2025/11/21 07:01 1/3 Half-Life

# **Half-Life**



· Genre: Shooter

• Publikationsjahr: 1998

Publisher: Sierra EntertainmentDeveloper: Valve Corporation

## **Spielbeschrieb**

In Half-Life übernimmt der Spieler die Rolle von Gordon Freeman, eines MIT-Physikers, welcher in einer fiktiven, zum Forschungskomplex ausgebauten Raketentestbasis namens Black Mesa, in der Abgeschiedenheit der Wüste des US-Bundesstaates New Mexico streng geheime Forschungsarbeit betreibt. Als ein Experiment zur Erschließung einer neuen Energiequelle mit Kristallen außerirdischer Herkunft misslingt, wird die Forschungseinrichtung mit Dimensionstoren von einer Parallelwelt überflutet. Gordon Freeman sieht sich nicht nur mit Horden fremdartiger Kreaturen aus einer anderen Welt konfrontiert, sondern auch mit U.S. Marines, die den Auftrag haben, jeden zu beseitigen, der das Gelände verlassen will. Da die Marines nicht in der Lage sind, diese Situation zu meistern, wird das Black-Ops-Spezialkommando nachgeschickt. Dessen Befehle lauten, in Black Mesa ausnahmslos alles Lebendige auszulöschen. (Quelle: Wikipedia)

## Soundanalyse

## Die analysierten Sounds:

- Richtungs- und Ereignislenkende Sounds
- NPC Sounds: Bei View-Collision
- \* Mitteilung des Gegnertyps
- \* Art der Attacke
- \* Health-Points
- Player Sounds:
- \* Health-Points
- \* Out of Ammo
- Hinweis-Sounds zu Kampfhandlungen

#### Last update: 2013/05/02 19:39

## Allgemeine Klangbeschreibung

In Half Life werden an verschiedenen Stellen Musikstücke eingespielt. In den meisten Fällen spielt Musik in Abschnitten wo Kämpfe stattfinden. Das Musikstück wird einmal abgespielt und reagiert weder auf Beginn und Ende des Kampfes, noch auf die Aktionen der Gegner oder des Spielers. hl\_music.mp3

**HEV Suit Theme (Klaxon Beat)** 

## Funktional-Ästhetische Beurteilung

(Vergleiche mit XY:)

#### Physikalisierung und Materialisierung

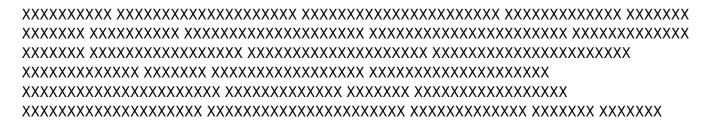
X)	()	()	(X	X	X	X	X.	X	X	X	X	X	X	X)	X)	X)	X)	()	()	()	()	$\langle \rangle$	(X	(X	(X	X	X		X)	()	()	()	<b>(</b> )	(X	X	X	X	X	X.	X)	X)	()	()	<b>(</b> )	(X	X	X	X	X	X	X)	(X	X	X)	XΧ	(X	X	X)	X.	X)	XΧ	X	X)	(X
X	()	()	(X	Χ	Χ	<b>)</b>	<b>(</b> )	ĺΧ	Χ	Χ	X	X	X	X)	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	X	X	X)	X.	X)	X)	X)	()	X)	()	()	()	<b>(</b> )	(X		()	()	(X	(X	X	Χ	Χ	X	X	X)	X)	()	(X	Χ	X)	XΧ	(X	Χ	Χ	X	X)	()	(X	Χ	XΣ	ХX	X	Xλ	Х
X	()	()	(X	Χ	Χ	<b>)</b>	<b>(</b> )	ĺΧ	Χ	Χ	X	X	X	X)	X)	X)	X)	()	()	()	()	( )	X)	X.	X)	X)	X)	()	X)	()	()	()	<b>(</b> )	(X	Χ	Χ	X	X	X	X)	X	Χ	X	X	X)	X)	()	(X	Χ	X)	XΧ	(X	Χ	X)	XΧ	(X	Χ	X)	X)	(				
X	()	()	(X	Χ	Χ	Χ	X	X)	X)	()	(	X	X	X)	X)	X)	X)	<	Χ	Χ	X	X	X	X.	X)	X)	X)	()	X)	()	()	()	<b>(</b> )	ĺΧ		()	()	(X	(X	X	Χ	Χ	X	X	X)	X)	()	(X	Χ	X)	XΧ	(X												
X	()	()	(X	Χ	Χ	Χ	X	X)	X)	()	()	<b>(</b> )	<b>(</b> )	(X	(X	X	Χ	Χ	Χ	)	()	$\langle \rangle$	(X	(X	(X	Χ	X	Χ	Χ	Χ	Χ	Χ	Х	ĺΧ	Χ	Χ	X	X	Χ	Χ	Χ	Χ	X	X	X)	X)	()	(X	Χ	X)	XΧ	(X	X	Χ										
X	()	()	(X	Χ	Χ	Χ	X	X)	X)	()	()	<b>(</b> )	()	(X	ĺΧ	Χ	Χ		()	()	()	()	(X	(X	(X	Χ	Χ	X	Χ	Χ	Χ	Χ	X	X)	X)	()	()	<b>(</b> )		X)	X)	()	()	<b>(</b> )	(X	Χ	X	X	()	(X	<b>X</b>	(X	Χ	X	XΧ	(X	)	(X	Χ	XΣ	ХX	Χ		

**VIDEO** 

### Kommunikation

**VIDEO** 

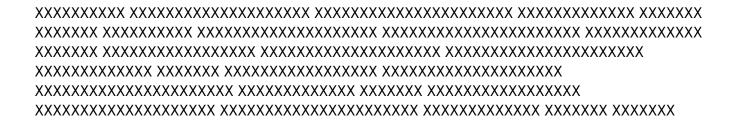
#### Narration



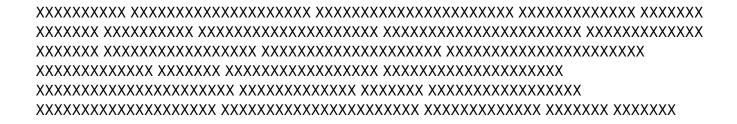
**VIDEO** 

2025/11/21 07:01 3/3 Half-Life

#### **Soundscape**



## Stil und Wirkung



From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=half-life&rev=1367516384

Last update: **2013/05/02 19:39** 

