

# METRO Last Light



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

[lstartmenu.mp4](#)

#### Simulation, “Physikalisierung”

- Physikalische Objekte in der Welt versuchen realistisch zu klingen. Laufen auf verschiedenen Untergründen verursacht verschiedene Geräusche. Das Schiessen auf unterschiedliche Ziele ergibt unterschiedliche Schussgeräusche.

[schiessen.mp4](#)

#### 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.
- Warnung wenn der Gegner kurz davor ist einen zu entdecken.

[stealthwarnung.mp3](#)

## Raum

### Klangeigenschaften

- Wandstücke scheinen den Schall physikalisch zu schlucken.

### 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, präserter 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

- 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=1431015758](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metro_last_light&rev=1431015758)

Last update: 2015/05/07 18:22



