



Julia Bohren, Joëlle Tobler & Dennis Bodenmann



|                              |                          |
|------------------------------|--------------------------|
| <b>Entwickler/ Publisher</b> | Valve                    |
| <b>Erscheinungsdatum</b>     | 17. November 2009        |
| <b>Plattform</b>             | PC, Mac, Linux, Xbox 360 |
| <b>Genre</b>                 | Survival Horror Shooter  |
| <b>Engine</b>                | Source Engine            |
| <b>Vorgänger</b>             | Left 4 Dead              |

## 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 Sound.

## Besondere Sounds

|                          |                                      |
|--------------------------|--------------------------------------|
| <b>Mission Complete</b>  | <a href="#">mission_success.wav</a>  |
| <b>Campaign Complete</b> | <a href="#">kampagne_success.wav</a> |
| <b>Sterben</b>           | <a href="#">sterben.wav</a>          |
| <b>Game Over</b>         | <i>fehlt</i>                         |

## Infizierte

Die Infizierten haben alle einen individuellen Sounscape, damit man sie nur durch blossen hören bereits von einander unterscheiden kann.

| Infizierte     | In der Nähe                   | Attacke                          |
|----------------|-------------------------------|----------------------------------|
| <b>Hunter</b>  | <a href="#">hunter_n.wav</a>  | <a href="#">hunter_a.wav</a>     |
| <b>Boomer</b>  | <a href="#">boomer_n.wav</a>  | <a href="#">boomer_a.wav</a>     |
| <b>Spitter</b> | <a href="#">spitter_n.wav</a> | <a href="#">spitter_a1.wav</a>   |
| <b>Charger</b> | <a href="#">charger_n.wav</a> | <a href="#">charger_a.wav</a>    |
| <b>Smoker</b>  | <a href="#">smoker_n.wav</a>  | <a href="#">smoker_a.wav</a>     |
| <b>Jockey</b>  | <a href="#">jockey_n.wav</a>  | <a href="#">jockey_a.wav</a>     |
| <b>Witch</b>   | <a href="#">witch_n.wav</a>   | <a href="#">witch_attack.wav</a> |
| <b>Tank</b>    | <a href="#">tank_n.wav</a>    | <a href="#">tank_a.wav</a>       |

## 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. Zirpgeräuschen von Grillen, quaken der Frösche oder Lärm von der Stadt, wo gelegentlich ein Kampffjet vorbei fliegt. Damit erzeugt Valve eine glaubhafte Illusion der Realität. Um die Gemüther 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

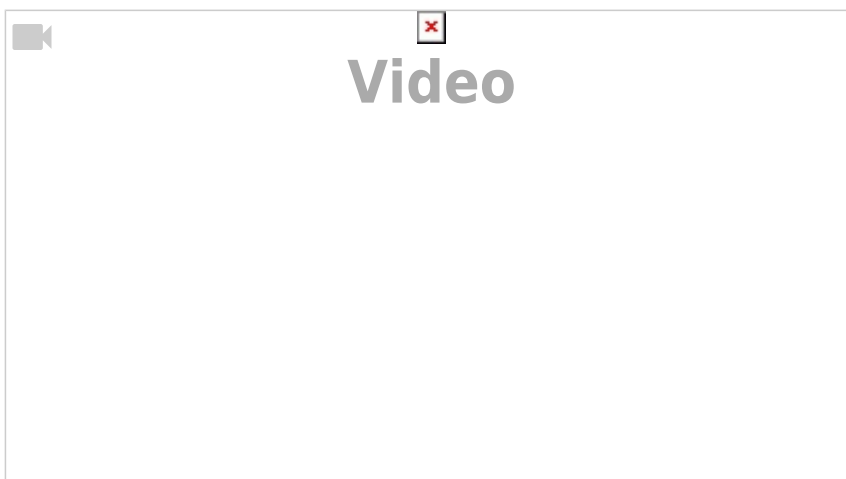
Sowie bei der Umgebung werden auch die Objekte mit Geräuschen belegt, aber leider ist es auch dort etwas zu kurz geraten. Zum Beispiel, das Schlagen mit einer Brechstange auf ein metallisches Objekt, wird nicht den metallischen Sound wiedergeben wie erwartet. Dafür erhalten wir einen leicht abweichenden Einheitston, der ab und zu dem Material zutrifft. Bei Glass zumindest erhalten wir dafür ein schönes scheppern.



## 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 bedauernswert, dass die Soundscape kleineren Details, die auf dem ersten Blick nicht auffallen, nicht vorhanden sind. Dazu kommt, dass die Geräuschwahrnehmung nicht wirklich Realitätsgetreu 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.



## Gegenüberstellung mit BioShock

In erster Linie fällt auf, dass die Macher von BioShock deutlich mehr Dialoge verwendet haben als die Entwickler von Left 4 Dead 2. Dieses liegt primär daran, dass in BioShock eine umfangreiche Geschichte rund um Rapture erzählt wird, während die Story in Left 4 Dead immer gleich bleibt - man gehört zu einer Gruppe Überlebenden und kämpft sich während einer Zombie-Apokalypse zum Evakuierungstützpunkt durch. Diese wenig vertiefte Story bleibt das ganze Spiel über gleich und macht es damit überflüssig, wiederholt darauf einzugehen. Hat man beide Spiele gespielt, fällt auf, dass bei BioShock mit viel mehr Liebe zum Detail gearbeitet wurde. Während jeder Gegenstand, auf den man drauf schlägt, einen anderen, authentischen Klang von sich gibt (Holz, Metall, Glas, Leichen), hat man in Left 4 Dead mit wenigen Ausnahmen einen dumpfen, einheitlichen Klang.

In BioShock wird Musik vor allem zur Unterstützung des Ambientes verwendet. Dieser Sound hört man in einigen Räumen, wo er jedoch keinen bestimmten Ursprungsort hat - er ist sozusagen global. Bewegt man sich von besagten Räumen weg, wird auch die Musik leiser. Left 4 Dead 2 hingegen arbeitet auch mit Musik, die aber durch die Geräusche grösstenteils übertönt werden. Zwar hört man eine leise Ambiente-Musik spielen, wenn kurz eine stille Situation herrscht, jedoch nie so gewichtig wie bei BioShock. An einigen Stellen hilft die Musik in Left 4 Dead eine Situation vorherzusehen. Sind bedrohliche Feinde in der Nähe, spielt eine bestimmte Musik. Das Instrument, mit dem die Melodie gespielt wird, unterscheidet sich je nach Gegner-Typ und lässt somit erahnen, was einem erwartet. Darauf folgt meistens ein charakteristischer „bark“ des Infizierten. In BioShock geschieht dies nur bei Erscheinung eines „Big Daddy“.

Sowohl BioShock als auch Left 4 Dead 2 verwenden „barks“, um auf nahe gelegene Gegner aufmerksam zu machen, was für das Spielprinzip essenziell ist. Jedoch verwendet keines der beiden Games Surround Sound diesbezüglich, was es schwierig macht einzuschätzen, wo sich die Gegner befinden. Die Distanz zum Gegner ist zudem meistens schlecht einschätzbar, da der Ton ab einer gewissen Entfernung sehr schnell ausfadet, vorher aber immer gleich laut zu hören ist. Die Dämpfung der Geräusche würde in beiden Spielen gleich schlecht umgesetzt. Ob geschlossene Türen, Wände oder diverse Hindernisse zwischen sich und der Geräuschquelle liegen, hat keine Auswirkungen auf die Lautstärke bzw. Dämpfung des Tons. Bezüglich der Abmischung des Tons ist Left 4 Dead 2 sehr gut ausgearbeitet. Obwohl man ständig laute und sehr penetrante Umgebungsgeräusche hat, ist es nie ein Problem, die Durchsagen und Informationen von den Teamkameraden oder dem Funkgerät zu hören. Hingegen bei BioShock hat man oftmals grosse Mühe, die eingespielten Dialoge zu verstehen, die über die Vorgeschichte erzählen, also essenzielle Informationen.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=left\\_4\\_dead\\_2&rev=1431074666](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=left_4_dead_2&rev=1431074666)

Last update: **2015/05/08 10:44**

