

Hintergrundmusik

Während dem GamePlay von Dawn of War II ist konstant eine düstere, von Paukenschlägen dominierte Hintergrundmusik zu hören. Sie vermittelt einen epischen Eindruck für das Geschehen auf dem Screen und untermauert den Anspruch von Dawn of War II ein Spiel über einen Krieg ohne Gnade zu sein. Auch wird hier wieder die „imperiale“ Thematik des Spieles aufgenommen. Die Musik ist im ganzen Spiel zu vernehmen, ausser an den Enden eines Matches und zu Beginn. Zusammen mit den kriegerischen Soundeffekten kreiert der Hintergrundtrack einen düsteren, aber leider auch leicht breiigen Soundteppich.

Gebäude Sounds

Die spärlich vorhandenen Gebäude in Dawn of War II tragen sehr wenig zum ganzheitlichen Soundeindruck des Spieles bei. Die Anforderungspunkte oder die Energiepunkte geben Feedback Sounds wieder, wenn sie aktiviert und deaktiviert werden und geben Impact Sounds aus, wenn sie beschossen werden. Die Base des Spielers gibt konstant ein leichtes Summen von sich (geht in den Geräuschen des normalen GamePlays unter). Dieses kommuniziert dem Spieler den aktiven Status seiner Base und dient auch der Physikalisierung, da es das Geräusch von elektrischen Schaltkreisen und Energiefluss darstellt. Somit wird durch dieses Knistern auch gerade eine Art Erklärung für die „Funktionalität“ der Base.

Units Sounds

Das Voice Over macht einen grossen Teil des Soundteppiches von Dawn of War II aus. Die Einheiten wiederholen erhaltene Befehle vom Spieler, geben Bescheid über den Erfolg von befohlenen Aktionen oder alarmieren den Spieler über ihren Sicherheitszustand (werden sie angegriffen, sind sie verletzt etc.) An diesen Beispielen lassen sich gerade auch die Grundfunktionalitäten von den VoiceOver Sounds aufzeigen. So ist das Wiederholen von Befehlen ein direktes Feedback auf Spielerinput und stellt klar, dass der Input vom Spiel aufgenommen wurde. Gleichzeitig dient es natürlich auch der Verstärkung der Immersion. Das Eingehen auf erfolgte Aktionen dient dem Spieler als Werkzeug, da er nicht immer alle laufenden Prozesse im Überblick haben muss, sondern auch auf das bestätigende Voice Over warten kann. Ausserdem könnte man es als nicht isomorph bezeichnen, da es eine indirekte Folge des Spielerhandelns ist. Auch das Bekanntgeben des Sicherheitszustandes ist ein Werkzeug und dient zur sogenannten „Kognitiven Entlastung“ des Spielers, da er sich nicht alleine auf das HUD konzentrieren muss, um Informationen über seine Einheiten zu gewinnen. Interessant ist, dass das Voice Over an Stellen fehlt, wo man es erwarten würde, zum Beispiel beim Auswählen einer bestimmten Einheit oder Einheitsgruppe. An dieser Stelle spielt das Game nicht einen einzigen Sound, was in einem Gefühl mangelnden Feedbacks resultiert. Generell lässt sich über den Inhalt und den Klang des Voice Overs sagen, dass Dawn of War II auch hier den Anspruch zeigt, ein martialisches Spiel zu sein. Die Einheiten reagieren mit tief grummelnden, testosterongeladenen OneLiners auf den Input des Spielers. Oft sind diese schwer gewalttätig und fanatisch klingend, sprechen von fehlender Gnade oder der Härte, die die Gegner zu spüren bekommen werden.

Andere Soundeffects, die die Einheiten von Dawn of War II von sich geben sind natürlich Kampfgeräusche (nicht isomorphes Feedback), Schadens-/Treffersounds (dienen einerseits dem Spielerfeedback und andererseits der Physikalisierung der Einheiten), und Bewegungsgeräusche (wieder Feedback und Physikalisierung). An dieser Stelle lässt sich auch noch argumentieren, dass die

Reagieren mit Voice Over auf Befehle, aber nicht auf blosses Anklicken. Impact Sounds und Attackier Sounds (Maschinengewehre etc) Die Soundeffects ihrer Waffen unterscheiden sich. Laufgeräusche für Physikalisierung

Ambient Effects

Off Screen barks wenn units fertig

Off Screen barks wenn gebäude/ kontrollpunkt angegriffen wird

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dawn_of_war_-_ii&rev=1496909382

Last update: **2017/06/08 10:09**

