

Sounds im Spiel

Umgebung und Atmosphäre

In Portal wird mit einem ständigen Wummern eine Grundstimmung geschaffen. Zusätzlich enthält das Spiel zahlreiche ortsgebundene Ambient-Sounds wie beispielsweise dröhnende Lampen, donnernde Turbinen oder zusätzliche Layer der Grundstimmung, die in verschiedenen Bereichen der Level ertönen.

Verschiedene Hintergrund-Sounds: X

Narration

In Portal übernimmt eine Voice einen Grossteil der Narration. Sie gibt Hinweise auf die Lösung des Levels und belebt die sonst tote Umgebung. Dieser Voice-Layer scheint in aus der Umgebung zu kommen, aus Lautsprechern, die man zwar erahnen, aber nicht sehen kann. Die Stimme ist immer deutlich zu hören. Die Lautstärke ist nicht von der Position des Spielers abhängig, nur die Hall-Effekte. Dies wird vermutlich entweder durch mehrere Tonquellen oder durch Trigger, welche verschiedene Filter über die Tonspur legen, erzeugt. Um die Stimme noch besser verstehen zu können, wird der Restliche Game-Sound leiser gestellt, während die Stimme spricht.

Beispiel Voice: X

Interaktive Sounds

Portal enthält hauptsächlich

Physik

text

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=portal&rev=1399548064>

Last update: **2014/05/08 13:21**

