

Half-Life



- Genre: Shooter
- Publikationsjahr: 1998
- Publisher: Sierra Entertainment
- Developer: 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

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

XXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX

VIDEO

Kommunikation

XXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX

VIDEO

Narration

XXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXX

VIDEO

Soundscape

XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXXX XXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX

Stil und Wirkung

XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX
XXXXXXX XXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX

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

Permanent link: <https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=half-life&rev=1367516404>

Last update: **2013/05/02 19:40**

