



## Handlung

In Valve's Survival Horror Shooter Left 4 Dead 2, begibt sich der Spieler in eine Welt worin die Grüne Grippe ausgebrochen ist. Alle Menschen mutieren nach und nach zu Infizierten und machen jagt auf die Überlebenden. Das Militär versucht alles was in ihrer Macht steht um alle Überlebenden zu evakuieren aber verpassen vier von ihnen und fliegen mit dem Rettungshelikopter davon. Diese Vier; Nick, Rochelle, Ellis und Coach, müssen auf eigene Faust ihren Weg zur Evakuierungsstation finden.

## Soundscape

Der Soundscape in Left 4 Dead 2 vermittelt einerseits durch die Hintergrund Musik eine unheimliche Stimmung, die zugleich die Melancholie und Verlassenheit der Umgebung unterstreicht. Andererseits unterstützen die Geräusche, oftmals begleitet von Musik, die kognitive Wahrnehmung im Spiel. Damit der Spieler nicht komplett sein Ziel aus den Augen verliert, weil es um ihn herum hektisch zugeht, hat Valve darauf Wert gelegt, dass der Spieler sich allein durch spezifische Geräusche und Klänge orientieren und sich auf die bevorstehende Situation vorbereiten kann. Der Soundscape ist aber nicht Surround.

## Besondere Sounds

- Alarm Zustand
- Adrenalinrausch

## Infizierte

Die Infizierten haben alle einen individuellen Soundscape, damit man sie nur durch blossen hören bereits von einander unterscheiden kann. \* insert sound\*

## Umgebung

Die Umgebung in Left 4 Dead 2 ändert sich oft. In einem Moment befindet man sich in einer urbanen Gegend und plötzlich dann wieder auf dem Land mit Flora und Fauna. Dies wird auch in der Soundscape unterstrichen mit z.B. Zirgeräuschen von Grillen, quaken der Frösche oder Lärm von der Stadt, wo gelegentlich ein Kampfjet vorbei fliegt. Damit erzeugt Valve eine glaubhafte Illusion der Realität. Um die Gemüter etwas mulmig zu stimmen, ist ab und zu eine unheimliche Melodie gespielt z.B. von einer Fiedel oder einem Banjo.

Der Boden, auf der die Charaktere herumlaufen, gibt von der Materialität ein dementsprechendes Feedback. Das knarzen morschen Holzdielen, das waten durch Gewässern und das gehen auf harten Betonboden ändert das Gehgeräusch der Spieler. Leider ist der Soundscape nicht überall glaubhaft angewendet. Ein gutes Beispiel sind die Büsche und Sträucher nicht Rauschen oder wenn ein Charakter im Wasser einen Sprung macht, wartet man vergeblich auf ein „Platsch“.

## Objekte und Waffen

Sowie bei der Umgebung werden auch die Objekte mit Geräuschen belegt, aber leider ist es auch dort etwas zu kurz geraten. Zum Beispiel, das Schlagen mit einer Brechstange auf ein metallisches Objekt, wird nicht den metallischen Sound wiedergeben wie erwartet. Manchma

## Kritik

Left 4 Dead 2 hat eine hervorragende Leistung mit ihrem Sound Design erbracht mit der Absicht Handlungen und Situationen deutlich darzustellen mit informativen Geräuschen. Im Gegenzug hat Valve für die Deutlichkeit mit der restlichen Soundscape gebüsst. Nicht desto trotz ist es ziemlich bedauerlich, dass die Soundscape kleineren Details, die auf dem ersten Blick nicht auffallen, nicht vorhanden sind. Dazu kommt, dass die Geräuschwahrnehmung nicht wirklich Realitätsgerecht gestaltet ist.

Alle Geräusche, die aus einer Richtung kommen, werden nicht unbedingt so wahrgenommen. Außerdem ändern Geräusche, die aus einem geschlossenen Raum kommen nicht dumpfer wahrgenommen, sondern in der selben Lautstärke. Der Spieler muss auf einer gewissen Entfernung stehen, damit Geräusche dumpfer wirken.

From:

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=left\\_4\\_dead\\_2&rev=1431009459](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=left_4_dead_2&rev=1431009459)

Last update: **2015/05/07 16:37**