

# 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

## Spielbescrieb

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 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="#">mgs_alert.wav</a> <a href="#">mgs_alert_part.wav</a>
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.	<a href="#">mgs_encounter_-_metal_gear_solid_music_extended.ogg</a>

<b>Menu öffnen</b>	Ein schwacher, aufsteigender Ton der das Einblenden des Menüs unterstreicht.	<a href="#">mgs_menu.wav</a>
<b>Menu schliessen</b>	Ein elektronischer, abfallender Ton der das Abschalten des Menu Interfaces verdeutlicht.	<a href="#">mgs_close_menu.wav</a>
<b>Item Aufheben</b>	Schnell Ansteigender, Klang untersetzt mit einem kurzen mechanischen Rauschen.	<a href="#">mgs_pickup_freal.wav</a>
<b>Item Ausrüsten</b>	Mechanisches Rauschen welches den Wechsel der Ausrüstung zeigt obwohl sie visuell sofort stattfindet.	<a href="#">mgs_item equip_freal.wav</a>

## Gegner

<b>Schritte</b>	Die Diversen Schrittklänge der Gegner die nach Bedarf eingesetzt werden können um Gegner in verschiedenen Umgebungen zu simulieren.	<a href="#">mgs_step_01.wav</a> <a href="#">mgs_step_02.wav</a> <a href="#">mgs_step_03.wav</a> <a href="#">mgs_step_04.wav</a> <a href="#">mgs_step_05.wav</a> <a href="#">mgs_step_06.wav</a> <a href="#">mgs_step_07.wav</a> <a href="#">mgs_step_08.wav</a> <a href="#">mgs_step_09.wav</a> <a href="#">mgs_step_10.wav</a>
<b>Sehen des Spielers</b>	Der Gegner sieht den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	<a href="#">mgs_whosethat.wav</a> <a href="#">mgs_hm.wav</a>
<b>Hören des Spielers</b>	Der Gegner hört den Spieler und gibt eine Voice-Line von sich.	<a href="#">mgs_iheardsomething.wav</a> <a href="#">mgs_whatwasthatnoise.wav</a> <a href="#">mgs_huh.wav</a>
<b>Suchen des Spielers</b>	Der Gegner gibt dem Spieler zu erkennen, dass er nun nach ihm sucht.	<a href="#">mgs_wheredhego.wav</a>
<b>Angreifen</b>	Der Gegner gibt zu erkennen, dass er den Spieler aktiv angreift.	<a href="#">mgs_eaththis.wav</a>
<b>Deeskalation</b>	Gegner geben ein Geräusch von sich, das den Spieler darüber informiert, dass er nicht länger gesucht wird.	<a href="#">mgs_justabox.wav</a>
<b>Statusmeldung</b>	Gegner, die sich in einem bestimmten Status befinden, geben dies oft auch durch Sound bekannt.	<a href="#">mgs_yawn.wav</a> <a href="#">mgs_snoring.wav</a> <a href="#">mgs_sneezing.wav</a>

## Spieler-Charakter

<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>

## Vergleich MGS zu MGS4

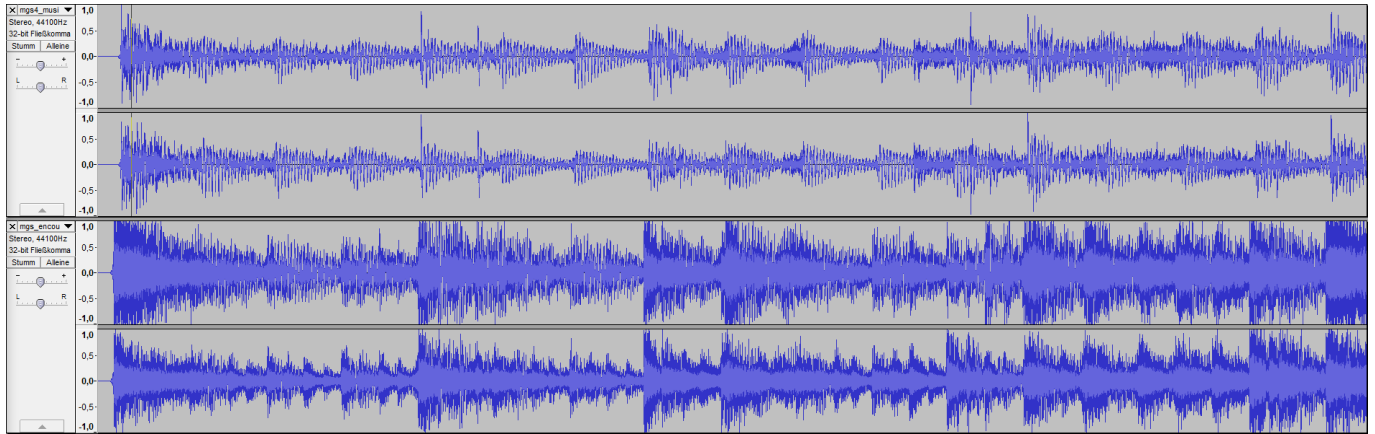
Handlung	Metal Gear Solid	Metal Gear Solid 4
Schritte	<a href="#">mgs_step_01.wav</a> <a href="#">mgs_step_02.wav</a> <a href="#">mgs_step_03.wav</a>	<a href="#">mgs4_enemysteps1.mp3</a>
Gegner Erkennung	<a href="#">mgs_whosethat.wav</a>	<a href="#">mgs5_enemyalert1.mp3</a>
Gegner Suche	<a href="#">mgs_wheredhego.wav</a>	<a href="#">mgs4_enemysearch1.mp3</a>
Deeskalation	<a href="#">mgs_justabox.wav</a>	<a href="#">mgs4_enemygiveup1.mp3</a>
Alert	<a href="#">mgs_alert.wav</a>	<a href="#">mgs4_alert.wav</a>
Alert Theme	<a href="#">mgs_encounter_-_metal_gear_solid_music_extended.ogg</a>	<a href="#">mgs4_music_encounter_2008_.mp3</a>
Item Aufheben	<a href="#">mgs_pickup_freal.wav</a>	<a href="#">mgs4_ammopickup.mp3</a>
Item Ausrüsten	<a href="#">mgs_item equip_freal.wav</a>	<a href="#">mgs4_equip.wav</a>
Menü öffnen	<a href="#">mgs_menu.wav</a>	<a href="#">mgs4_menu.wav</a>
Menü schliessen	<a href="#">mgs_close_menu.wav</a>	<a href="#">mgs4_exit_menu.wav</a>

## Fazit

Beim Vergleich der Sounds und Musik zwischen [Metal Gear Solid](#) und [Metal Gear Solid 4](#) konnten wir zuallererst eine signifikante Verbesserung der Audioqualität feststellen. Des Weiteren enthält Metal Gear Solid 4 eine viel breitere Palette an Variationen für einzelne Soundeffekte oder Musiksequenzen, und auch eine starke Konkretisierung von Soundeffekten für verwandte Ereignisse.

Im Bezug auf die Untersuchung der Sounds für die Stealth-Teile des Spiels konnten wir, abgesehen von der Verbesserung der Audioqualität, keine Unterschiede feststellen. Das Spiel zieht starke Parallelen zu seinen Vorgängern, indem weiterhin realistische Material-Sounds und Voice-Overs verwendet werden. Wir konnten ebenfalls feststellen, dass fast alle Sounds in ihrem Charakter beibehalten wurden. Dies können wir darauf zurückschliessen, dass diese bereits in den Vorgängerspielen sehr gut funktioniert haben und den Wiedererkennungscharakter der Serie aufrechterhalten.

Für die minimalen Unterschiede im Charakter der Sounds, können wir hier das Encounter Theme als Beispiel nehmen. Es ist recht deutlich zu sehen, dass der Soundtrack musikalisch generell der selbe geblieben ist. Um die Wirkung des Tracks, den Spieler in eine hektische Stimmung zu versetzen, wurden aber neu zusätzlich kleine Perkussionselemente hinzugefügt. Hauptsächlich bemerkbar durch sehr schnelle Zimbel-schläge. Weiterhin ist auch hier die qualitative Aufbereitung zu erkennen.



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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=megal\\_gear\\_solid&rev=1497004403](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=megal_gear_solid&rev=1497004403)

Last update: **2017/06/09 12:33**

