METRO 2033

Genre	First Person Shooter (Horror-Survival)
Release	**EU:** 19. März 2010
	US: 16. März 2010
Platformen	Windows, Mac, Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4, Linux
Entwickler	4A Games

Analyse von: Annika Rüegsegger / Max Striebel / Manuel Schneuwly

---

Spielprinzip

Metro 2033 ist ein Ego-Shooter mit Elementen des Survival-Horror-Genres. Die Handlung verläuft linear, sodass der Spieler nur geringfügig vom vorgezeichneten Handlungspfad abweichen kann. Die Handlung wird zudem in zahlreichen Zwischensequenzen und Dialogen weiter fortgeführt. Trotz des Shooter-Schwerpunktes kann sich der Spieler auch an einigen Gegnern vorbeischleichen. Um für Abwechslung zu sorgen, wurden einige Szenarien implementiert. Zum einen muss der Spieler eine Station vor angreifenden Mutanten verteidigen, zum anderen gilt es, in einem befestigten Waggon vor anrückenden Faschisten zu flüchten oder auch eine Person sicher durch feindliches Gebiet zu eskortieren. Seltsame und gefährliche Anomalien, bedingt durch die nukleare Einwirkung, sowie verseuchte und strahlende Gebiete muss der Spieler ebenfalls überstehen. Das Spiel basiert auf einem halbwegs realistischen Hintergrund, denn die Existenz der Mutanten wird durch die nukleare Verseuchung erklärt. Auch gibt es keine Dämonen oder Magie. Dennoch setzt sich der Spieler an einigen Stellen mit paranormalen Situationen auseinander, sei es das Auftreten von Geistererscheinungen oder die Einbeziehung der „Schwarzen“ in das Geschehen. Dies sorgt mitunter für eine sehr düstere Atmosphäre. — *Wikipedia*

Video

Soundanalyse

Beschreibung Klangkulisse

Die Menschheit hat sich von der unbewohnbaren Erdoberfläche in die tiefen der Metro zurückgezogen. Viele Menschen leben auf engem Raum zusammen und man meidet die Metrotunnel. Der Sound vermittelt in den allermeisten Situationen ein bedrückendes Gefühl. Dieses Unwohl- oder Alleine sein wird durch Stille und Dissonanzen des Sounds verstärkt.

Wahrnehmungsorientiert

Feedback (sensomotorisch)

- Startmenu: Eingabeoptionen sind eigene „Objekte“ die einen Sound abspielen wenn man mit der Maus darüber hovert.
- metro_2033_start_menu.mp4
- Menu: Geräusche beim Hovern über Menuoptionen (klingt wie Schrittgeräusch)
- metro_2033_menu.mp4

Simulation, “Physikalisierung”

- Physikalische Objekte in der Welt versuchen realistisch zu klingen. Laufen auf verschiednen Untergründen verursacht wenige unterschiedliche Geräusche. Bei manchen Objekten wird zum Teil so stark versucht typische Sounds zuzuordnen, dass es schon fast wieder unrealistisch wirkt. Wenn der Spieler die Uhr hervornimmt (überprüfen der Gasmaskenfilter-Zeit), tickt diese jedesmal genau vier Schläge und ist danach wieder geräuschlos.

Fokussierung der Aufmerksamkeit

- Wichtige Sprecher (Storyrelevant) werden mit der Distanz nur leicht leiser und klingen als würden sie rufen
- Dissonante Geräusche und Monster Sounds aus der Ferne machen den Spieler angespannt.

Hilfestellungen

- Änderung der Atmung bei knapper Gasmaskenfilterzeit.
- Geigenzähler Geräusch bei hoher Radioaktivität.
- metro_2033_geigerzaehler.mp3
- Schweres Atmen wenn man ohne Maske radioaktiv verseuchter Luft ausgesetzt ist
- metro_2033_nomask_breathing.mp3

Immersion

- Wenn die Maske angezogen ist, sind bei der kleinsten Anstrengung Atmunsgeräusche zu hören.
- metro_2033_gasmask_heavy_breathing.mp3

Visionen

- vison_2033.mp4
- vision2_2033.mp4

Raum

Klangeigenschaften

- Wandstücke scheinen den Schall physikalisch zu schlucken. (geschickt platzierte Soundquellen)
- Material des Zieles hat selten einfluss auf das Schussgeräusch.
- metro2033_material_sound_tests.mp4

Atmosphäre

- Es wird allgemein viel geredet wenn Leute in der nähe sind. Dadurch entsteht ein grosser Kontrast zweischen den sicheren Metrostationen und den gefählichen Tunneln. Die Metrostationen bieten ein Gefühl der Geborgenheit. Das verschwindet wenn der Spieler auf sich allein gestellt ist und nur noch das leise Ambient der Tunnel zu hören ist.
- Neben den natürlichen Ambientsounds (Wind, Wassertropfen, Quietschen ect) gibt es eine leise, dissonate, musikalische Soundkulisse.
- Die wenige Musik die es gibt, stammt oft von physikalischen Quellen (Gittatrenspieler, Plattenspieler, Radio ect) die im ganzen Bereich hörbar ist.
- metro2033_npc_is_gamemusic.mp4
- Klangschwellen: Tropfgeräusche/Elektrisches Brummen/etc beim betreten des Raums (Bsp unten: Tropfgeräusch und typisches Windgeräusch wenn man sichere Zonen verlässt)
- metro2033_sound_schwelle.mp3
- Die Einzelnen Bereiche lassen sich klanglich unterscheiden.
- **Metrostation**: Stimmengewirr, (präsenter Gitarrensound/Musik), reges Treiben

- metro_2033_metrostation_sound.mp3
- **Metrotunnel**: beim Betreten Wind, dissonante Geräusche, Wasser, Monster, allgemein hallend
- metro_2033_metrotunnel_sound.mp3
- hall.mp4
- **Draussen**: leise, zum teil Musik, starker Wind
- metro_2033_outside_sound.mp3

Interaktion

Direkt

- Schiessen, Laufen, Schalter betätigen

Indirekt

- Atmung beim schnellen Laufen, sterben, angeschossen werden

Vergleich mit Metro Last Light

Spielprinzip:

- Das Spielprinzip ist eigentlich dasselbe, sowie die allgemeine Stimmung in der Metro, da es sich bei Metro Last Light um eine Fortsetzung von Metro 2033 handelt.

Allgemeine Klangkulisse:

- Die allgemeinen Sound und Klänge im Metro LL haben sich im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Sie sind realistischer und besser integriert („angenehmer“)

Sounds

Menu

- Das Menu in Metro LL erzeugt keine sensomotorischen Geräusche/Feedbacks beim Hovern über die einzelnen Auswahlmöglichkeiten mehr.

Synchro/Stimmen

- In Metro LL klingen die Stimmen viel mehr nach realen Personen und nicht nach Text, der nur heruntergelesen wird. Gefühle werden besser vermittelt. (halt wie Russen ;))

Atmung

- In Metro LL ist beim Laufen mit einer Gasmaske das angestrengte Atmen des Charakters viel subtiler und nicht so dominant wie in Metro 2033.

Schiessen

- Der Gebrauch der Waffe und das damit verbundene Verschiessen von Munition klingt im neuen Spiel realistischer und die einzelnen Schüsse unterscheiden sich voneinander. In Metro 2033 sind die jeweiligen Schuss-Sounds einer Waffe gleich. Auch der Raum in dem sich der Spieler befindet hat kaum Einfluss auf den Klangcharakter. Das ist in Metro LL besser gelöst und differenzierter.

Schiessen auf Objekte

- in Metro LL erzeugt Schiessen auf unterschiedliche Materialien objektspezifischeres Soundfeedback.
- Auch das Begehen verschiedener Untergrundmaterialien erzeugt in Metro Last Light differenzierte, materialspezifische Sounds.

Untergrund

- Die verschiedenen Untergründe werden besser voneinander unterschieden und dementsprechend anders vertont.

Ambient

- Der Ambient Sound ist in beiden spielen gut getroffen. Ausserhalb der Metrostationen sind beklemmende Geräusche wie Quietschen, Tropfen, fernes Brüllen und tiefe Winde zu hören. Auch von abstrakten, dissonanten Tönen wird Gebrauch gemacht.

Musik

- In beiden Spielen hat es nur sehr wenig oder sehr dezente Musik. Wenn es Musik hat, wird diese meist so eingesetzt, das sie von einem Objekt oder NPC im Spiel emittiert wird und über weite Distanzen hörbar ist. (Gitarrist, Plattenspieler, Radio, Musiker)

Spannung

- Die Musik in Metro LL wird viel filmischer eingesetzt. Vor allem auch bei Cutscenes. Wenn sich die Handlung auf einen Spannungsmoment hin steigert, wird dies auch mit der Musik vermittelt, wie zum Beispiel bei Schreckmomenten oder Crashes.
- metrollfilmischemusik.mp4

Visionen

- Die Visionen sind in beiden Spielen beinahe identisch. Sie beginnen und enden jeweils mit einem white screen. Dazwischen ist der Sound etwas verzogen und klingt als wäre er weit weg.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metro_2033

Last update: **2015/05/08 12:47**