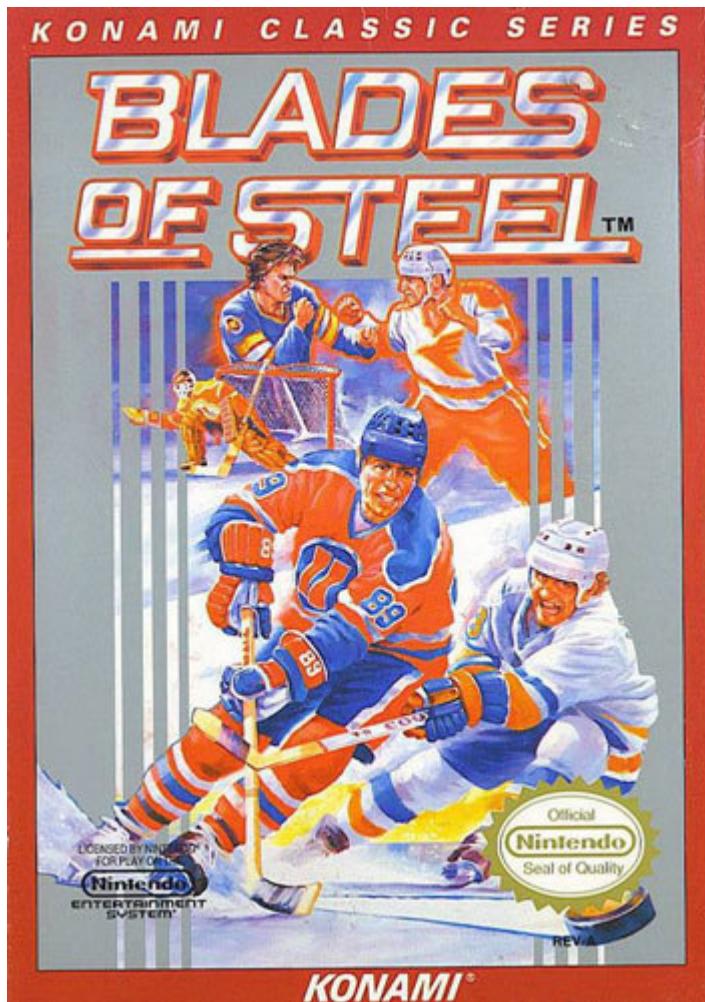


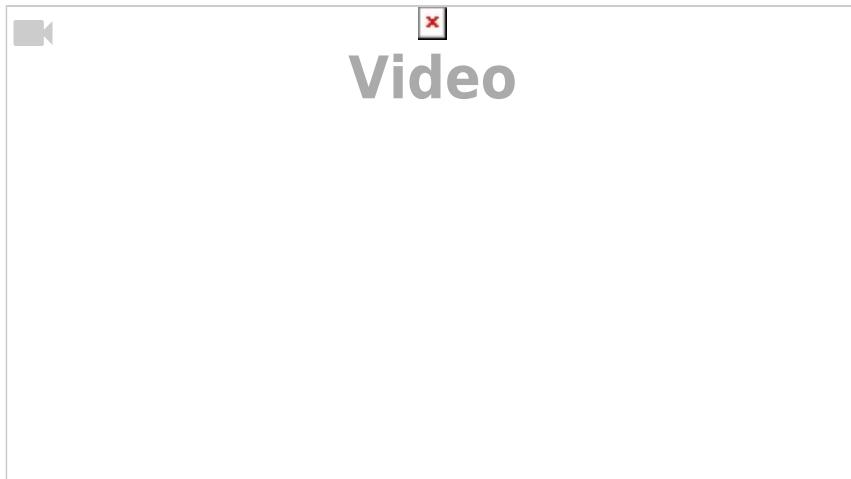
3\_-\_warm\_ups....mp3

von Sikharin Meier, Dominic Platten, Mathis Ebner

## Blades of Steel



Genre	Sports
Erscheinungsjahr	1988
Publisher	Konami
Entwickler	Konami, Novotrade
Plattformen	NES
Komponisten	Shinya Sakamoto, Kazuki Muraoka, Atsushi Fujio, Kiyohiro Sada



## Spielbeschrieb

Metal Gear Solid ist ein stealth action-adventure Spiel, bei dem der Spieler den Protagonisten Solid Snake in einer 3D-Umgebung steuert. Ein Hauptziel besteht darin, sich möglichst unbemerkt durch die verschiedenen Areale zu bewegen. Dabei stehen dem Spieler verschiedene Möglichkeiten wie rennen, kriechen und verstecken zur Verfügung. Auch kann man die Spielfigur an Wände lehnen. Sollte man trotzdem von den „Feinden“ entdeckt werden, geht ein Alarm los und es kommt zum Kampf. Dafür stehen dem Spieler eine Auswahl an verschiedenen Waffen (zumeist Schusswaffen) zur Verfügung, die er im Laufe des Spiels findet. Die Munition ist begrenzt und muss fortlaufend erneuert werden. Solange der Alarm läuft, kommen immer weitere Gegner nach, bis sich die Spielfigur erfolgreich für einige Zeit verstecken kann.

---

## Story

Während einer Trainingsmission im späten Februar 2005 auf Shadow Moses, einer abgelegenen Insel mit einem nuklearen Waffenanlage abseits der Küste von Alaska, rebellierte FOXHOUND und die Next-Generation Special Forces, unter dem Kommando von Liquid Snake, gegen die Regierung der Vereinigten Staaten. Deren Ziel war das neuartige Waffensystem Metal Gear REX, eine riesige robotische Waffenplattform mit weltweiter nuklearer angriffsreichweite. Ihre Forderung war der Körper des besten Soldaten aller Zeiten. Big Boss, welchen sie durch Gen-Therapie verwenden konnten, eine Armee von ultimativen Super-Soldaten aufzubauen.

Die Sicherheit der Welt in Gefahr und auf Anfrage des Verteidigungsminister, Colonel Roy Campbell, den früheren Kommandanten von FOXHOUND, tritt Solid Snake aus dem Ruhestand zurück für eine letzte, verdeckte Solo-Mission um Liquid Snake aufzuhalten.

---

## Sound-Analyse

### Musik

<b>And you play against...</b>	Dieser Sound wird immer abgespielt, wenn der Spieler entdeckt wird. Dies Sound ist sehr prägnant und bietet eine Fokussierung der Aufmerksamkeit und eine kognitive Entlastung. Ein signifikantes Gameplay-Ereignis (das Entdecken des Spielers) wird so effektiv vermittelt. Es wirkt als Schock, wenn der Spieler entdeckt wird.	<a href="#">2_-_and_you_play_against....mp3</a>
<b>Warm ups...</b>	Wenn der Spieler von einem Gegner entdeckt wird, beginnt ein Musikstück. Dieses ist sehr hektisch und unterbricht das sonst stille Gameplay. Das Musikstück spielt so lange, bis der Spieler sich wieder versteckt hat und die Gegner ihn nicht mehr sehen. Das Musikstück zieht auch Referenz zu dem Alert-Sound, indem es viele der schock-artigen Sound-Einschübe verwendet.	<a href="#">3_-_warm_ups....mp3</a>
<b>Intermission</b>	Ein schwacher, aufsteigender Ton der das Einblenden des Menüs unterstreicht.	<a href="#">4_-_intermission.mp3</a>
<b>And the winner is...</b>	Ein elektronischer, abfallender Ton der das Abschalten des Menu Interfaces verdeutlicht.	<a href="#">5_-_and_the_winner_is....mp3</a>

## UI SFX

<b>Blades of Steel</b>	Die Diversen Schrittklänge der Gegner die nach Bedarf eingesetzt werden können um Gegner in verschiedenen Umgebungen zu simulieren.	
<b>Navigation Menü</b>	Der Gegner sieht den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	<a href="#">sfx_21.mp3</a>
<b>Auswahl Menü</b>	Der Gegner sieht den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	<a href="#">sfx_22.mp3</a>

## SFX

<b>Gehen</b>	Schritte, die der Spieler verursacht.	<a href="#">mgs_step_snake_02.wav</a> <a href="#">mgs_step_snake_03.wav</a> <a href="#">mgs_step_snake_04.wav</a> <a href="#">mgs_step_wet.wav</a> <a href="#">mgs_step.wav</a>
<b>Kriechen</b>	Geräusche die der Spieler beim kriechen verursacht.	<a href="#">mgs_kriechen.wav</a>
<b>Aufstehen nach Kriechen</b>	-	<a href="#">mgs_get_up.wav</a>
<b>Geräusch machen</b>	Der Spieler macht absichtlich ein Geräusch.	<a href="#">mgs_knock_wall.wav</a>

## Ambience & Umgebung

<b>Gehen</b>	Schritte, die der Spieler verursacht.	<a href="#">mgs_step_snake_02.wav</a> <a href="#">mgs_step_snake_03.wav</a> <a href="#">mgs_step_snake_04.wav</a> <a href="#">mgs_step_wet.wav</a> <a href="#">mgs_step.wav</a>
--------------	---------------------------------------	---

## Voiceover

<b>Gehen</b>	Schritte, die der Spieler verursacht.	<a href="#">mgs_step_snake_02.wav</a> <a href="#">mgs_step_snake_03.wav</a> <a href="#">mgs_step_snake_04.wav</a> <a href="#">mgs_step_wet.wav</a> <a href="#">mgs_step.wav</a>

—

## Vergleich mit Metal Gear Solid 4

Der Vergleich mit MGS4 ist auf dieser [Seite](#) zu finden.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Blades\\_of\\_Steel](https://en.wikipedia.org/wiki/Blades_of_Steel)

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - game sound dokumentation

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=blades\\_of\\_steel&rev=1559812821](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=blades_of_steel&rev=1559812821)

Last update: **2019/06/06 11:20**

