

Team Fortress 2

- 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

Schichtung der Sounds

Von der Map ausgehende Sounds

Von den Spielern ausgehende Sounds

Universale nicht ortsgebundene Sounds

Atmosphäre

Team Fortress 2 verfügt über keine Hintergrundmelodie. Lediglich schwache Umgebungsgeräusche lassen erahnen in was für Räumlichkeiten sich der Spieler befindet. Das Klangbild wird hauptsächlich durch die eigene Figur und die anderen Spieler und deren Handlungen erzeugt. Ziel der Entwickler ist es, einen Kriegsschauplatz nach zu empfinden. Im Gegensatz zu anderen Shootern werden Schüsse und Explosionen nicht künstlich in das Spiel integriert.

Soundfunktion im Gameplay

Vergleich mit Team Fortress Classic

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=team_fortress_2&rev=1336651706

Last update: **2012/05/10 14:08**

