

No One Lives Forever

- Genre: First-person Shooter, Stealth
- Publikation: 30. September 2002
- Publishers: [Microsoft Windows](#)/[Sierra Entertainment](#)/[Imagineer](#)/[Monolith Productions](#)

Spielbeschreibung

No One Lives Forever 2 ist die Fortsetzung von No One Lives Forever und wie sein Vorgänger ein Computerspiel für den PC aus dem Genre der First Person Shooter.

Wie im ersten Teil übernimmt der Spieler die Kontrolle über die Protagonistin Cate Archer, einer Geheimagentin des Geheimdienstes UNITY. Ihr Gegner ist erneut die Terrororganisation H.A.R.M. Da die Fortsetzung von einem vollkommen anderen Team entwickelt wurde als die Grundstory, zeigen sich einige Abweichungen im Spielekonzept. Der Hauptcharakter Cate Archer wurde optisch neu gestaltet, die Referenz auf die Sixties - im ersten Spiel ein wesentlicher Teil der Atmosphäre - fehlt weitgehend. Handlungsorte, Ausrüstung, Gegner und Story sind aber vielseitig und lustig. Ihre Missionen führen Archer beispielsweise nach Indien, zu einem geheimen Unterwasserstützpunkt von H.A.R.M. und in eine antarktische Forschungsstation. Zu ihren Hilfsmitteln zählen diesmal unter anderem Roboterkatzen und Bananenschalen.

Wie bei dem Vorgänger kommt der Spieler auch in No One Lives Forever 2 mit einfacher Schießerei nur selten weiter, da immer neue Gegner erscheinen, wenn Alarm ausgelöst wird. Er muss daher seinen Gegnern und Überwachungskameras ausweichen und sich im Schatten verstecken, um nicht entdeckt zu werden. Auch darf er seine Gegner manchmal nicht einfach eliminieren, sondern muss versuchen, sie auf andere Art wie beispielsweise mit einer Banane oder einer Münze abzulenken.

Im Vergleich zum ersten Teil wurde die Grafik stark optimiert, u.a. wurden Gesichtsanimationen verbessert, Ragdoll-Physik integriert und die Engine verwendete für eine realistische Wasserdarstellung Pixel Shader

Soundanalyse

Was wird Vertont?

- Gegenstände
- NPC (Sprache und Gegenstände)
- Umgebung
- Hintergrundmusik
- Eigene Geräusche (Schritte, Atem usw.)
- User Interface

Woher klingt es?

- Alle Objekte tönen räumlich und aus der Richtung die sie Ingame auch haben.
- UI (Weitere Infos, Übersicht usw.) ist Mono, bzw. ohne Ortungsmöglichkeit

Wie tönt es?

- Die Sounds der Gegenstände sind eher realistisch angelegt, die Sounds des Interfaces sind eher unrealistisch und häufig gleich. So gibt es beispielsweise auch beim hervor nehmen einer Banane den Interfaceton der ähnlich eines Waffe laden Tones ist.

Blindanalyse:

Sequenz 1.

- Öffnen eines Kastens/Knarren
- Wasserhahn/rauschen/drehen nach rechts
- Knarrende Türe
- Schrank öffnen/klicken
- Wind (längere Zeit)/Trommeln/Rascheln/rauschen/Wind
- Türe öffnen/Quietschen
- Ladende Waffe (Waffe wechseln)

Bei der Blind Analyse kamen wir zum Ergebnis, dass fast alle Geräusche richtig zugeordnet werden konnten. Darum sind wir der Meinung dass die Vertonung eigentlich sehr gut gelungen ist!

(Übernommen von Mario und David)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=no_one_lives_forever_2

Last update: **2012/04/03 15:23**

