

Metal Slug 3

- René Krebs
- Florin Gasser
- Marco Bach
- Laslo Vetter

	
Entwickler	SNK Playmore Corporation
Erscheinungsjahr	2000
Genre	Run And Gun
Plattformen	Arcade / Neo Geo / PS2 / Xbox / Xbox 360 / Virtual Console / iOS / Android / PC

Beschreibung

«[W Metal Slug](#) ist eine 2D-Shoot-'em-up-Videospielserie der Firma SNK für Neo-Geo-Automaten sowie Heimkonsolen. Zudem gibt es Ableger auf dem hauseigenen Neo-Geo-Pocket sowie Portierungen auf andere Konsolen wie zum Beispiel der PlayStation oder Xbox.» - *Wikipedia*

Spielprinzip

«[W Metal Slug](#) spielt sich ähnlich wie Contra/Probotector oder Turrican. Der Spieler läuft genretypisch durch meist horizontal scrollende Level und versucht durch das Ausschalten von Gegnern möglichst weit vorzudringen. Der Punktestand (Highscore) wird durch das Aufsammeln von Wertgegenständen und das Befreien Gefangener erhöht. Dem Spieler stehen dabei eine Vielzahl von Waffen und Powerups zur Verfügung.

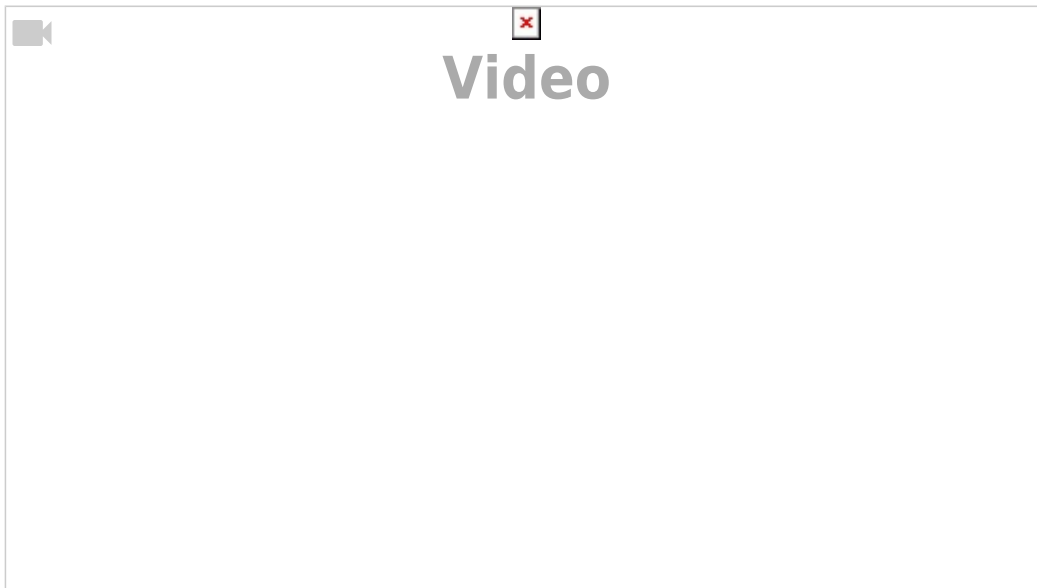
Am Ende eines jeden Levels wartet ein riesiger Endgegner darauf vernichtet zu werden. Was das Spiel aus der Masse hervorhebt, ist zum einen die Möglichkeit, in den namensgebenden Metal Slug (einen Panzer) zu steigen, zum anderen die Liebe zum Detail der Entwickler. Wo andere Spiele schon lange im 3D-Gewand daher kommen, setzt Metal Slug noch immer 2D-Rastergrafiken ein, womit es heute zu einer Art Retrogenre gezählt werden kann.» - *Wikipedia*

Story

«Mordon und seine Rebellenarmee sind zurück. Die Peregrine Falcon und eine 2. Spezialeinheit, die S.P.A.R.R.O.W. schließen sich zusammen, um sie erneut zu besiegen. Schließlich stellt sich heraus, dass erneut die Marsianer dahinter stecken, welche nur einen als Mordon verkleideten Marsianer auf die Erde geschickt haben. Gemeinsam mit der übrig gebliebenen Rebellenarmee stürmen sie das

Mutterschiff und zerstören es. Der Anführer der Marsianer, Rootmars, wird im Meer versenkt.» – *Wikipedia*

Gameplay Video



Soundanalyse

Die Metal Slug Reihe nutzt markant die auditiven Einflüsse als Transportmittel, um den Spieler voranzutreiben. Der Verlauf eines Levels ist konstant von einer Zunahme von Soundeffekten geprägt. Beim Spieler entsteht die Assoziation, dass eine grosse Menge von auditiven Feedbacks ein positives Zeichen ist. Dieser Spielverlauf wird auf allen Ebenen in diese Richtung herangezuchtet. Eine kurzweilige Stille wird als störend empfunden und treibt den Spieler nach vorne. Zudem wird das positive Gefühl der Erlösung nach Beendigung eines Levels umso grösser.

Wir teilen die Gliederung der verschiedenen Elemente folgendermassen auf:

Hintergrundmusik

1. Verhalten innerhalb des Levels
2. Verhalten über mehrere Levels

Verhalten auf den Flow des Levels:

Aktionsfeedback

1. Schuss / töten
2. Upgrades

Upgrades Waffen = Steigerung der Anzahl der Sounds = Steigerung der Anzahl Feedbacks = Mehr Dynamik = Interpretation -> Positive Entwicklung

Umgebungsfeedback

1. Interface

Gegnerfeedback

- Todesschreie - Gegnerische Schüsse

Interessanterweise sind die auditiven Feedbacks von den Gegnern minimal gehalten. Bewegt sich der Spieler durch den Level, ohne eine Aktion auszuführen, so ist kein markanter Informationsanstieg zu hören. Diese Erkenntnis deckt sich mit der zu Beginn aufgestellten These, dass die Zunahme der Soundeffekte grösstenteils durch den Spieler ausgelöst werden und somit ein positives Feedback transportiert.

Dieses Schema wird in den Bosskämpfen durchbrochen, was die Bosskämpfe soundtechnisch hervorhebt. Der Bosskampf auf auditiver Ebene lässt sich folgendermassen beschreiben: Wer mehr Sounds generiert, gewinnt.

Funktional-Ästhetische Beurteilung

Warum klingt es? Welche Funktion erfüllen die Klänge (beabsichtigt oder unbeabsichtigt)?

2.1. Wahrnehmungsorientiert

- 2.1.1. Feedback (sensomotorisch)
- 2.1.2. Simulation, "Physikalisierung", resp. Imitation der physikalischen Welt
- 2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit
- 2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung
- 2.1.5. Kognitive Entlastung
- 2.1.6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

2.2. Bezug Aktion - Klang?

- 2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielewelt) - Klang
 - Eher isomorph, direkte Verbindung
 - Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt
 - Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig
- 2.2.2. Freude am sich-selbst-hören
- 2.2.3. Machtdifferential

2.3. Bezogen auf Interaktion

- 2.3.1. Als Kommunikation:
 - direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung)
 - indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ initiiert werden)
 - Umgebungskommunikation („Atmo“, genereller „Keynote“ Sound, allgemeine Information über „das Vorhandene“)

2.3.2. In Bezug auf Handlungen

Einfache Handlungsklänge

Einfache Handlungen

- Erweiterte Handlungen
- Information in Wiederholungsmustern

Handlung und Zustandsveränderung

- Spezielle Fähigkeiten des Characters
- Objektmanipulation, Objekteigenschaften
- Handlung, Fähigkeit oder Objektgebrauch?
- Zeitmanipulation
- Herstellen / signalisieren von Handlungsbereitschaft

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metal_slug_3&rev=1399450129

Last update: **2014/05/07 10:08**

