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.

Video

Soundanalyse

Spieler-Sounds

Der Spieler gibt durch Aktionen, die er mit seinem Charakter durchführt, diverse Sounds von sich. Diese dienen als Feedback für den Spieler. Ein wichtiges Element für dieses Sound-Feedback ist dabei der Anzug der Hauptfigur, der sogennante HEV-Suit, welcher Interface und Feedback-Sounds diegetisch in die Spielwelt einbindet:

Bewegung: Beim bewegen, springen und landen gibt der Spieler entsprechende Geräusche von sich. Diese unterscheiden sich zusätzlich je nach Untergrund, siehe „Interaktion mit der Umgebung“.

Sprinten: Beim Sprinten ertönt zusätzlich zu Schrittgeräuschen noch ein Zischen, welches sowohl die Beiführung von Anzugsenergie als auch Geschwindigkeit ausdrückt.

Taschenlampe: Wenn der Spieler die in den HEV-Suit integrierte Taschenlampe einschaltet, ertönt ein kurzes Klicken wie bei einer echten Taschenlampe.

Waffen: Der Spieler kann ein Arsenal verschiedener Waffen mit sich herumtragen. Diese geben für sie spezifische Geräusche von sich, beim Feuern, Nachladen und wenn keine Munition mehr übrig ist.

Pickups: Beim Auflesen von Lebensenergie, Anzugsenergie und Munition ertönt jeweils ein Geräusch. Munition gibt ein Rattern von sich, als würde man echte Munition einstecken. Lebensenergie gibt ein Piepen, gefolgt von einem Zischen von sich, das wie eine Spritze klingt, und Anzugsenergie ein elektronisches Brummen. Diese beiden wirken nicht unbedingt diegetisch, werden aber durch den Anzug in die Welt eingebaut.

Status: Der HEV-Suit gibt manchmal Feedback über den Status des Spielers, zum Beispiel, wenn die Lebens- oder Anzugsenergie auf bestimmte Werte steigt oder fällt oder der Spieler sich in gefährlichen Umgebungen befindet.

Schaden: Verschiedene Arten von Verletzungen, wie Stürze oder Kugeln, lösen verschiedene Geräusche aus.

Gegner

Die Gegner geben unterschiedliche Geräusche von sich. Diese unterscheiden sich je nach Gegnertyp und dienen verschiedenen Zwecken.

Position: Gegner verraten durch Geräusche wie Schritte und Gespräche ihre Position, auch wenn sie noch nicht in Sicht sind.

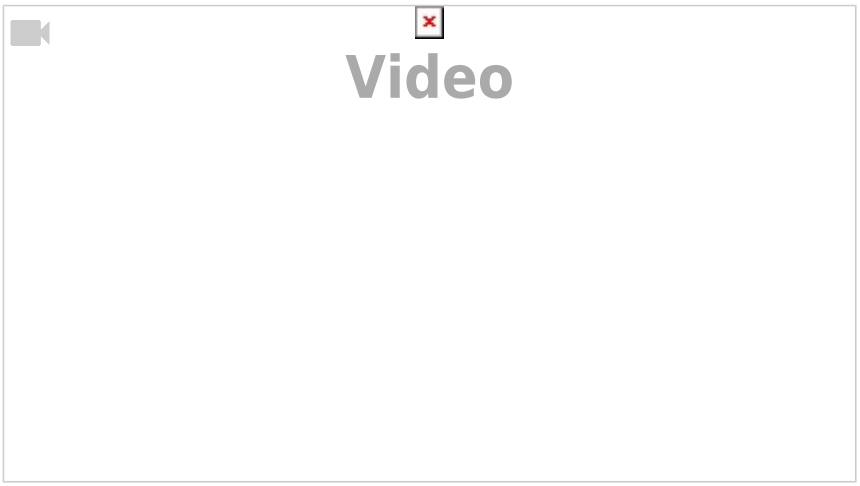
Entdeckt: Viele Gegner ändern ihre Geräusche, wenn sie den Spieler entdecken und in einen Kampfmodus übergehen.

Angriff: Sie geben spezifische Geräusche von sich, wenn sie den Spieler angreifen.

Schaden: Wenn sie selber Schaden erleiden, geben sie andere Geräusche von sich.

Dialoge

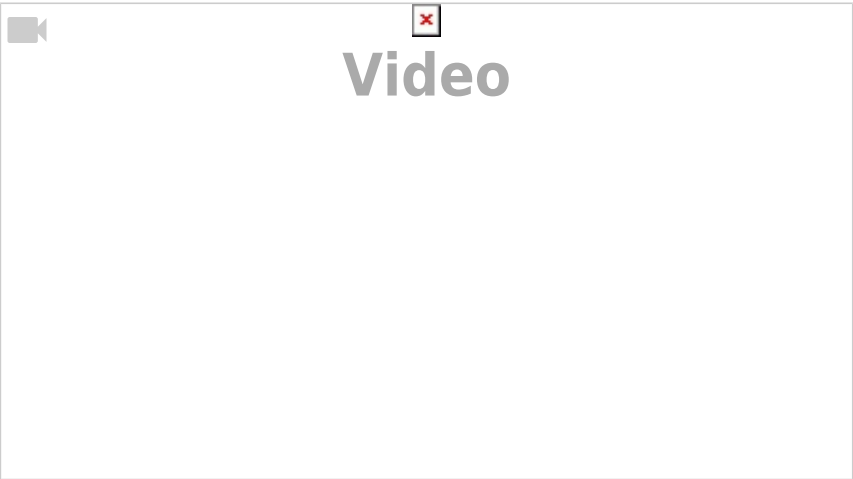
NPC's könne Gespräche mit dem Spielercharakter führen. Dies sind meist bearbeitete Sprachaufnahmen. Die Quelle der Geräusche ist dabei immer der sprechende Charakter, und die Lautstärke nimmt mit steigender Distanz zu diesem ab, was den Spieler in Richtung der Geräusche führt.



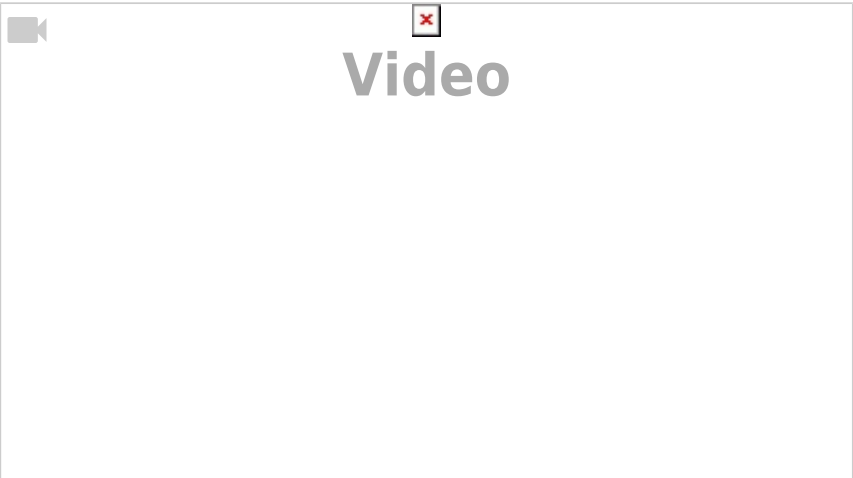
Umgebung

Geräuschkulisse

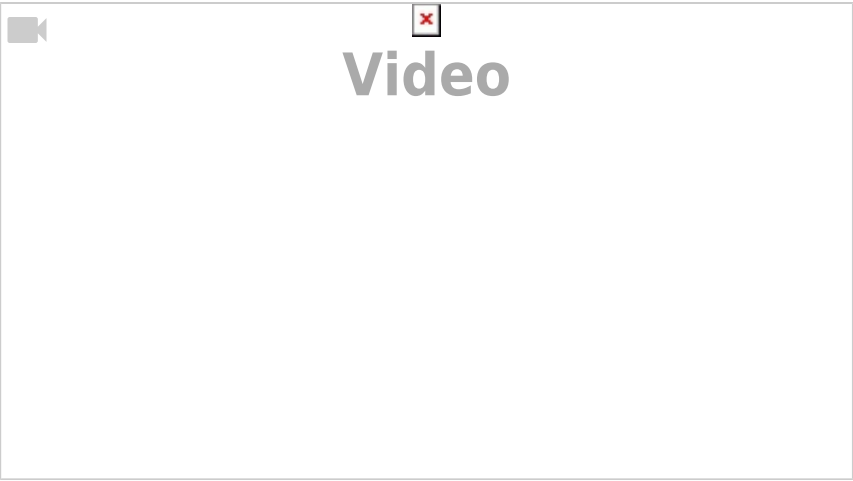
Über den Grossteil des Spiels gibt es keine Hintergrundmusik, nur eine athmosphärische Soundkulisse, die zur Spielwelt passt und diese aufbaut, wie hier in City 17, wo die Soundkulisse aus Stadtgeräuschen und Botschaften aus Combine-Propaganda Lautsprechern besteht.



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.

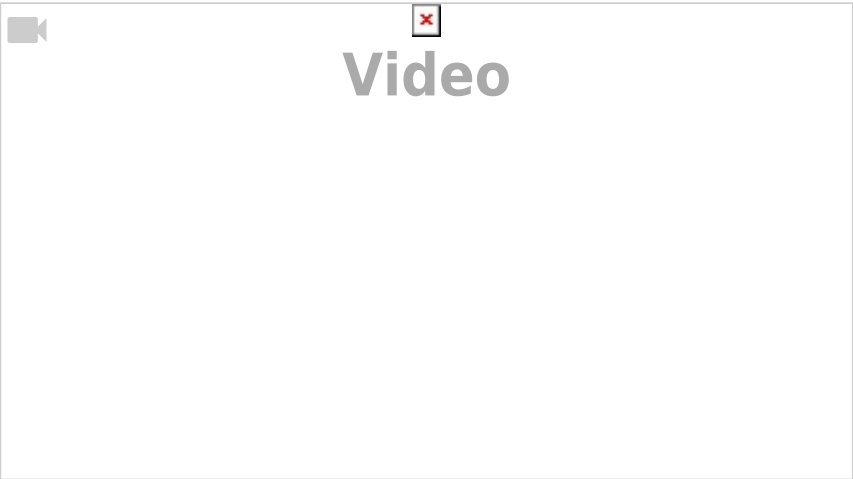


Hintergrundmusik gibt es nur in wenigen Abschnitten im Spiel, meistens in besonders stillen und athmosphärischen oder in besonders intensiven und kampflastigen Abschnitten, vor allem, wenn diese Momente wichtig für die Narrative sind.



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.

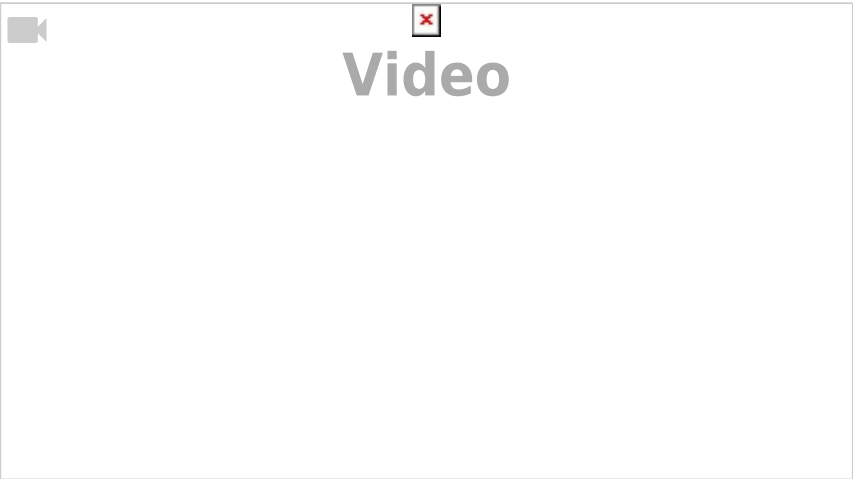
Aktivieren: Gewisse Gegenstände ändern den Status, wenn mit ihnen interagiert wird. Dabei geben sie ein Geräusch von sich und lösen evtl eine Kettenreaktion von weiteren Statusänderungen an sich selber oder anderen Elementen in der Spielwelt aus, die weitere Geräusche auslösen. Das kann zum Beispiel durch eine sich öffnende Tür passieren, die mehrere Kisten dahinter verschiebt und umwirft.

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.

Skriptsequenzen

In Half Life 2 gibt es sehr viele Skriptssequenzen, die ohne Unterbruch aus dem Gameplay kommen und wieder in Gameplay übergehen. Durch ihre Natur machen diese Skriptsequenzen in ihrer Inszenierung Gebrauch von allen diesen Sounddesign-Elementen.



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=1465479628

Last update: **2016/06/09 15:40**