METRO Last Light

Genre	First Person Shooter (Horror-Survival)
Release	17. Mai 2013
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: 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*

Video

Soundanalyse

Beschreibung Klangkulisse

Wahrnehmungsorientiert

Feedback (sensomotorisch)

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

llstartmenu.mp4

Simulation, “Physikalisierung”

- Physikalische Objekte in der Welt versuchen realistisch zu klingen. Laufen auf verschiednen 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 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.
- Klangschwellen:
- Die Einzelnen Bereiche lassen sich klanglich unterscheiden.
- **Metrostation**: Musik, einige Stimmen
- Beim Orden
- station.mp4
- Bei den Kommunisten
- bei_den_roten.mp4
- **Metrotunnel**: beim Betreten Wind, dissonante Geräusche, Wasser, Monster
- **Draussen**: leise, zum teil Musik, starker Wind

Interaktion

Direkt

- Schiessen, Laufen, Schalter betätigen

Indirekt

- Sterben, angeschossen werden

Vergleich mit Metro 2033

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. Im Metro 2033 werden

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 ;))

Waffensounds

- in Metro LL erzeugt Schiessen auf unterschiedliche Materialien objektspezifischeres Soundfeedback.

Untergrund

- Auch das Begehen verschiedener Untergrundmaterialien erzeugt in Metro Last Light differenzierte, materialspezifische Sounds.

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.

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)

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.

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.

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.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=metro_last_light&rev=1431070131

Last update: **2015/05/08 09:28**