

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.

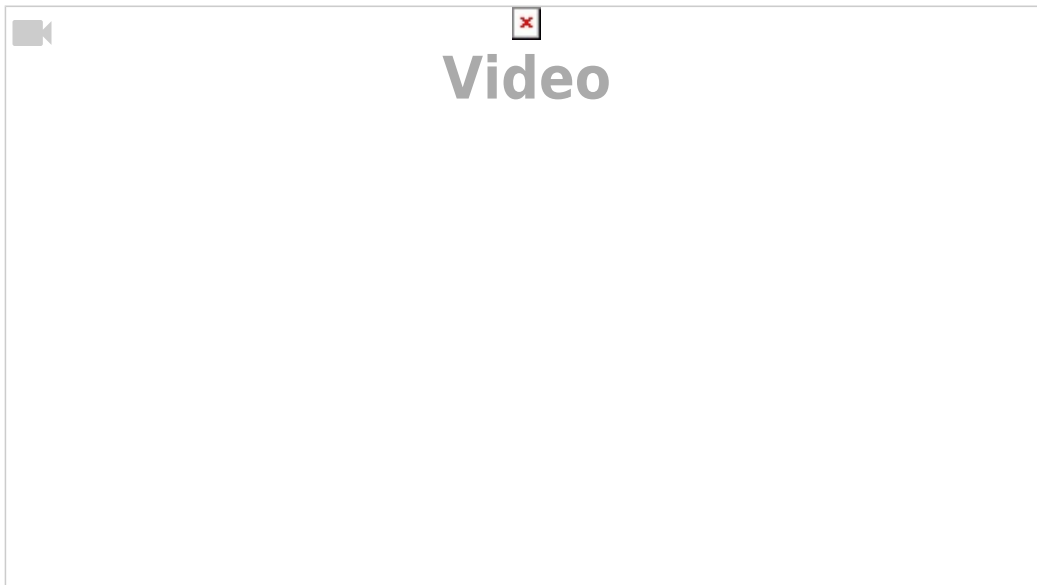
Am Ende eines jeden Levels wartet ein riesiger Endgegner darauf vernichtet zu werden. Was das Spiel aus der Masse hervorhebt, ist zum einen die Möglichkeit, in den namensgebenden Metal Slug (einen Panzer) zu steigen, zum anderen die Liebe zum Detail der Entwickler. Wo andere Spiele schon lange im 3D-Gewand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

Story

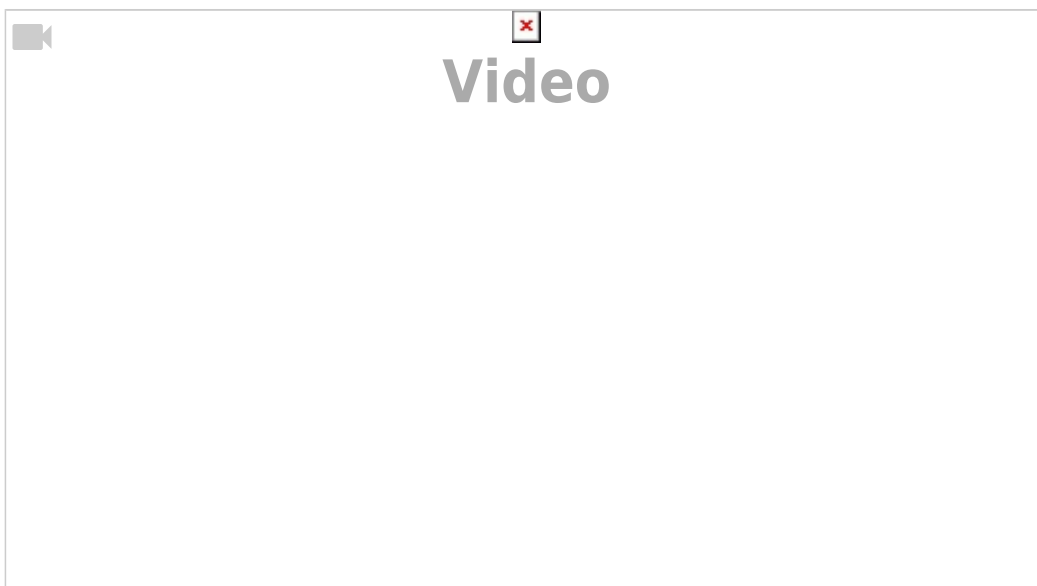
«Mordon und seine Rebellenarmee sind zurück. Die Peregrine Falcon und eine 2. Spezialeinheit, die S.P.A.R.R.O.W. schließen sich zusammen, um sie erneut zu besiegen. Schließlich stellt sich heraus, dass erneut die Marsianer dahinter stecken, welche nur einen als Mordon verkleideten Marsianer auf die Erde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



Sound Effekte



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 herangezüchtet. 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

Es hat pro level eine individuelle Hintergrundmusik, die geloopt wird, nach einer gewissen Spieldauer. Themenbezogene Musik als narratives Element. Zombies und Aliens bezogene Musik. Reagiert nicht auf das Verhalten des Spielers. Reagiert nicht auf das momentane Geschehnis des Levels. Aufgrund der Taktrate des Hintergrundsounds ist die Aufmerksamkeit des Spielers immer gegeben. Auch wenn fast keine Gegner da sind ist der rasante Hintergrundsound immer da.

Das Ganze ändert sich bei Bosskämpfen. Musik wird dem Boss angepasst. höhere Taktrate. unterscheidet sich immer von dem Level. So ist bereits auf einer auditiven Ebene, jeder Boss ein Unikat.

Digitale, elektronische Musik(elektronische Gitarre)

- Verhalten innerhalb des Levels - Verhalten über mehrere Levels

Verhalten auf den Flow des Levels:

Aktionsfeedback

- **Upgrades / Waffen**

- **Schuss / Gegnerfeedback**

Upgrades / Waffen:

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

Immersive Wirkung über:

- Frequenz -> Je höher die Frequenz, desto schwächer ist das einzelne Projektil
- Kadenz -> Je höher die Kadenz, desto schneller das Gegnerfeedback.

Je mehr Volumen von einem Projektilsound ausgeht, desto mächtiger wirkt die Waffe. Diese Tatsache erklärt, warum das Maschinengewehr oft als „stärkste Waffe“ interpretiert wird.

Informationsankündigung:

Die Waffenupgrades werden in Metal Slug als regelrechten Event eingeleitet. Vorhergehend von einem überdimensionierten Ladergeräusch doppelt das Spiel mit einer Off-Stimme, welche den Waffentyp beschreibt, regelrecht nach.

Umgebungsfeedback

- **Interface**

- Ereignisse (Veränderung Spieler / Befreiung Gefangene)

text marco hier

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.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metal_slug_3&rev=1399452549

Last update: **2014/05/07 10:49**

