Metal Gear Solid

- Leander Schneeberger
- Benjamin Gilli
- Tim Bürge
- David Hunziker

Spieldaten

Genre	Stealth, Action-Adventure
Veröffentlichung	September 3, 1998
Publisher	Konami
Director	Hideo Kojima
Producers	Hideo Kojima, Motoyuki Yoshioka
Designer	Hideo Kojima
Programmer	Yuji Korekado
Artist	Yoji Shinkawa
Writers	Hideo Kojima, Tomokazu Fukushima
Composers	Hiroyuki Togo, Takanari Ishiyama, Lee Jeon Myung, Maki Kirioka

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 Cambell, den früheren Kommandanten von FOXHOUND, tritt Solid Snake aus dem Ruhestand zurück für eine letzte, verdeckte Solo-Mission um Liquid Snake aufzuhalten.

Sound-Analyse mit Fokus auf Stealth

Non-Diegetisch

Alert	Dieser Sound wird immer abgespielt, wenn der Spieler entdeckt wird. Dies Sound ist sehr prägnant und bietet eine Fokussierung der Aufmerksamkeit und eine kongnitive Entlastung. Ein signifikantes Gameplay-Ereignis (das Entdecken des Spielers) wird so effektiv vermittelt. Es wirkt als Schock, wenn der Spieler entdeckt wird.	mgs_alert.wav
Alert-Theme	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.	mgs_alert.wav
Caution-Theme	Dieses Theme beginnt normalerweise nach dem Alert-Theme. Es signalisiert dem Spieler, dass der Gegner keinen direkten Blickkontakt mehr hat und den Spieler sucht. Dieses Theme Spielt so lange, bis der Spieler entweder wieder entdeckt wird, oder sich wieder komplett versteckt hat. Diese Musik ist um einiges beruhigter und hat eher sanfte Töne, wobei eine gewisse Spannung beibehalten wird.	mgs_alert.wav

Gegner

Schritte	Schritte, die der Gegner verursacht.	mgs_step_01.wav mgs_step_02.wav mgs_step_03.wav mgs_step_04.wav mgs_step_05.wav mgs_step_06.wav mgs_step_07.wav mgs_step_08.wav mgs_step_09.wav mgs_step_10.wav
Sehen des Spielers	Der Gegner sieht den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	mgs_whosethat.wav mgs_hm.wav
Höhren des Spielers	Der Gegner hört den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	mgs_iheardsomething.wav mgs_whatwasthatnoise.wav mgs_huh.wav
Suchen des Spielers	Der Gegner gibt dem Spieler zu erkennen, dass er nun nach Ihm sucht.	mgs_wheredhego.wav
Angreifen	Der Gegner gibt zu erkennen, dass er den Spieler aktiv angreift.	mgs_eaththis.wav
Deeskalation	Gegner geben ein Geräusch von sich, das den Spieler darüber informiert, dass er nicht länger gesucht wird.	mgs_alert.wav

---

Spieler-Charakter

Gehen	Schritte, die der Spieler verursacht.	mgs_step_snake_02.wav mgs_step_snake_03.wav mgs_step_snake_04.wav

---

Environment

Schritte	Schritte, die der Spieler verursacht.

Vergleich MGS zu MGS4

Handlung	Metal Gear Solid	Metal Gear Solid 4
Schritte Spieler	Stuff 2	Stuff 3
Gegner Erkennung	Stuff 2	Stuff 3
Gegner Suche	Stuff 2	Stuff 3
Gegner Angriff	Stuff 2	Stuff 3

From:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/ - **game sound dokumentation**

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metal_gear_solid&rev=1496991546

Last update: **2017/06/09 08:59**