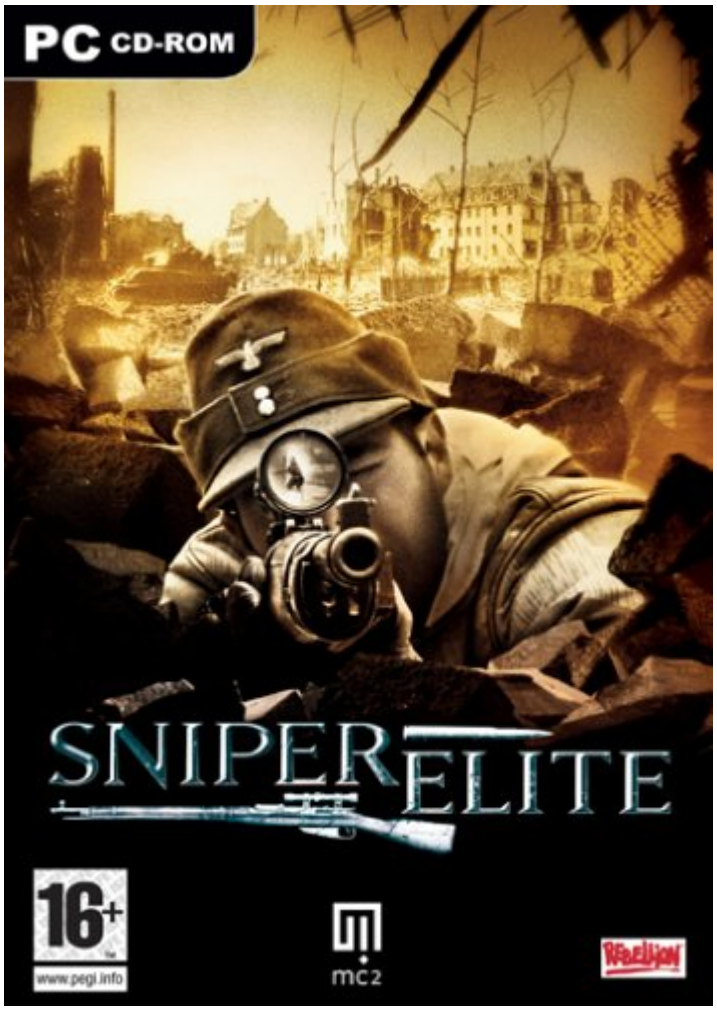
Sniper Elite

Spieldaten



Spieltitel	**Sniper Elite**
Genre	Tactical Shooter, stealth
Publikationsjahr	2005
Publishers	Rebellion Developments, 505 Games
Designer	Rebellion Developments
Analyse von	Samuel Knüsel und Robin Good

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
Maschinengewehr
Sniper

Beim wechseln der Waffe wird ein Sound abgespielt um dem Spieler mitzuteilen, dass diese Aktion erfolgreich war. Leider ist dies dasselbe Soundfile für alle und man weiss so nicht ob man jetzt auf den Sniper, die Pistole oder das Maschinengewehr gewechselt hat.
Waffenwechsel

Fokussierung der Aufmerksamkeit

Beim Öffnen der Karte werden Hintergrundgeräusche fast komplett ausgeblendet. Einzig leise Umgebungsgeräusche, wie zum Beispiel Wind sind noch zu hören.
Öffnen der Karte

Kognitive Entlastung

Sound bei neuem Hinweis

Bezogen auf das Verhältnis Aktion -> Sound

Einfache Aktion im Game löst Sound aus

Das UI ist sehr simpel gehalten. Beim Drüberfahren von Aktionsfeldern gibt es ein einfaches Feedback, damit der Spieler weiss, wo etwas geklickt werden kann. Ebenfalls gibt es einen Klicksound bei der Auswahl von Aktionsfeldern.
UI Sound

Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

indirekte Kommunikation

Wenn ein NPC etwas merkwürdiges hört/sieht, was auf den Spieler deutet so geben diese Kommentare dazu ab. Dies hilft dem Spieler nicht entdeckt zu werden.
Indirekte Kommunikation

Kommunikation der Umgebung

U-Bahn
Bahnhof
Maschinenhalle
Stadt, Trocken, Tag
Stadt, Regen, Tag
Schützengraben Nacht

Bezogen auf Raum

Es besteht keinen Unterschied zwischen Geräuschen, die man aussen hört und Geräusche, die man drinnen hört. Beispiel: Ein vorbeifliegendes Flugzeug klingt ausserhalb gleich, wie wenn sich der Spieler in einer Kirche befindet. (Ebenfalls Schüsse und Wind)
Draussen
Drinnen

Stimmen sind im Spiel ebenfalls klar durch Wände erkennbar und keinerlei “gedrosselt”.
Stimmen

Bei regnerischem Wetter wird jedoch vom Ton unterschieden, ob man sich draussen, oder drinnen befindet.
Regen

Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale Hinweise

Naher Bombeneinschlag
Objective completed
Alarm

Wenn man durch das Zielfernrohr des Snipers schaut hört man seinen Puls. Dies sollte zu Immersion helfen, jedoch sind die Umgebungsgeräusche in den meisten fällen viel zu laut und übertönen diese Geräusch.
Sniper Focus

Trifft man einen Gegner auf grosse Distanz in den Kopf wird eine Aufnahme abgespielt welche einem zeigt wie das Geschoss zum Ziel fliegt und den Kopf trifft. In dieser Sequenz werden die Umgebungsgeräusche leiser und der Schuss und Aufprall Sound verstärkt.
Killcam

Ästhetische Beurteilung

Der Stil ist eher düster und die Klangästhetik ist etwas dreckig aufgenommen und passt zu einem Kriegs- / Shooter-Spiel.

Subjektiver Gesamteindruck

Das Spiel hat eine recht gute Umsetzung der Immersion. Die vielen Geräusche gleichzeitig überfordern einem etwas was aber für ein Kriegsspiel von Vorteil sein kann. Ein Nachteil ist dass die eigenen Waffen im Vergleich zum Rest zu leise abgestimmt sind und man wenn man zuschaut nicht genau weiss, ob der Schuss von dem Spieler oder einem NPC kommt. Weniger gut für die Immersion ist ebenfalls, dass manche Umgebungsgeräusche im Aussen- sowie im Innenraum gleich klingen.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sniper_elite_2005&rev=1623338722

Last update: **2021/06/10 17:25**