2025/11/21 03:59 1/4 Metal Gear Solid 4

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	

Spielbeschrieb

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

Last update: 2017/06/09 11:05

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
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. 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_2008mp3

Caution-Theme	ieden Akt des Spieles. Obwohl sich diese in	mgs4_music_evasion_act_2mp3 mgs4_music_evasion_act_3mp3 mgs4_music_evasion_act_4mp3
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	1	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 Alert-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
------------	--	--------------------

		_	-		J
1	1		n	_	

seren Fussschritte während dem Ducken n durch ein nasses Rascheln ergänzt.	mgs4_crouchbush.mp3
rechend der Bewegungsgeschwindigkeit er Klang und Lautstärke der Schritte abgedämpft.	mgs4_crouchslow.mp3
ımpfen Fussschritte werden von ischen Stoffgeräuschen abgelöst.	mgs4_crawling.mp3
ormalen Fussschritte des Charakters n mit einem metallisch schäppernden l überlagert um die Materialität des estülpten Objektes(hier Fass) zu utlichen.	mgs4_changetobarrelsneak.mp3
laptive Camouflage des Spielers passt n.	mgs4_camochange.wav
nisches Klacken gefolgt von kurzem, wirkenden ansteigenden Sound der an ahren erinnert. Der Spieler aktiviert hier pezielle Sicht.	mgs4_activatesolideye.mp3
pieler nimmt Munition auf dargestellt ein mechanisches Klacken gefolgt von schnell ansteigenden Ton in anischen Stil, der an klassisch positiv ierte Pickup Sounds erinnert.	mgs4_ammopickup.mp3
pieler wählt ein Item aus.	mgs4_equip.wav
	n durch ein nasses Rascheln ergänzt. rechend der Bewegungsgeschwindigkeit er Klang und Lautstärke der Schritte abgedämpft. Impfen Fussschritte werden von ischen Stoffgeräuschen abgelöst. Immalen Fussschritte des Charakters n mit einem metallisch schäppernden überlagert um die Materialität des estülpten Objektes(hier Fass) zu utlichen. Iaptive Camouflage des Spielers passt n. Inisches Klacken gefolgt von kurzem, wirkenden ansteigenden Sound der an ahren erinnert. Der Spieler aktiviert hier pezielle Sicht. Dieler nimmt Munition auf dargestellt ein mechanisches Klacken gefolgt von schnell ansteigenden Ton in enischen Stil, der an klassisch positiv ierte Pickup Sounds erinnert.

Klangqualität

Im Vergleich zu Metal Gear Solid ist der Sound viel qualitativer. Es werden viele reine Klänge verwendet und es ist praktisch kein Rauschen vorhanden.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metal_gear_solid_4&rev=1496999115

Last update: 2017/06/09 11:05

