

Stalker: Shadow of Chernobyl

- Genre: Ego- Taktik-Shooter
 - Publikation: 10. Oktober 2007
 - Publisher: Valve, Electronic Arts
 - Developer: Valve
 - Sound: Mike Morasky
-

Spielbeschreibung

Wie seine Vorgänger stehen in Team Fortress 2 zwei feindliche Teams gegenüber, die beide ein Missionsziel erreichen wollen. Beide Teams repräsentieren auf der einen Seite eine Abriss-, auf der anderen Seite eine Baufirma: Reliable Excavation Demolition (RED) und Builders League United (BLU). Spieler können als eine von 9 Klassen in diesen Teams spielen, jede mit ihren einzigartigen Stärken und Schwächen. Obwohl die Fähigkeiten mancher Klassen sich von früheren Team Fortress-Spielen unterschieden, sind die Basiselemente jeder Klasse geblieben.

Team Fortress 2 ist das erste Multiplayerspiel von Valve, das detaillierte Statistiken über die Spieler sammelt. Diese Statistiken beinhalten die Spielzeit jeder Klasse, die durchschnittliche Punktzahl und die meisten erreichten Ziele in einer Runde (siehe Valve-Statistiken). Dauerhafte Statistiken sagen dem Spieler wie sehr er sich in Bezug zu diesen Statistiken verbessert, wenn er z. B. seinem Rekord für verursachten Schaden in einer Runde nahe kommt. Team Fortress 2 besitzt außerdem unzählige Errungenschaften für das Erfüllen bestimmter Aufgaben, wie eine bestimmte Anzahl an Gegnern in einer kurzen Zeit erledigen oder eine Runde in einer bestimmten Zeit zu beenden. Neue klassenspezifische Errungenschaften wurden in späteren Updates hinzugefügt, die neue Fähigkeiten und Waffen für jede Klasse hinzufügen, die durch den Spieler freigeschaltet werden können. Erlangte Errungenschaften und Statistiken von vorherigen Spielen werden auf der Steam-Community-Seite des Spielers oder dessen Xbox Live-Seite

(Quelltext: http://wiki.teamfortress.com/wiki/Team_Fortress_2/de)

Soundanalyse

GAMEPLAYRELEVANTE KLÄNGE

- Eigengeräusche der Spielfigur:

Schritte, Keuchen, Ausrüstung (Radar, Geigerzähler), Waffen

- Geräusche der Gegner:

Schritte, Ausrufe, Waffen

- Interaktionsgeräusche:

Türen u. Ä., Gegenstände

INTERPRETATION

Die Geräuschkulisse von Stalker bestätigt meine Auffassung des Spiels als klassischen Shooter. Die gesamte Klangpalette lässt sich in atmosphärische und gameplayrelevante Klänge aufteilen, wobei letztere deutlich überwiegen. Klänge, die lediglich der Atmosphäre dienen, sind beispielsweise die statische Hintergrundmusik -sie passt sich nicht dem Spielgeschehen an, sondern wechselt nur je nach Level. Ein anderes Beispiel wären Umgebungsgeräusche wie das Rauschen des Windes, oder Musik und Gesprächsfetzen in der Bar.

Interessanter sind natürlich die Klänge, die Rückmeldungen über das Spielgeschehen bzw. die Handlungen des Spieler geben, oder teilweise sogar notwendig für das Lösen bestimmter Spielsituationen sind. Gerade diese Unterteilung scheint mir bei Stalker Sinn zu machen: Einerseits gibt es die Genretypischen, relativ naturalistischen, aber dennoch keineswegs naturgetreuen Rückmeldungssounds wie das das Nachladen der Waffen oder das Aufnehmen von Gegenständen. Aber auch hier gibt es noch sehr starke Unterschiede: Sind die Schussgeräusche doch recht gut gelungen, so mutet das unglaublich laute und schlecht nachvollziehbare Geräusch des Waffenwechsels komisch an. Das Aufnehmen verschiedenartiger Gegenstände wie beispielsweise Nahrungsmitteln oder Munition ist unterschiedlich vertont und bietet so Aufschluss ohne hinsehen zu müssen. Weiter weist nach langem Rennen oder Springen das Keuchen des Avatars auf baldige Erschöpfung hin.

Als sehr gut gelungen empfinde ich die Gestaltung der Klangelemente, die nicht nur das Spielgeschehen rückmelden, sondern Spielgeschehen sind. Die Ausrüstung des Spielers umfasst verschiedene technologische Einrichtungen, so beispielsweise ein Geigerzähler, der bei zunehmender radioaktiver Strahlung seine urtypischen Knackgeräusche von sich gibt. Weiterhin weist ein warnender Piepton mit sich erhöhender Frequenz auf das Näherkommen einer Anomalie hin (denen besser ausgewichen werden sollte).

(Übernommen von Julian Kraan)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=team_fortress_2&rev=1336647253

Last update: **2012/05/10 12:54**

