Team Fortress 2

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

Spielbeschrieb

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

Soundfunktion im Gameplay

Atmosphäre

Team Fortress 2 verfügt über keine Hintergrundmelodie. Lediglich schwache Umgebungsgeräusche lassen erahnen in was für Räumlichkeiten sich der Spieler befindet. Das Klangbild wird haupsächlich 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.

Vergleich mit Team Fortress Classic

Allgemeines

Die Geräusche und Klänge in Team Fortress Classic (TFC) besitzen einen gänzlich anderen Charakter als TF2. Während TF2 wie schon erwähnt auf einer Comic Ästhetik basiert und auf Humor aus ist, scheint TFC eher auf der ernsteren Schiene zu sein. Das zeigt sich dadurch, dass auf die Charakter-basierten Kommentare, Kommentator im Off oder bestimmte akustische Symbole aus Cartoons verzichtet wurde. Auch ist das Spiel gesamthaft weniger atmosphärisch, da es einerseits keine Umgebungsgeräusche gibt und die Umgebung keinen Einfluss auf die Geräusche selbst hat (z.B. Hall). Alle diese Geräusche werden, je nach Abstand von Emitter und Rezipient, in ihrer Lautstärke skaliert. Der Spieler ist in der Lage, die Geräusche zu orten (Surround Sound).

Die vorkommenden akustischen Signale lassen sich in zwei Gebiete einteilen: Physikalisierung und Symbolisierung.

Physikalisierung

Geräusche, welche in diese Kategorie gehören, sind z.B. Gehen, Springen, Aufprallen, Explosionen und Schüsse. Einige dieser Geräusche verändern sich je nach Umgebung. So klingt das Gehen auf erdigem Boden anders als auf Beton oder auf einer Metallplatte.

Symbolisierung

Einige Ereignisse im Spiel, welche in Wirklichkeit keine Geräusche von sich geben würden, wurden hinzugefügt, um den Spieler kognitiv zu entlasten oder Informationen zu geben, welche optisch nicht zu erkennen sind. Beispiele sind Granaten, welche geworfen werden und dabei Piepsen, was die Dauer bis zu Explosion verrät. Oder mobile Objekte, welche ihren Zustand preisgeben (Dispenser, Sentry-Gun).

Einfluss auf die akustische Gestaltung

Die Gestaltung der Sounds in TFC ist sehr stark beeinflusst von Half-Life (1998). Aus diesem Spiel

wurden bestimmte akustische Effekte 1:1 übernommen. Das bezieht sich zum einen auf die Physikalisierungen wie Gehen,

Artikel erstellt von Markus, Patricia und Robin 2012

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=team_fortress_2&rev=1336655391

Last update: **2012/05/10 15:09**