



Anal

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Høgskolen i Hedmark
Campus Hamar

Visuell Simulering

Spill- og interaksjonsdesign
Emnekode: 2SPI200
Mappe 1, Del 1, Spillanalyse

Innholdsfortegnelse

| | |
|--------------------------|----|
| Problemstilling | 3 |
| Forord | 3 |
| Handling | 3 |
| Core Mechanics | 4 |
| Bruker Gransesnitt | 6 |
| Kamuflasje | 7 |
| Jakt og mat | 8 |
| Skadebehandling | 8 |
| Bosser | 9 |
| Sammendrag | 10 |
| Referanser: | 11 |



Problemstilling: Hvilke endringer er blitt gjort hovedsakelig i gameplayet til Metal Gear Solid 3: Snake Eater, i forhold til tidligere utgivelser i Metal Gear Solid serien, og hvilke konsekvenser får dette for spillopplevelsen?

Forord

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (forkortet til MGS3 heretter) er den tredje installasjonen i Metal Gear Solid serien, og er designet av Hideo Kojima. Kronologisk i Metal Gear universet stiller MGS3 som en forløper til alle de andre spillene. Man tar kontroll over karakteren Naked Snake (Jack) i år 1964, før helten i de andre spillene; Solid Snake eksisterte. Dette er interessant for spillere som har spilt tidligere titler, for det gir dypere forståelse av hendelser som skjedde før de andre spillene. Det fungerer også godt for nye spillere, siden man ikke trenger noen tidligere kjennskap til Metal Gear for å forstå handlingen i spillet. Attpåtil er den erstattede hovedkarakteren ikke bare veldig lik Solid Snake, men han er også antagonisten i de to første Metal Gear spillene; “Metal Gear” og “Metal Gear 2: Solid Snake”.

Handling

MGS3 begynner med en intro sekvens som etablerer situasjonen og forklarer hvordan den tar utgangspunkt i den virkelige verdenshistorien, og hvilken rolle hovedkarakteren Jack spiller. Den gjør dette på en hyperrealistisk måte, som er en metode der virkelig historie og fiksjon blandes, slik at tilskuere får vansker med å skille mellom dem (Zoran Iovanovici, 2010). Årstallet er 1964, og den kalde krigen rår mellom den kommunistiske og den vestlige delen av verden. Det viser seg at konfliktene mellom disse partene er mye større enn det vi kjenner fra verdenshistorien, og at Sovjetunionen er en mye større trussel enn det allmenheten vet. Den sovjetiske vitenskapsmannen Sokolov er blitt fange i Russland, etter å ha blitt overgitt fra USA som en forhandling for å stanse Cubakrisen. Nå er det Jacks oppdrag å fare inn i en russisk jungel på et topphemmelig enmanns oppdrag, for å redde Sokolov og frakte han trygt tilbake til USA. Jack får i dette oppdraget kodenavnet “Naked Snake”, siden han så og si er strippet for essensielle redskaper, og må anskaffe disse selv.

Noe av det første som merkes annerledes med det narrative i MGS3, er at det ikke er så mange ting som er alt for abstrakt. I MGS1 og spesielt MGS2, er det veldig mange

kompliserte forhold mellom de forskjellige karakterene, så det blir vanskelig å følge med på hva de ulike personene og gruppene står for, eller hvem som er på lag med hvem. Samtidig er den teknologiske utviklingen veldig avansert, og det blir til tider vanskelig å ta høyt overnaturlige ting for gitt. Man finner likevel disse faktorene i MGS3, men de kommer til mindre grad i veien for fortellingen spillet fremlegger. De fleste uforståelige situasjoner i spillet er ment for å gi et litt surrealistisk preg. Man har f. Eks. en situasjon der Snake er bevisstløs, og blir hjemsøkt i drømmene sine av en av spillets boss. Spillet beholder den klassiske følelsen av at man ikke vet helt hva som foregår, og at til tross for at Snake ikke helt vet hvem han kan stole på og ikke, blir nødt til å gjøre hva som må til for å gjennomføre oppdraget.

Storytelling engine-en (båndet mellom gameplay og fortelling). (Ernest Adams, 2010, s.166) er bedre utviklet i dette spillet, fordi mer av det som fortelles gjennom det narrative, kommer til uttrykk gjennom gameplay. I MGS 1 og 2 kunne man innimellom føle at man ble sendt frem og tilbake ulike steder, uten noe annet mål enn å gjennomføre en bi-handling, og det større bilde ble til tider glemt. I MGS3 har man for det meste alltid et bestemt mål man følger, og man beveger seg alltid forover. Man stopper innimellom opp, eller blir slengt i en annen retning, men man må sjeldent tilbake til de samme stedene. Dette er med på å forme spillerens game feel (spillerens estetiske innflytelse av spillet).

En annen stor begivenhet i MGS3 som skiller dette spillet ifra forgjengerne, er den store humoristiske preget spillet har, til tross for dets dybde og emosjonelle virkelighet. Snake ender opp i mange vanvittige situasjoner, og har mange morsomme samtaler gjennom spillets gang. Kojima har sørget for å få med en del vittige referanser til tidligere spill i serien, og flere latterlige situasjoner som gjør narr av Snakes sære og til tider naive personlighet. Spillere får et godt blikk av hans syn og interesser, gjennom hva han sier, gjør og hva han fokuserer mest på i viktige situasjoner.

Core Mechanics

Core mechanics (Ernest Adams, 2010, s286) er det som bestemmer hvordan et spill i bunn og grunn fungerer. Det definerer hvilke regler spilleren må følge, og hvordan spillerens interaksjon med reglene fungerer. MGS3 har i utgangspunktet ganske identiske core mechanics som forgjengerne sine. Konkret er spillets regler er å navigere karakteren gjennom

en rekke hindringer, uten å ta for mye skade. Tar karakteren for mye skade, dør han og spillet er over. For å hindre at karakteren tar skade, må spilleren hovedsakelig unngå å bli oppdaget av fiendene. Spilleren kan gjøre dette ved å benytte seg av karakterens ulike egenskaper, som å krabbe, trå forsiktig bortover, og gjemme seg bak, under, i eller inntil omgivelser og gjenstander. Spilleren kan også bruke en rekke ulike redskaper for å flytte fiendenes oppmerksomhet, eller å gjemme karakteren bedre. Blir man oppdaget, har spilleren også muligheten til å enten sloss eller rømme. Disse spill handlingene (actions), (Ernest Adams, 2010, s.276) har vært til stede i alle MGS spillene, og er det som hovedsakelig definerer spillene som en serie.

Man styrer karakteren på samme måte, og man benytter seg av redskaper på lik måte. Kameravinkelen er også lik som i forgjengerne, der man ser ovenfra i tredjeperson ned på karakteren. Snake må som vanlig komme seg gjennom et terreng uten å bli oppdaget av patruljerende soldater, ellers blir han nødt til å enten rømme, eller stanse fienden, som kan gjøres på en rekke forskjellige måter, og som er opp til spilleren selv. Spillet gir også spilleren muligheten til å ta moralske valg, ikke gjennom enkle spørsmål der spiller velger enten eller, men gjennom selve gameplayet. Man får nesten alltid muligheten til å bestemme om man vil drepe fiendene sine eller ikke. Dette er et godt eksempel på expressive play (Ernest Adams, 2010, s.115), der spilleren kan spille spillet etter sin egen spillestil.

Et annet godt eksempel er at spilleren får lov til å leke seg med spillet, og overkomme hindringer på ganske utradisjonelle metoder, som for eksempel å kaste slanger på vakter for å skremme dem, eller å skyte i frukt som henger i trærne, så de blir slått bevisstløse. Her bruker spillet creative and expressive play i stor grad, ved å la spilleren uttrykke sin spillestil, der han blir gitt en rekke med alternative måter å spille spillet på. Slike små detaljer er med på å bygge opp spillerens innlevelse i spillverdenen, og gir spillet mye gjennspillingsverdi når man har muligheten til å oppdage nye ting, selv om man har kommet gjennom hele spillet. Denne muligheten for å leke seg med spillet er bedre implementert i MGS3, enn i MGS 1 og 2.

Det som gir mulighet for de største endringene av core mechanics, er forandringen av setting og omgivelser. Spilleren befinner seg nå dypt inne i en russisk jungel, med liten og til tider ingen sivilisasjon, i motsetning til mindre korridorer og rom, i bygninger og maskiner som i tidligere spill. Dette endrer spillerens metoder for interaksjon med omgivelser, og forandrer dermed hvordan spilleren forholder seg til spillereglene. Der spilleren før ville mest sannsynligvis gjemt seg i et skap, eller under et skrivebord, vil spilleren mer sannsynlig

gjemme seg inni en hul trestamme, eller bak en busk. Dette fører til at spilleren må resonere seg frem til gode løsninger for å komme seg gjennom de forutsatte hindringene på en annen måte. Mange av områdene spilleren navigerer seg gjennom er også større. Spilleren får nå naturlig flere alternative stier å følge til målet, og man får en større følelse av realisme og overraskelse, der hver sti byr på ulike oppgaver og løsninger.

Omgivelsene utgjør likevel ikke alltid mer enn en kosmetisk endring, som overlapper de gamle tradisjonelle core mechanics. Gjennom spillet kommer man til flere områder der alternative veier ikke er et valg, og man er nødt til å følge smale stier mellom fjell, trær og andre tenkelige sperringer en jungel har å by på. Her er gameplayet essensielt likt MGS1 og MGS2, om man ser bort ifra diverse individuelle gameplay mechanics som kamuflasje og jakt, som vi skal se nærmere på senere.

Bruker Grensesnitt

Brukergrensesnittet (Ernest Adams, 2010, s.200) i hoved gameplay modusen er også identisk med forgjengerne. Man ser Snake ovenfra i tredjeperson, og kan skifte primary og secondary våpen og redskaper, ved hjelp å holde inne R2 eller L2 knappen. Her kommer spilleren inn i en ny liten hurtigmeny gameplay modus (Ernest Adams, 2010, s.39), som er likt for alle spill. Kameraoppsettet er heller ikke videreutviklet i noen særlig grad, (Dette er originalversjonen av spillet, og ikke subsistence) og man har igjen en veldig låst vinkling som man ikke kan gjøre noe særlig med. Man kan også benytte seg av førsteperson perspektiv, men dette medfører store begrensninger til gameplay, og brukes kun til visse handlinger. Det som er nytt for MGS3, er at det har blitt lagt til et nytt og forbedret brukergrensesnitt i pausefunksjonen, der man kan stille på ulike innstillinger, og få bedre oversikt over Snake. Det er her spilleren gjør alle handlinger som ikke skjer i real time (nåtiden i spillet, der tiden går som normalt), og kan bruke så mye tid som en vil. Her kan spilleren blant annet helbrede alvorlige skader, endre kamuflasje og velge hvilke redskaper skal inn i hurtigmenyen. Her finner man nå noen av de nye gameplay modusene spillet tilbyr, i underkategorier.

Spillet har også et mer player-centric brukergrensesnitt (Ernest Adams, 2010, s.201) enn forgjengerne. Spilleren får vite mesteparten av det karakteren kan gjøre, men det forteller ikke langt nær alt av hva spilleren kan bruke karakterens evner til, som gir spilleren mulighet til å prøve seg fram til mange måter å gjøre ting på.

Kamuflasje

En av de største nye gameplay modusene er kamuflasje, der man har muligheten til å skifte Snake sine klær, for å passe best mulig inn i omgivelsene til et hvert tidspunkt. For å benytte den må man navigere gjennom start menyen, til man får opp en loddrett liste over ulike kamuflasjer. Man får se hvordan Snake ser ut med hver enkelt kamuflasje, og man får se et prosenttall som indikerer hvor mye Snake går i ett med omgivelsene sine det nåværende tidspunkt. Dette gjør det veldig enkelt og smertefritt for spilleren å velge optimal kamuflasje. Når man går tilbake til selve spillet igjen, kan man igjen se kamuflasjeprosenten til en hver tid, så man alltid vet hvor godt kamuflert Snake er. Denne spillmekanismen gir hele spillet et ekstra lag med dybde, og gjør at man kan benytte omgivelsene sine til ens fordel på en helt ny måte (Ed Lewis, 2004 s.2). Er man godt nok kamuflert kan man for eksempel ligge på bakken rett ved siden av en patruljerende soldat, uten at han aner mistanke. Spilleren får desto en større intensiv opplevelse av å kunne snike seg nærmere fienden enn tidligere, og dermed føler seg mer knyttet til spillverdenen. Gjennom spillet kan man også finne mange flere kamuflasjer i tillegg til de man har, som kan være nyttige i flere situasjoner, og som gir spilleren en belønning for å utforske forskjellige steder.

Likevel er ikke denne funksjonen optimalt gjennomført, og kan på noen måter ødelegge innlevelsen i spillet. Til tross for MGS3 sine mange humoristiske øyeblikk, og til tider tullete natur, prøver det å være et ganske alvorlig og realistisk spill på mange måter, iallfall når det kommer til sniking. Det at man til en hver tid kan skifte hele kamuflasjeuniformen, med alt av utstyr og kamuflasjesminke er litt for absurd til å bare kunne godta, uten å miste spillets troverdighet. Blir man oppdaget, er ofte den mest taktiske løsningen å flykte til et gjemmede, med en god tilpasset kamuflasje. Da kan man i dette spillet rett foran øynene på en soldat som skyter mot Snake, ta og pause spillet for å skifte kamuflasje, for så å løpe videre. Dette bryter ned innlevelsen hele kamuflasje funksjonen bygger opp, og reduserer det den spektakulære følelsen av å snike seg forbi tøffe hindringer, fordi det ødelegger spillerens forbindelse til tidsdimensjonen (temporal dimension, Ernest Adams, 2010, s.93) i spillverdenen. Det føles som juks, eller som noe som ikke skulle vært tillatt i spillet, og spilleren føler dermed ikke at han har rettferdig klart oppgaven. Et annet problem er at man må til tider konstant skifte kamuflasje for å komme igjennom en strekning uten å bli sett.

Dette forstyrrer flyten i spillet, da man konstant må stoppe opp når man heller vil fokusere på selve snikehandlingen.

Jakt og mat

I MGS3 har Snake en staminalinje, som viser hvor mye energi han har. Denne reduseres konstant etterhvert som tiden går. Snake mister energi fortere, jo mer han er i bevegelse, og jo lavere den er, desto dårligere presterer han fysisk. For å holde energien oppe, må spilleren passe på å spise tilstrekkelig med mat. Spilleren må derfor alltid passe på å ha nok mat med seg, og må for det meste finne mat ute i jungelen. Det som regnes som mat er alt fra små dyr som frosker, til store dyr som krokodiller og ulike planter og frukt. Dette påvirker hovedgameplayet med at spilleren må jakte på ulike dyr og lete etter ting som er spiselige, i tillegg til å komme gjennom hindringer. Spilleren må også være på vakt etter ting som kan være giftige, og la være å spise dem. Noen ting kan også brukes som medisin for å helbrede skader. Når man jakter har man også muligheten til å fange dyr levende, slik at de holder seg spiselige lengre. Bærer man rundt på mat for lenge, begynner det å råtne og Snake blir dårlig av å spise det.

Det er slike små detaljer som det finnes massevis av i spillet, som virkelig drar spilleren inn i spillopplevelsen. De naturlige behovene man må holde fokus på, i tillegg til å gjennomføre oppdraget gir en opplevelse spillere kan kjenne seg igjen i, og bygger opp Snake som en mer tre-dimensjonal karakter. Det er i tillegg også en del karakteristiske detaljer man får vite om Snake gjennom handlingene man velger å foreta seg, som gjør at spilleren lever seg mer inn i rollen som Snake. Når man spiser ulike ting for eksempel, forteller Snake hvordan det smaker, som gir et rikere bilde av maten, og Snake sin personlighet.

Skadebehandling

MGS3 tar også fatt i enda et realistisk element fra virkeligheten, der i tillegg til å få redusert helse generelt for hele kroppen når man blir skadet, får Snake bestemte typer skade på bestemte deler av kroppen. Snake får for eksempel brannskader om han er nær en eksplosjon, på de stedene av kroppen som er blottet for eksplosjonen. Han kan også få kuttskader og skuddskader, alt etter hva han blir skadet av. Disse skadene må behandles før de kan

helbredes, og må gjennom noen medisinske prosedyrer for å behandles. Får man brannskader, må man for eksempel smøre det brente området med desinfiserende middel, salve og dermed bandasjere området. Andre skader må behandles på ulike måter. Det er ikke før disse handlingene er blitt gjort at helsen til Snake gradvis øker over tid. Dette er en virkelighetsnær detalj få spill har i den fysiske dimensjon (Ernest Adams, 2010, s.86) i spillet, og er heller ikke i MGS 1 og 2. Det er igjen med på å opprette et mer realistisk game feel hos spilleren.

Igjen som kamuflasjemekanismen, er reglene for når skadebehandlingen kan benyttes i veien for innlevelsen i tidsdimensjonen, og bryter ofte ned flyten i gameplay. Man kan som kamuflasjedelen behandle skader når man vil. Dette er en spesielt reduserende faktor under bosskamper, hvor man konstant får skader. Man kan med en gang før Snake rekker å reise seg, helbrede alle alvorlige skader. Her glir meningen med skadebehandling helt bort, og innlevelsen mekanismen ellers gir, blir bare reduserende. I gameplay blir funksjonen en irriterende stansing av gameplays action, hver gang man blir skadet.

Bosser

Metal Gear Solid serien er godt kjent for sine intense bosskamper, og MGS3 er heldigvis ikke et unntak. Dette spillet har en rekke med minneverdige bosskamper, som alle er godt varierte og som alle krever ulike taktikker for å gjennomføre. Dette er som sagt ikke noe nytt innenfor serien, men utviklerne har tydeligvis forstått at dette er noe spillerne har satt stor pris på i tidligere spill, ettersom det er flere og bedre gjennomførte bosskamper i dette spillet enn før. Grunnen til dette er at bosskampene er i mye større grad designet etter omgivelsene i spillet, og føles dermed som en naturlig del av spillet. De er også designet med stor fokus på selve gameplayet, og gir spilleren varierte utfordringer, innen de handlingene gameplayet tilbyr.

Under kampen mot “The End” som er blant de beste bossene i spillserien, merker man dette spesielt godt. Hele kampen går ut på å spore han ned i et stort område, før han finner deg. Han er en ekspert innenfor kamuflering, og snikskyter på avstand. Man må bruke en kombinasjon av ulike faktorer for å spore han opp, som å høre etter lyden av traskingen hans, legge merke til retningen kulene hans kommer fra, se etter gjenskinnet i siktet hans og annet. Dette setter hele gameplayet i MGS3 på spissen, der man i en eneste nervepirrende kamp, jakter og blir jaktet på. Det kommer mye større frem at Snake er et bytte, så vel som et rovdyr, og at han kjemper mot noen som er bedre tilpasset omgivelsene enn han selv. Man kan som i vanlig

gameplay også bekjempe han på mange ulike måter, der kanskje den morsomste er å vente til han dør av alderdom, ved å lagre for så å vente med å spille i en uke.

Sammendrag

MGS3 prøver mange nye ting i tillegg til å oppusse de gamle core mechanics som spillserien er kjent for, og går i en del retninger som er både nye for serien og hele action sjangeren.

Designerne har tatt mange dristige beslutninger, som ikke alltid fungerer helt til spillets fordel, men som alle er interessante nyskapende konsepter. Både kamuflasje og skadebehandlingen sliter med det samme problemet, av at det til tider kommer i veien for spillets rytme, og kunne vært gjennomført på en bedre måte. Spilleren blir dratt inn og ut av spillverdenen, i en berg- og dalbane-aktig opplevelse, når spilleren må skifte kamuflasje, eller helbrede sine skader under stressende situasjoner. Disse mekanismene er omsiders med på å skape en veldig spesiell stemning i spillet, som er på mange måter verdt svakhetene som medfølger. Samlet sett gjør disse gameplay modusene likevel spillet en bedre opplevelse, for deres elementer av realisme, og deres brukervennlighet.

Brukergrensesnittet i hoved gameplay modusen har de samme begrensningene som hos forgjengerne. Man har ingen ordentlig kontroll over kamera vinkelen, annet enn muligheten til å se i første person, i stedet for ned på Snake ovenfra i tredjepersons perspektiv.

Brukergrensesnittet i menyer er derimot bedre, og mer oversiktlige. Som øker spillerens lyst til å utforske de tilgjengelige gjenstandene i spillerens inventar.

Den sammenlagte spillopplevelsen MGS3 gir er definitivt annerledes enn andre MGS spill. Dette er i grunn ikke på grunn av nye gameplay moduser, og endringer i core mechanics, men mer pga. hvordan spillet forteller en historie og hvordan gameplay gjennom hele spillet underbygger denne historien. Gameplay holder seg ferskt til en hver tid, ved å alltid gi spilleren nye utfordringer, og gi han friheten til å overkomme disse etter egen metode. Gameplay får også endringer etter hvordan det narrative utvikler seg, som kommer til uttrykk gjennom forandring av omgivelser, eller overgang til andre gameplay moduser. Metal Gear Solid 3: Snake Eater står av den grunn i dag som et av de beste og mest minneverdige spill i Metal Gear franchisen.

Referanser:

- (Zoran Iovanovici, 2010)
http://www.gamesetwatch.com/2010/07/what_metal_gear_solid_3_teaches.php
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.166)
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.286)
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.276)
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.115)
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.200)
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.39)
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.201)
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.93)
- (Ernest Adams, 2010: Fundamentals of Game Design, Second Edition s.86)
- (Ed Lewis, 2004 s.2) <http://ps2.ign.com/articles/566/566279p2.html>

