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 mgs_alert_part.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_encounter_-_metal_gear_solid_music_extended.ogg

Menu öffnen	Ein schwacher, aufsteigender Ton der das Einblenden des Menüs unterstreicht.	mgs_menu.wav
Menu schliessen	Ein elektronischer, abfallender Ton der das Abschalten des Menu Interfaces verdeutlicht.	mgs_close_menu.wav
Item Aufheben	Schnell Ansteigender, Klang untersetzt mit einem kurzen mechanischen Rauschen.	mgs_pickup_freal.wav
Item Ausrüsten	Mechanisches Rauschen welches den Wechsel der Ausrüstung zeigt obwohl sie visuell sofort stattfindet.	mgs_item_eqip_freal.wav

---

Gegner

Schritte	Die Diversen Schrittklänge der Gegner die nach Bedarf eingesetzt werden können um Gegner in verschiedenen Umgebungen zu simulieren.	---------- 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_justabox.wav
Statusmeldung	Gegner, die sich in einem bestimmten Status befinden, geben dies oft auch durch Sound bekannt.	mgs_yawn.wav mgs_snoring.wav mgs_sneezing.wav

---

Spieler-Charakter

Gehen	Schritte, die der Spieler verursacht.	mgs_step_snake_02.wav mgs_step_snake_03.wav mgs_step_snake_04.wav mgs_step_wet.wav mgs_step.wav
Kriechen	Geräusche die der Spieler beim kriechen verursacht.	mgs_kriechen.wav
Aufstehen nach Kriechen	–	mgs_get_up.wav
Geräusch machen	Der Spieler macht absichtlich ein Geräusch.	mgs_knock_wall.wav

---

Vergleich MGS zu MGS4

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

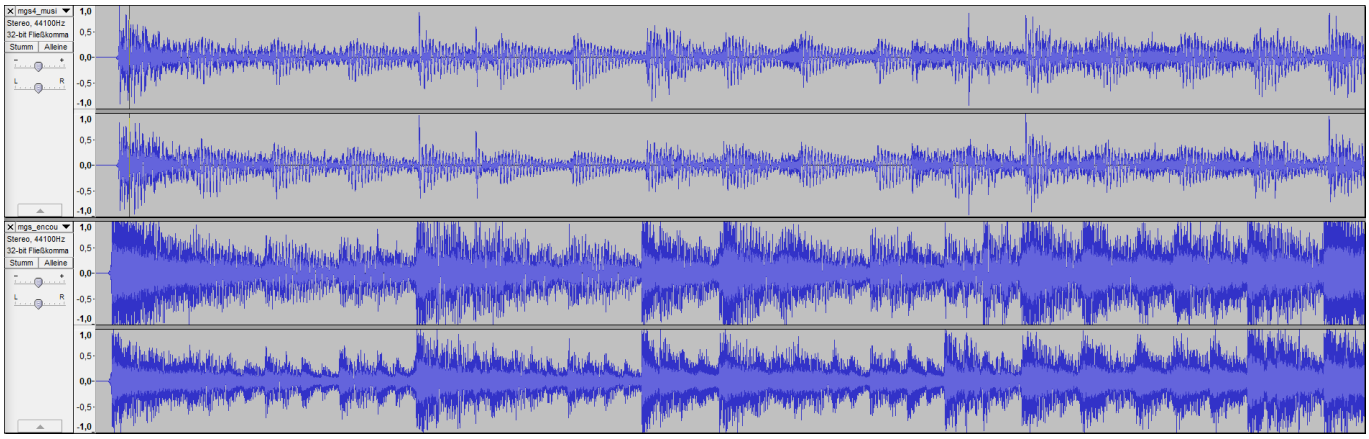
Fazit

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. Haupsächlich 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=metal_gear_solid&rev=1497004457

Last update: **2017/06/09 12:34**