücken. Das Spiel ist eigentlich total bescheuert, macht aber für kurze Zeit Spaß" (Spieler, 18).
Neben dem gemeinschaftlichen Effekt steht vor allem das Weiterkommen im Vordergrund, das den Spieler letztlich motiviert. Das liegt vornehmlich daran, dass man in "Metal Slug Anthology" Schritt für Schritt von links nach rechts und in einem hohen Tempo vordringt, ohne das man als Spieler weiß, was als nächstes passiert. Der Überraschungseffekt bürgt dafür, dass die Konsole zwischenzeitlich nicht ausschaltet wird, weil Langeweile eintritt

(nebenbei sei gesagt, dass alle Teile der Serie zu kurz sind, um ein ungesundes Dauerspielen zu fördern). Das hohe Tempo sorgt auf der anderen Seite dafür, dass die nötigen Überraschungen, wie zum Beispiel ein Kamel, dass man besteigen und reiten kann, schnell und kontinuierlich nachrücken. Schlussendlich wirkt das Ergebnis zwar nicht auf Dauer erfüllend, weil alle Elemente der "Metal Slug Anthology" dann doch zu einheitlich und einfach wirken, doch reicht es aus, um für eine kurze Dauer Spaß zu haben. Und das ohne absehbare ethisch-moralische Folgen.
Trotz dieses humoristischen Effekts und der schlichten Darstellung ist die "Metal Slug Anthology" für Jungen und Mädchen unter 16 Jahren nicht geeignet, weil es in seiner Alternativlosigkeit zu wenige Handlungsspielräume und Gegenkonzepte zum Töten aufweist und die Gefahr besteht, dass Stimmung und Einseitigkeit leichtfertig als Konzept aufgegriffen werden können.

Fazit:
Die "Metal Slug Anthology" funktioniert vor allem als Gemeinschaftsspiel für zwei Personen, wenn auch nur für kurze Zeit. Das Spiel macht dabei wenige Angebote an die Spieler in Sachen Handlung und Konzept. Dennoch wirken die altertümliche Grafik, die absurden Gegner und Waffen als belustigende Elemente zum gemeinsamen Entertainment und stellen das waffengewaltige Spielziel vom kompromisslosen Töten und Siegen weit in den

Entertainment und stellen das waffengewaltige Spielziel vom kompromisslosen Töten und Siegen weit in den Hintergrund. Jugendliche ab 16 Jahren sind dabei in der Regel in der Lage, diese Elemente von Ziel und Wirkung voneinander zu trennen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Bürgerzentrum Deutz

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen