

# 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 detaillierte Soundeffekte und umfangreiches Voice-Acting, um praktisch jeden Aspekt im Spiel zu untermalen.

## Hintergrundmusik

In Starcraft II gibt es drei verschiedene Rassen. Jede von diesen Fraktionen hat eine eigene, gut unterscheidbare Theme-Music. Diese untermauert das Spielgeschehen, während mit der jeweiligen Rasse gespielt wird. Die drei Themes haben völlig unterschiedliche Musikstile, welche die Rasse identifizieren und deren Charakter unterstreichen.

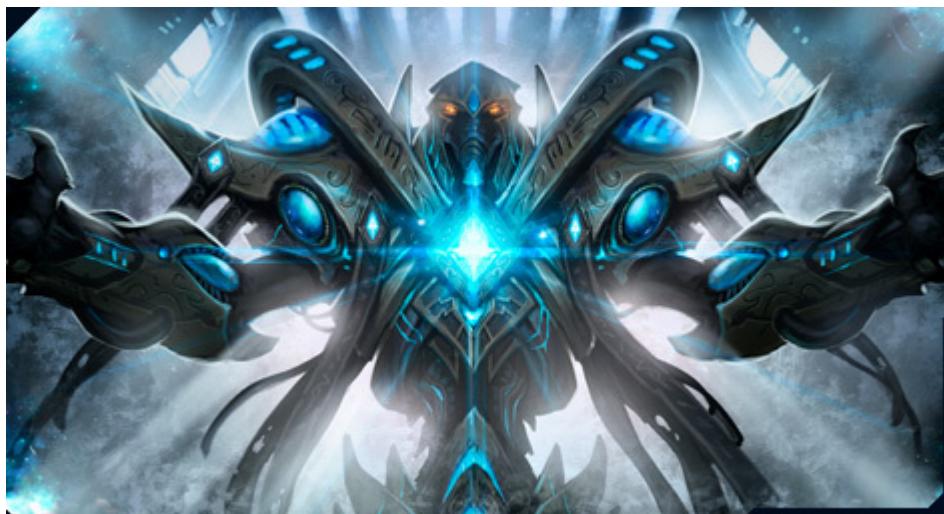
**Terran = Heroisch, patriotisch, abenteuerlich, nostalgisch, energiegeladen, Rock,**  
**Stichwort: Spacecowboys**

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 visuellen Gestaltung der jeweiligen Rassen.

In den Spieleinstellungen kann ausserdem ausgewählt werden, ob die Musik in einem Loop spielen soll, oder ob es zwischen den einzelnen Stücken eine Pause gibt. Standardmässig sind die Pausen aktiviert. Die Musik bildet dadurch eine Akzentuierung des Spielgeschehens, ohne den Spieler zu stark abzulenken, da das Spiel auf kompetitive Zielgruppen mit Leistungsdruck ausgelegt ist. Die Tracks sind ausserdem so komponiert, dass sie viele Variationen an Lautstärken, Instrumenten und Rhythmen haben, sodass möglichst wenig Wiederholung wahrgenommen wird. Das trägt dazu bei, dass die Tracks über längere Zeit nicht als störend empfunden werden und die Konzentration fördern.

## **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 globale Sounds, welche entweder für die Rasse einheitlich sind oder sich je nach Gebäude unterscheiden.

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

## Terran Gebäude Sounds

[Headquarter Select](#) [Gebäude fertiggestellt](#)

Die nachfolgenden Snippets zeigen die Variation in den Gebäudesounds der Terrans gut auf:

[Variation 1](#) [Variation 2](#) [Variation 3](#)

## Protoss Gebäude Sounds

[Gebäude Select](#) [Gebäude Warp](#) [Unit Warp](#)

## Zerg Gebäude Sounds

[zergbuildingselect.wav](#)

Die nachfolgenden Snippets zeigen die Variation in den Gebäudesounds der Zerg gut auf:

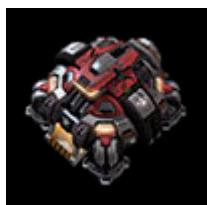
[Variation 1](#) [Variation 2](#) [Variation 3](#) [Variation 4](#)

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 Soundeffekte bietet ein optimales auditives Feedback, welches den Spielfluss nicht unterbricht.

Bei beschädigten Gebäuden verhält es sich je nach Rasse anders. Die Gebäude der Zerg und der Protoss geben bei Beschädigung **keinen** Status-Sound von sich. Die beschädigten Gebäude der Terrans haben einen Soundeffekt, der einen Brand simuliert. Die Gebäude der Terrans sind die einzigen, welche von einer kontinuierlichen Beschädigung durch Feuer betroffen sein können. Diese führt, wird sie nicht gestoppt, bis zur Zerstörung des Gebäude.

Die verschiedenen Soundeffekte der Gebäude dienen der Disambiguierung. Man könnte

argumentieren, dass das auditive Feedback fast wichtiger ist, als das visuelle, da der nicht sichtbare Bereich des Spielfeldes zu jedem Zeitpunkt grösser ist als der sichtbare. Anhand der Audio-Signale weiss der Spieler trotzdem jederzeit, wenn etwas ausserhalb seiner Sicht geschieht.



Gebäude der Terrans



Gebäude der Protoss



Gebäude der Zerg

Da in Strategiespielen das gleiche Gebäude oder dieselbe Einheit teils unzählige Male pro Partie angeklickt wird, müssen die Sounds Variationen aufweisen, damit sie nicht monoton wirken und stören. Je öfter ein Sound also abgespielt wird/werden muss, desto mehr Variationen desselben sind implementiert. Die Sounds unterscheiden sich vor allem im Pitch und kleineren Details.

Es gibt einen starken Zusammenhang zwischen optischen und auditiven Elementen. Die Sounds verstärken das optisch Wahrgenommene und verleihen ihm eine gewisse Haptik. Ein gutes Beispiel dafür sind die Gebäude der Zerg. Ihre Gebäude sind organisch und glibberig. Allerdings bekommen diese Zerg-Strukturen erst das typisch „zergische“, wenn sie von den nassen, gurgelnden Soundeffekten begleitet werden. Somit sind diese Soundeffekte eine typische Physikalisierung dieser Organismen.

## Unit-Soundeffekte

Die Soundeffekte aller Units sind zu umfangreich, um hier behandelt werden zu können (Pro Einheit gibt es im Schnitt 90 Sekunden Voice-Acting, total gibt es ca 50 verschiedene Einheiten). Deshalb arbeiten wir hier ausschliesslich mit den Soundeffekten der Spacemarines. Ausserdem werden wir uns im Vergleich mit Dawn of War ebenfalls auf die Spacemarines beziehen, welche in beiden Spielen vorkommen.

Die Soundeffekte der Units bestehen aus Voice Over, Angriffs声 und Treffs声. 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 eine Aktion ausführen, melden sie dieses mit Voice-Over.

Bewegung:

[Aye Aye](#) [Let's do this](#) [Orders received](#) [Yes Sir](#) [Coming Through](#)

Erteilt der Spieler einer Einheit den Befehl, sich zu einer Position zu begeben, bestätigt die Einheit den Befehl mit Voice-Over. Die Aussagen sind entweder an den Spieler gerichtet („Aye Aye“), oder imitieren eine Interaktion mit anderen Einheiten auf dem Feld („Coming through“).

Angriff:

[Booya](#) [DieDieDie](#) [Whoopass](#)

Führt eine Einheit einen Angriff aus, so sind die Ausrufe seines Voice-Actings auf die gegnerische Partei gerichtet („Die, die, die!“). Dadurch wird eine klare Abgrenzung zu z.B. einem Bewegungsbefehl gemacht. Des Weiteren 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 authentisch.

Verletzt/Getroffen:

[Cover](#) [Help](#)

Ist eine Einheit verletzt oder in Gefahr, so äussert sich dies zum einen in der Tonlage des Voice-Actings, andererseits aber auch darin, an wen der Ausruf gerichtet ist. Anders als bei einem Angriff oder einer Bewegung bezieht sich hier die Einheit auf sich selbst und richtet sich allgemein gegen aussen an Verbündete („We could use some help here!“).

Comedic Relief:

[Bootcamp](#) [Chicken Shit Outfit](#) [Bubblegum](#)

Wenn der Spieler eine Einheit wiederholt grundlos anklickt, gibt diese irgendwann witzige Sprüche von sich. Diese Sounds dienen dem Comedic Relief und sind typisch für den Entwickler Blizzard, derartige Späße sind in all ihren Spielen auf die eine oder andere Art zu finden.

Eine Auffälligkeit bei der Implementierung der Voice-Actings ist, dass sich Ausrufe nie unterbrechen. Wenn mehrere Ausrufe gleichzeitig abgespielt werden würden, werden sie entweder nacheinander abgespielt (wie in einer Warteschlange) oder ausgelassen. Ob ein Ausruf ausgelassen wird, hängt von seiner Wichtigkeit ab. (Angriffs- und Hilferufe sind wichtig).

## Fazit

Der Soundteppich, der sich durch Starcraft II zieht, ist sehr gut konzipiert und wirkt sehr stimmig. Die vielen Soundeffekte sorgen dafür, dass das Spiel im auditiven Bereich nicht repetitiv wirkt, obwohl im Spiel praktisch nur repetitive Aufgaben ausgeführt werden.

Die Soundeffekte der Units tragen dazu bei, dass dem Spiel Leben eingehaucht wird.

## Vergleich mit [[Dawn of War II]]

In diesem Abschnitt vergleichen wir die zwei Spiele Starcraft II und Dawn of War II, ihre Ähnlichkeit

ietet eine gute Basis zur Analyse verschiedener Soundteppiche.

Dawn of War II hat grundsätzlich dasselbe Spielkonzept wie Starcraft 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 in beiden Spielen eingehen.

## Hintergrundmusik

Die Hintergrundmusik in Dawn of War II ist sehr viel düsterer, martialischer, epischer, kriegerischer, orchestraler und mit durchdringenden Elementen bestückt. Die Musik ist gameplaytechnisch nicht interessant. Sie bezieht sich nicht auf das Spielgeschehen, sondern eher auf den Plot. Die Musik dient somit mehr dem Storytelling und World-Building von Dawn of War II. Die Musik ist immer angespannt, bedrückend, dramatisch überzogen und hat kein auflösendes Moment. Sie wirkt wie Filmmusik, Soundeffekte und Musik sind klar getrennt.

In Starcraft II hingegen ist die Musik für die verschiedenen Rassen sehr divers. Die Musik passt ausgesprochen gut zu den Charakterzügen der Rassen. Die Musik wirkt hoffnungsvoller und weniger zerstörend als die Musik von Dawn of War II.

Wiederum im Gegensatz zu Dawn of War II ist die Musik sehr stark auf das Gameplay abgestimmt. Außerdem wurden im Sound-Design von Starcraft II Musik und Soundeffekte auch aufeinander abgestimmt und wirken wie aus einem Guss.

## Spacemarines

In Dawn of War II ist das Voice Over der Spacemarines ganz nach der Prämisse des Spiels martialisch, brutal, dunkel und testosteron-geladen. Die männlichen Stimmen brüllen Sprüche von bedingungsloser Ergebenheit gegenüber einem Gottimperator in den Äther. Das Voice-Over dient in erster Linie der Bestätigung des Spieler-Inputs und der Physikalisierung der Spielfiguren. Weitere Soundeffekte beinhalten Kampfgeräusche und Waffen-Impacts. 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, denn der Spieler baut auch keine wirklichen „Beziehungen“ zu einzelnen Einheiten auf.

Die Spacemarines in Starcraft II haben ein eher differenziertes Voice-Over. Einerseits unterscheiden sich die verschiedenen Aktionen, andererseits gibt es auch innerhalb einer einzelnen Aktion eine Variation. Je häufiger eine Aktion im Spiel üblicherweise ausgeführt wird, desto mehr Variationen wurden für denselben Sound implementiert. Das Voice-Over dient wie bei Dawn of War II der Disambiguierung und Physikalisierung, allerdings kreiert es bei Starcraft II eine scheinbare Persönlichkeit; Die Spacemarines haben einige Catchphrases und geben witzige Sprüche von sich.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=starcraft\\_ii\\_2010&rev=1497009036](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=starcraft_ii_2010&rev=1497009036)



Last update: 2017/06/09 13:50