

Sniper Elite

Spieldaten

Spielbeschrieb

Sniper Elite ist eine Third-Person-Shooter-Reihe mit Stealth- und First-Person-Shooter-Spielelementen. Viele der Einzelspieler-Levels erlauben es den Nahkampf zu vermeiden und stattdessen mit dem Scharfschützengewehr im Fernkampf zu spielen. Allerdings können auch weitere Waffen, Werkzeuge wie ein Fernglas und Sprengfallen im Spiel verwendet werden. Die Körperhaltung der Spielfigur und die Wetterlage sowie Spielphysik wirkt sich dabei auch auf die Schussgenauigkeit aus. Im Laufe der Reihe wurden diese Dinge überarbeitet und mehr Möglichkeiten beim Schießen hinzugefügt.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Sniper_Elite

Funktionale Soundanalyse

Bezogen auf die Wahrnehmung

Verstärkung der Immersion

Der Spieler verursacht Bewegungsgeräusche beim laufen und robben. Diese verstärken die Immersion in dem sie einem Rückmeldung darüber geben auf was für einem Untergrund man sich gerade bewegt. Diese Geräusche sind jedoch tendenziell zu leise und gehen in den Umgebungsgeräuschen des Gefechts unter. Die Bewegungsgeräusche sind sehr generisch und passen nicht für ein Kriegsszenario da man zum Beispiel keine Metallgeräusche im mix hat (von den getragenen Waffen).

[Untergrund Strasse](#)

[Untergrund Metall](#)

In der Kampfumgebung kann man Schrei-, Schuss- Bomben- und Motorengeräusche aus der Distanz hören. Diese sind sehr repetitiv und es werden viele Geräusche 1:1 geloopt. Die Qualität von den Schreien sind hier eher Low-Fi.

Feedback

Feuert man einen Schuss ab so erhält man ein direktes Feedback. Die Waffen sind meist etwas zu leise und vermitteln dem Spieler falsche Informationen bezüglich der Stärke der Waffen.

[Pistole](#)

Pistole

Pistole

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sniper_elite_2005&rev=1623336031

Last update: **2021/06/10 16:40**

