Starcraft II (2010)

- Oliver Detig
- Basil Sutter
- Larissa Wild
- Olver Sahli

Studio	Blizzard Entertainment
Publisher	Activision Blizzard
Genre	Echtzeit StrategieSpiel
Ersterscheinung	27. Juli 2010
Spielmodus	Single- und Multiplayer

Allgemein

Starcraft II ist ein Echtzeit Strategie Spiel, welches aus der Vogelperspektive gespielt wird. Der Spieler steuert Einheiten, baut Gebäude und Basen und versucht einen oder mehrere Gegner zu besiegen.

Starcraft nutzt ausgefeilte Hintergrundmusik, äusserst detailierte Soundeffekte und umfangreiches Voice Acting, um praktische jeden Aspekt im Spiel zu untermalen.

Hintergrundmusik

In Starcraft II gibt es drei verschiedene Fraktionen. Jede von diesen Fraktionen hat eine einge, gut unterscheidbare Theme Music, welche im Hintergrund läuft, wenn gerade mit dieser Fraktion gespielt wird. Die drei Themes haben absichtlich völlig andere Musikstile, welche die Fraktion repräsentieren und deren Charakter unterstreichen.

Terran = Heroisch, patriotisch, abenteuerlich, nostalgisch, energiegeladen, Rock, Stichwort: Spacecowboys

Terran

Protoss = Sphärisch, maschinell, erhaben, rein, magisch, dunkler, Stichwort: uralte Weisen

Protoss

Zerg = Modern, roh, böse, fremd, Techno Askpekte, Synthesizer, Underground, Stichwort: Naturgewalt

Zerg

Die Verschiedenen Themes passen sehr gut zu der visuallen Gestaltung der jeweiligen Fraktionen.

In den Spieleinstellungen kann ausserdem ausgewählt werden, ob die Musik in Schleife spielen soll oder ob es zwischen den einzelnen Stücken eine Pause geben soll. Wir denken, diese Möglichkeit wurde geschaffen, da sich einige Spieler gerne stetig von der Musik berieseln wollen, was ihnen eventuell eine stärkere Immersion ermöglicht; Andere Spieler fühlen sich jedoch vielleicht von stetiger Musik bedrängt oder genervt, und nutzen dandiese Funktion.

Die Musikstücke sind allerdings sehr gut komponiert und ein Loop fällt im Spielgeschehen nicht auf, deshalb ist diese Einstellung standardmässig auf den Loop eingestellt.

Gebäude Soundeffekte

Wie schon erwähnt, arbeitet Starcraft mit sehr vielen Soundeffekten für fast jede erdenkliche Aktion im Spiel. In diesem Abschnitt werden wir auf die Soundeffekte der Gebäude eingehen.

Da der Spieler sich über ein relativ grosses Spielfeld bewegt und somit nie alle seine Gebäude im Blick hat, gibt es ortsgebundene und golbale Sounds, welche entweder in einer Fraktion einheitlich sind oder geäudespezifisch.

Aktion	**Ortsgebunden**	**Gebäudespezifisch**	**Nutzen**
Platzieren	x	x	Feedback
Bauen/Reparieren	x	-	Statusfeedback
Fertiggestellt	-	x	Globaler Alarm, dass ein Gebäude fertig ist
Beschädigt (Terrans)	x	-	Mit surroundsound ortbar
Zertsört	x	x	Feedback, dass etwas zertört wurde

Die Soundeffekte sind natürlich alle dazu da, dem Spieler gutes Feedback zu geben. Wichtige Ereignisse wie ein fertiggestelltes Gebäude sind global, da diese Information wichtig ist für den weiteren Spielverlauf. Wiederum ist der Soundeffekt für ein fertiggestelltes Gebäude auch gebäudespezifisch, damit der Spieler hört **welche** Art von Gebäude betroffen ist. Die Kombination globaler, gebäudespezifischer Soundeffekt bietet ein optimales auditives Feedback, welches den Spielfluss nicht unterbricht.

Bei beschädigten Gebäuden verhält es sich anders zwischen den einzelnen Fraktionen. Die Gebäude der Zerg und der Protoss geben bei Beschädigung **keinen** Sound von sich. Lediglich die beschädigten Gebäude der Terrans haben einen Soundeffekt, der brennen simuliert. Die Gebäude der Terrans sind die einzigen, welche von einer kontinuierlichen Beschädigung betroffen sein können, welche, wenn nicht gestoppt, bis zur Zerstörung des Gebäude führt.

Die verschiedenen Soundeffekte für verschiedene Gebäude dienen der Disambiguierung. Man könnte argumentieren, dass das auditive Feedback fast wichtiger ist, als das visuelle.

Gebäuder der Fraktion Terran

Gebäuder der Fraktion Protoss

Gebäuder der Fraktion Zerg

Da in Strategiespielen das gleiche Gebäude zum Teil hunderte Male angekickt wird, muss dieser Sound eine Variation aufweisen, so dass dieser nicht monoton wirkt und anfängt zu stören. Je öfter ein Gebäude also angekickt wird/werden muss, desto mehr Variatoinen des gleichen Sound sind implementiert. Die Sounds unterschieden sich vor allem im Pitch und kleineren Details. Es wurde auch der gleiche Sound mehrere Male aufgenommen, um noch mehr Varianz zu haben.

Es gibt einen starken Zusammenhang zwischen optischem und auditivem. Die Sound verstärken das optisch Wahrgenommene und verleihen ihm eine gewisse Haptik. Ein gutes Beispiel dafür sind die Gebäude der Zerg. Ihre Gebäude sind organisch, was sich auch in deren Design zeigt. Allerdings bekommen diese Zerg Gebäude erst das typisch „zergische“ wenn sie von den nassen, gurgelnden Soundeffekten begleitet werden. Somit sind diese Soundeffekte eine typische Physikalisierung dieser Gebäude.

Units Soundeffekte

Die Soundeffekte der Units bestehen aus Voice Over, Angriff und Treffsound. Sie haben allerdings keine Stepsounds. Es gibt verschiedene Typen von Units, die verschiedene Angriffs- und Treffsounds haben.

Das Voice Over dient dem immersiven Feedback. Wenn Units bewegt werden, geben sie Feedback, dass sie z.B. auf dem Weg sind oder angreifen.

Angriff:

Booya Die Whoopass

Führt eine Unit einen Angriff aus, so sind die Ausrufe seines Voiceactings auf die gegnerische Partei gerichtet. Sie richtete sich somit nicht direkt an den Spieler, gibt allerdings trotzdem wichtiges Feedback. Weiters ist der Ausruf bei einem Angriff aggressiver. Die Tonlage in der das Voice Acting gesprochen wurde passt somit zu der Aktion des Angriffs und wirkt realistisch.

Bewegung:

Aye Aye Let's do this Orders recieved Yes Sir Coming Through

Führt die Unit eine Bewegung aus, so ist der Ausruf eine Antwort oder Bestätigung an den Spieler gerichtet. Dies ist für uns das direkteste Feedback, welches es im Star Craft II gibt, denn die Unit antwortet dem Spieler direkt, dass eine Aktion ausgeführt wird.

Verletzt/Getroffen:

Cover Help

Ist eine Unit verletzt oder in Gefahr, so äussert sich dies zum einen in der Tonlage des Voice Actings, andrerseits aber auch darin, an wen der Ausruf gerichtet ist. Anders als bei einem Angriff oder einer

Bewegung bezieht sich hier die Unit auf sich selbst und richtet sich allgemein gegen aussen, um nach Unterstützung zu fragen, nicht spezifisch an den Spieler.

Comedic Relief:

Bootcamp Chicken Shit Outfit Bubblegum

Bei gewissen Events und Aktionen die der Spieler triggert, geben die Units auch witzige Sprüche von sich. Einer dieser Events triggert der Spieler zum Beispiel durch wiederholtes anklicken einer Unit. Diese dienen dem Comedic Relief, da es im Spiel um einen Krieg/eine Auseinandersetzung geht. Dennoch ist die Stimmung in Star Craft II nicht hoffnungslos und teils auch witzig.

Eine Auffälligkeit des Voice Actings ist, dass sich Ausrufe nie unterbrechen. Auch wenn sich Ausrufe überlappen würden, spielt immer nur ein Ausruf gleichzeitig.

Vergleich mit Dawn of War

Dawn of War hat grundsetzlich das selbe Spielkonzept wie Star Craft II, jedoch gehen sie anders mit Sound und Musik um. Wir werden im Vergleich vor allem auf die Hintergrundmusik und die Sounds bzw, das Voiceacting der Spacemarines eingehen.

Hintergrundmusik

Die Hintergrundmusik in Dawn of War ist sehr viel düsterer, martrialischer, epischer, kriegerischer, orchestral und mit durchdringenden Elementen bestückt. Die Musik ist Gameplaytechnisch nicht interessant. Sie bezieht sich nicht auf das Geschehen sondern bezieht sich eher auf den Plot, sie dient daher mehr dem Storytelling.

Die Musik ist immer angespannt, bedrückend, dramatisch überzogen und hat kein auflösendes Moment. Die Musik ist nicht auf das Gameplay ausgerichten und wirkt mehr wie Filmmusik. Soundeffekte und Musik sind klar getrennt.

In Star Craft II hingegen ist die Musik für die verschiedenen Fraktionen sehr divers. Die Musik passt ausgesprochen gut zu den Charakterzügen der Fraktionen. Sie wirkt hoffungnsvoller und weniger zerstörend als die Musik von Dawn of War.

Wiederum im Gegensatz zu Dawn of War ist die Musik sehr stark auf das Gameplay abgestimmt. Ausserdem wurden im Sounddesign von Star Craft II Musik und Soundeffekte auch stark vermischt.

Spacemarines

In Dawn of War ist das Voice Over der Spacemarines ganz nach der Prämisse des Spiels martialisch, brutal, dunkel und testosterongeladen. Die männlichen Stimmen brüllen Sprüche von Bedingungsloser Ergebenheit gebenüber einem Gottimperator in den Äther. Das Voice Over dient in erster Linie der bestätigung des Spielerinputs und der Physikalisierung der Spielfiguren. Weitere Soundeffekte beinhalten Kampgeräusche und Waffenimpacts. In gewisser Weise erfüllen diese auch den Zweck der Disambiguierung, da sie verschiedene Einheiten voneinander auditiv trennen. Das Voice Over der theokratischen Soldaten dient allerdings nicht dem Aufbau einer Persönlichkeit der

jeweiligen Einheit, den ndiese verschiwndet im Kriegslärm.

Die Spacemarines in Star Craft II haben ein eher differenzierten Voice Over. Einerseits für die verschiedenen Aktionen, andrerseits gibt es auch innerhalb dieser Aktionen eine Variation. Je öfter eine Aktion im Spiel ausgeführt wird, desto mehr Variation gibt es innerhalb dieser Sounds. Das Voice Over dient somit ebenfalls der Disambiguierung und Physikalisierung, allerdings kreiern diese auch eine Persönlichkeit, da die Spacemarines einige Catchphrases haben und auch witzige Sprüche von sich geben.

Fazit

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=starcraft_ii_2010&rev=1496995809

Last update: **2017/06/09 10:10**