

# Half Life 2

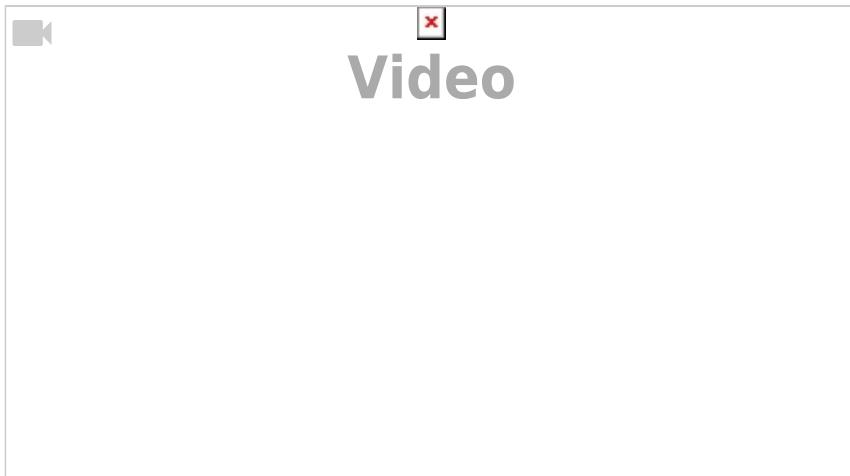
Half Life 2 ist ein Singleplayer First-Person Shooter entwickelt von Valve Corporation. Es ist das Sequel zu Half-Life und wurde im November 2004 zunächst für PC veröffentlicht.



Entwickler	Valve Corporation
Erscheinungsjahr	2004
Genre	First-Person Shooter
Plattformen	PC / OSX / Linux / PS3 / Xbox / Xbox 360

## Spielbeschrieb

Half Life 2 spielt einige Jahre nach den Ereignissen von Half Life. Der Spieler kontrolliert Gordon Freeman, der vom mysteriösen G-Man erweckt wird und herausfindet, dass die Welt von den ausserirdischen Combine beherrscht wird.



Er macht sich auf den Weg, um gemeinsam mit einer Gruppe Rebellen die Combine zu bekämpfen und die Menschheit von ihnen zu befreien.

## Soundanalyse

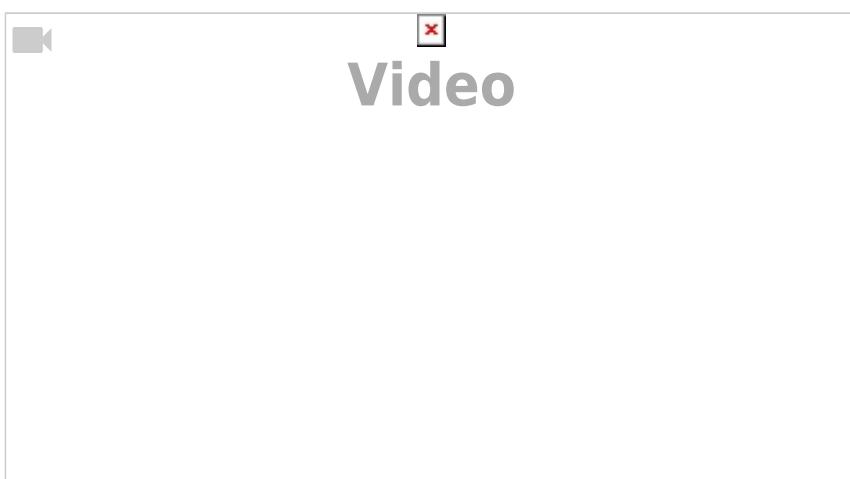
### Spieler-Sounds

### Gegner

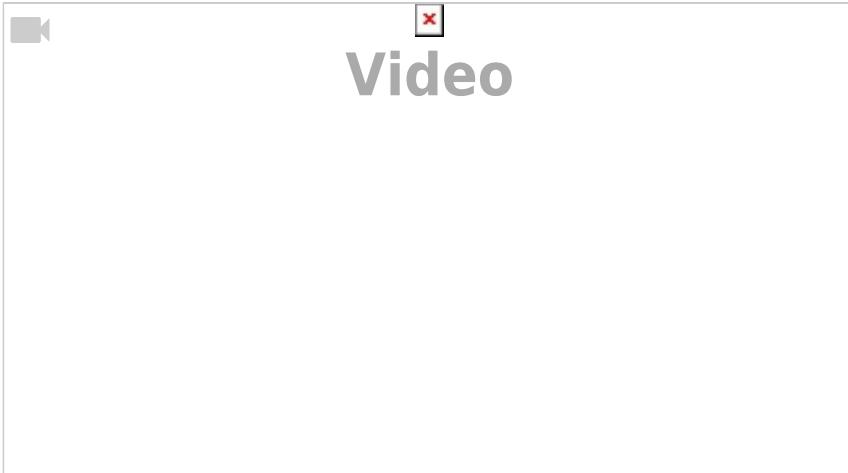
### Umgebung

### Geräuschkulisse

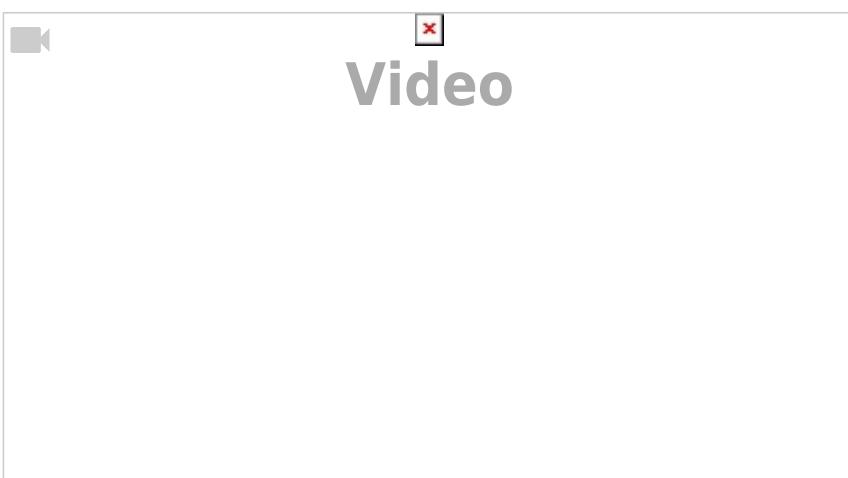
Über den Grossteil des Spiels gibt es keine Hintergrundmusik, nur eine atmosphärische Soundkulisse, die zur Spielwelt passt und diese aufbaut, wie hier in City 17, wo die Soundkulisse aus Stadtgeräuschen und Botschaften aus Combine-Propaganda Lautsprechern besteht.



Diese verändert sich je nach Ort und Kontext im Spiel. Hier ist die Soundkulisse am selben Ort im Spiel, diesesmal allerdings in einem Alarmzustand, in dem der Spieler von Gegner gesucht wird.

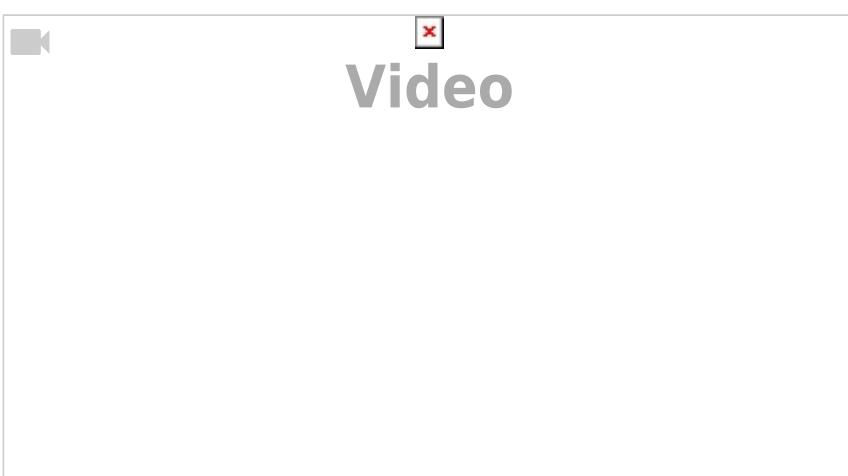


Hintergrundmusik gibt es nur in wenigen Abschnitten im Spiel, meistens in besonders stillen und atmosphärischen oder in besonders intensiven und kampflastigen Abschnitten, vor allem, wenn diese Momente wichtig für die Narrative sind.



### Umgebungsgeräusche

Bestimmte Gegenstände in der Spielwelt geben Geräusche von sich, meistens um den Spieler zu lenken und bestimmte Eigenschaften der Gegenstände zu signalisieren. Dies können zum Beispiel Feuer, Elektrizität, offene Ventile oder mechanische Geräte sein. Die meisten davon lassen sich unter anderem im „Ravenholm“ Level finden.



## Interaktionen mit der Umgebung

Viele Umgebungsobjekte sind interaktiv. Wenn auf bestimmte Arten mit ihnen interagiert wird, geben sie bestimmte Sounds ab. Diese sind meistens da, um Feedback zu vermitteln.

Laufen/Springen: Lauf-, Sprint-, Spring- und Landegeräusche unterscheiden sich je nach Untergrund, auf dem man sich befindet.

Aktivieren: Gewisse Gegenstände ändern den Status, wenn mit ihnen interagiert wird. Dabei geben sie ein Geräusch von sich und lösen evtl eine Kettenreaktion von weiteren Statusänderungen an sich selber oder anderen Elementen in der Spielwelt aus, die weitere Geräusche auslösen.

Bewegen: Die meisten Gegenstände in der Spielwelt, von kleinen Kieseln bis zu Autos, können bewegt werden. Dabei geben sie je nach Gewicht, Grösse, Beschaffenheit und Art der Bewegung (über den Boden schleifen, Werfen, Landen) andere Geräusche von sich.

Angreifen: Verschiedene Gegenstände geben abhängig von ihrer Beschaffenheit unterschiedliche Geräusche von sich, wenn sie beschossen/angegriffen werden. Manche Gegenstände gehen dabei kaputt oder ändern den Status, wobei sie zusätzlich Geräusche von sich geben.

## HUD

Arno Justus, Johannes Köberle, Michael von Ah

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=half\\_life\\_2&rev=1465472024](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=half_life_2&rev=1465472024)

Last update: **2016/06/09 13:33**

