

METRO Last Light



| | |
|--------------------|---|
| Genre | First Person Shooter (Horror-Survival) |
| Release | 17. Mai 2013 |
| Plattformen | Windows, Mac, Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4, Linux |
| Entwickler | 4A Games |

Analyse von: Annika Rügsegger, Max Striebel, Manuel Schneuwly

Spielprinzip

Metro: Last Light führt das Spielprinzip seines Vorgängers fort. Das Spielgeschehen wird durchgängig aus der Ego-Perspektive präsentiert, auch in den geskripteten Zwischensequenzen. Die Benutzeroberfläche ist im Vergleich zu anderen Titeln stark reduziert. Der Schwerpunkt des Spiels liegt darauf, sich mit geringen Ressourcen actionorientierten Kämpfen zu stellen oder sie zu umgehen. Ähnlich wie in Dark Project: Der Meisterdieb und Splinter Cell bietet das Spiel auch eine Schleichmechanik.[1] Es besitzt ein nicht sichtbares Karmasystem, je weniger Personen der Spieler tötet oder je mehr Gesprächen er zuhört, desto mehr Karmapunkte erhält er, was zu einer Variation des Spielendes führt. — *Wikipedia*



Soundanalyse

Beschreibung Klangkulisse

Wahrnehmungsorientiert

Feedback (sensomotorisch)

- Startmenu: Eingabeoptionen sind eigene „Objekte“ die einen Sound abspielen wenn man mit der Maus darüber hovers.

[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 verschiedenen Untergründen verursacht verschiedene Geräusche; z.B. Feuerzeug, Uhr, Schiessen, Nachladen etc. Dabei wird zum Teil so stark versucht den Objekten Sounds zu geben, 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 fangen unter Umständen an zu rufen.

- Dissonante Geräusche und Monster Sounds aus der Ferne machen den Spieler angespannt.

Hilfestellungen

- Peep-Geräusch wenn der Akku der Taschenlampe leer ist.

Immersion

- Wenn die Maske angezogen ist, sind bei der kleinsten Anstrengung Atmungsgeräusche zu hören.

Raum

Klangeigenschaften

- Wandstücke scheinen den Schall physikalisch zu schlucken.
- Material des Zieles hat selten einfluss auf das Schussgeräusch.

Atmosphäre

- Es wird allgemein viel geredet wenn Leute in der Nähe sind. Dadurch entsteht ein grosser Kontrast zwischen den sicheren Metrostationen und den gefährlichen 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, dissonante, musikalische Soundkulisse.
- Die wenige Musik die es gibt, stammt oft von physikalischen Quellen (Gitarrenspieler, Plattenspieler, Radio ect) die im ganzen Bereich hörbar ist.
- Klangswellen:
- Die Einzelnen Bereiche lassen sich klanglich unterscheiden.
- **Metrostation:** Stimmengewirr, präsenter Gitarrensound/Musik, reges Treiben
- **Metrotunnel:** beim Betreten Wind, dissonante Geräusche, Wasser, Monster, allgemein hallend
- **Draussen:** leise, zum teil Musik, starker Wind

Interaktion

Direkt

- Schiessen, Laufen, Schalter betätigen

Indirekt

- Atmung beim schnellen Laufen, sterben, angeschossen werden

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metro_last_light&rev=1431014176

Last update: **2015/05/07 17:56**

