

Metal Gear Solid 4

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



Spieldaten

Genre	Stealth, Action-Adventure
Veröffentlichung	June 12, 2008
Publisher	Konami
Director	Hitoshi Akamatsu
Producers	Hideo Kojima, Kenichiro Imaizumi, Kazuki Muraoka, Yoshikazu Matsuhana
Designer	Hideo Kojima
Programmer	Yuji Korekado
Artist	Yoji Shinkawa
Writers	Hideo Kojima, Shuyo Murata
Composers	Harry Gregson-Williams, Nobuko Toda, Shuichi Kobori, Kazuma Jinnouchi

Spielbescrieb

Das Spiel ist ein Stealth-Shooter, bei dem der Spieler genretypisch die offene Konfrontation mit Gegnern vermeiden und die Level eher vorsichtig erkunden muss.

Jedoch überlässt MGS4 die Entscheidung dem Spieler, ob er sich offensiv durchkämpfen oder eher still vorgehen will. Im Vergleich zum Vorgänger bietet MGS4 zusätzlich einen Tarnanzug, der das Aussehen der Umgebung annimmt. Des Weiteren bekommt der Spieler Unterstützung durch einen Roboter, der die Umgebung erkunden, Wachen betäuben und Fallen entschärfen kann.

MGS4 wird in der Third-Person-Perspektive gespielt, wobei die Kameraperspektive rund um die Spielfigur gedreht werden kann. Das Spiel bietet neben dem Einsatz von Waffen (darunter auch Raketenwerfer und Granaten) auch Nahkampftechniken, wie Faustschläge, Fußtritte sowie

Würgegriffe. Die Spielfigur ist in der Lage in kniender sowie in aufrechter Position zu laufen, sowie zu rennen, zu schleichen und zu springen. Dies ermöglicht eine feine Anpassung an die Umgebung, um nicht entdeckt zu werden. Der Tarnanzug, Octo-Camo genannt, ermöglicht die farbliche Anpassung und Nachahmung des Musters der umgebenden Oberfläche. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit von Gegnern unentdeckt zu bleiben.

Story

Metal Gear Solid 4 spielt im Jahre 2014, neun Jahre nach der Handlung von Metal Gear Solid und fünf Jahre nach Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Es wurde weltweit eine „Kriegswirtschaft“ erschaffen, mit sogenannten PMCs (Private Military Companies), die für Geld Soldaten aussenden. PMC-Soldaten sind mit Nanomaschinen ausgerüstet, womit sich ihre Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld verbessern. Das Kontroll-Netzwerk dieser Nanomaschinen wird Sons of the Patriots (SOP) genannt. Liquid Ocelot bereitet sich darauf vor, diesem System zu schaden. Snake spürt inzwischen seine beschleunigte Alterung durch seinen Status als Klon und hat weniger als ein Jahr zu leben. Er lebt jetzt mit Dr. Hal „Otacon“ Emmerich und Olga Gurlukovichs Tochter Sunny. Als sein ehemaliger Kommandeur Roy Campbell ihn bittet, Liquid mit einer letzten Mission zu stoppen, akzeptiert Snake dies und zieht in den Krieg im Nahen Osten, wo Liquid sich wahrscheinlich versteckt hält.

Sound-Analyse mit Fokus auf Stealth

Da Metal Gear ein Stealth-Spiel ist, haben wir uns auf die Stealth-Elemente fokussiert.

Non-Diegetisch

Alert	Schriller, schnell aufsteigender Klang der an einen Aufschrei erinnert. Weckt durch seine Prominenz sofort die Aufmerksamkeit des Spielers.	----- mgs4_alert.wav
Encounter-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. Für den dynamischen Übergang gibt es einen kleinen Einschub der den Track jederzeit beenden kann. Das Musikstück zieht auch Referenz zu dem Alert-Sound, indem es viele plötzliche Sound-Einschübe verwendet.	mgs4_music_encounter_2008_.mp3

Caution-Theme	Dieses Theme beginnt normalerweise nach dem Encounter-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. Es gibt Variationen des Evasion Themes für jeden Akt des Spieles. Obwohl sich diese in der Stimmung die sie erzeugen ähnlich sind, sind sie doch für jede der Spielumgebungen angepasst. Alle Variationen der Evasion Tracks benutzen Perkussion und Synthesizer um einen hektischen Spielrythmus zu etablieren und die Anspannung des Spielers aufrecht zu erhalten.	mgs4_music_evasion_act_2_.mp3 mgs4_music_evasion_act_3_.mp3 mgs4_music_evasion_act_4_.mp3
Storyitem Pick-Up	Der Spieler nimmt ein Item auf. Der schnell ansteigende Klang verdeutlicht dabei dass der Spieler etwas Wichtiges erhalten hat	mgs4_new_item.wav

Gegner

Schritte	Fussschritte von Gegnern die über relativ weite Entfernung vom Spieler gehört werden um sie lokalisieren zu können. Sie heben sich durch ihre Klarheit von den gedämpft wirkenden Fusstritten des Spielers ab.	----- mgs4_enemysteps1.mp3
Entdecken des Spielers	Einige von diversen möglichen Barks die von NPC's ausgestossen werden, sollte auf sich aufmerksam gemacht werden.	mgs5_enemyalert1.mp3 mgs4_shotplusenemyalert.mp3
Suchen des Spielers	Der Gegner gibt dem Spieler zu erkennen, dass er nun nach ihm sucht.	mgs4_enemysearch1.mp3
Angreifen	Der Gegner gibt zu erkennen, dass er den Spieler aktiv angreift. Wird vom Alarm-Sound und der Encounter-Musik begleitet.	mgs5_enemydiscover2withbattlesound.mp3
Deeskalation	Der Gegner gibt zu verstehen, dass der Spieler nicht mehr gesucht wird.	mgs4_enemygiveup1.mp3

Spieler-Charakter

Schleichen	Dumpfere und leiser wirkende Fussschritte des Characters als beim aufrechten Gehen. Wird je nach untergrund entsprechend ergänzt (Waldboden/Hausboden/Metallflächen).	----- mgs4_crouching.mp3
Schleichen in hohem Gras	Die leiseren Fussschritte während dem Ducken werden durch ein nasses Rascheln ergänzt.	mgs4_crouchbush.mp3

Schleichen (langsam)	Entsprechend der Bewegungsgeschwindigkeit wird der Klang und Lautstärke der Schritte weiter abgedämpft.	mgs4_crouchslow.mp3
Kriechen	Die dumpfen Fusschritte werden von rhythmischen Stoffgeräuschen abgelöst.	mgs4_crawling.mp3
Wechsel zu Fass-Schleichen	Die normalen Fusschritte des Charakters werden mit einem metallisch schäppernden Sound überlagert um die Materialität des übergestülpten Objektes(hier Fass) zu verdeutlichen.	mgs4_changetobarrelsneak.mp3
Octo-Camo	Die adaptive Camouflage des Spielers passt sich an.	mgs4_camochange.wav
Activation Solid-Eye	Mechanisches Klacken gefolgt von kurzem, digital wirkenden ansteigenden Sound der an Hochfahren erinnert. Der Spieler aktiviert hier eine spezielle Sicht.	mgs4_activatesolideye.mp3
Item Pick-Up Ammo	Der Spieler nimmt Munition auf dargestellt durch ein mechanisches Klacken gefolgt von einem schnell ansteigenden Ton in mechanischen Stil, der an klassisch positiv assoziierte Pickup Sounds erinnert.	mgs4_ammopickup.mp3
Item Equip	Der Spieler wählt ein Item aus.	mgs4_equip.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_equip_freal.wav	mgs4_equip.wav
Menü öffnen	mgs_menu.wav	mgs4_menu.wav
Menü schliessen	mgs_close_menu.wav	mgs4_exit_menu.wav

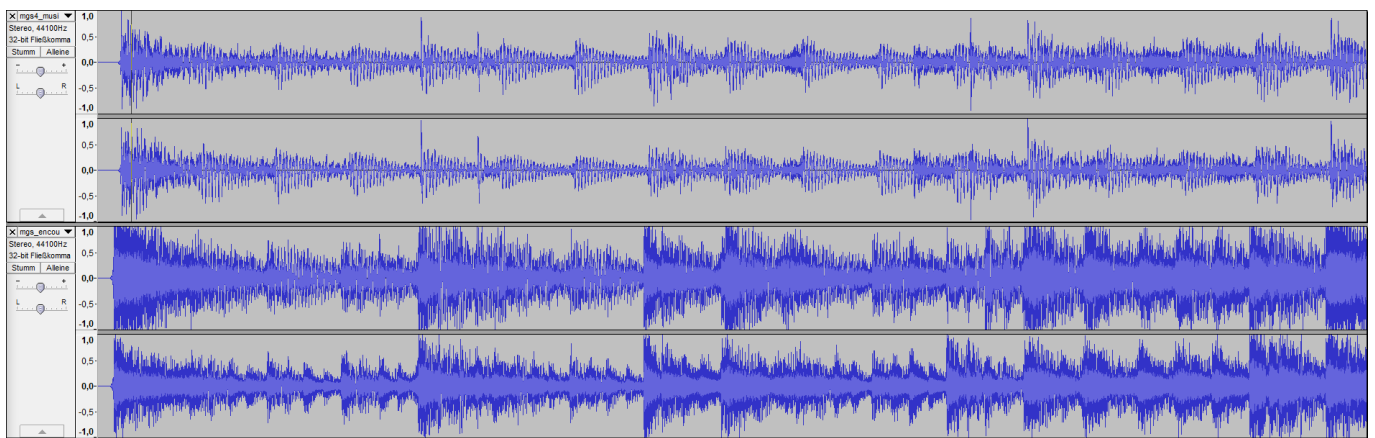
Fazit

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. 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=mgs4>

Last update: **2017/06/09 12:37**

