t

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

Das gesamte, während eines Kampfes in Team Fortress 2 zu beobachtende Sound Design lässt sich auf folgende Ebenen reduzieren:

Von der Map ausgehende Sounds

* **Hintergrund-Rauschen:** Es herrscht nie absolute Stille. Während in Innenräumen ein eher maschinell-technisches Brummen mit gedämpften Piep-Lauten vorherrscht, wird in Aussen-Arealen ein eher natürlich wirkendes Rauschen wiedergegeben, welches an Windböen erinnert.

* **Umgebungsgeräusche:** Während das Hintergrund-Rauschen positionsgebunden ist (also innerhalb eines Levels wechselt, aber in jedem Level gleich ist), gibt es in jedem Level eine eigene, dort aber globale Spur der Umgebungsgeräusche. Es handelt sich hierbei um eine nicht durchgängige Spur diverser Soundeffekte wie Vogelgezwitscher oder knarrende Dielen. Die Auswahl der Soundeffekte hängt jeweils vom übergeordneten Thema des Levels ab.

* **Lokale Soundeffekte:** Als Ergänzung zu den zwei globalen (also überall im gesamten Level gleich deutlich hörbaren) Ebenen kommt noch eine dritte Spur hinzu. Es handelt sich um lokal abgespielte Soundloops, die von statischen Objekten in der Spielumgebung erzeugt werden. Ein Beispiel hierfür ist ein Wasserfall, der bei abnehmender Entfernung zur Spielfigur immer deutlicher hörbar wird.

Von den Spielern ausgehende Sounds

* **Kampfgeschehen:** Unter diesem Punkt sind alle Sounds zusammengefasst, die von den Waffen und Werkzeugen der Spieler ausgehen und einen physikalisch nachvollziehbaren Ursprung haben: Schüsse, Raketeneinschläge und ähnliches.

* **Stimmen der Charaktere:** Jeder Charakter verfügt über eine einzigartige Stimme mit ausgeprägten Akzent, sowie über 24 verschiedene, vom Spieler aktivierbare Voice Commands. Hinzu kommen etliche weitere kurze Sätze, die die Spielercharaktere situationsbedingt automatisch von sich geben, beispielsweise bei erfolgreichem Einnehmen eines Kontrollpunktes.

Übergeordnete Sounds

* **Rein informative Sounds:** Es handelt sich um Sounds, die nur der Information des Spielers dienen. Teilweise sind sie von allen, teilweise nur von einem einzigen Spieler hörbar. Sie treten als globale wie auch als lokale Sounds auf. Beispiele hierfür sind die Sounds, die beim Aufsammeln oder erneuten Auftauchen einer Munitionskiste abgespielt werden, oder die kurze Melodie, welche erklingt, wenn man einen Gegner dreimal in Folge beseitigen konnte.

* **Kampf-Signaltöne:** Auch diese Töne werden durch die Verwendung von Waffen erzeugt, haben aber keinen nachvollziehbaren Ursprung und dienen primär dazu, den Spielern Feedback zu geben und sie vor den Aktionen anderer Spieler zu warnen. In diese Kategorie fallen beispielsweise das elektrische Knistern kritischer Angriffe oder der Klang, den ein Spy beim Deaktivieren seines Tarnmantels erzeugt.

* **Stimme der Administratorin:** Die „Administratorin“, eine nur als Stimme vorhandene Person, gibt beiden Teams Informationen und Anweisungen während des Spielgeschehens. Beispiele sind der Countdown beim Rundenstart, Informationen über verbleibende Zeit, eigene oder gegnerische Erfolge („The enemy has captured our Control Point!“) und ähnliches. Während gewisse Informationen von beiden Teams hörbar sind, werden die meisten davon nur für ein Team abgespielt. Sie sind in diesem Rahmen allerdings global, man hört die Botschaften also unabhängig von der eigenen Position immer gleich laut.

Soundfunktion im Gameplay

Spielt man einige Minuten mit und dann ohne Sound, merkt man schnell, dass der vielschichtige Klangteppich in Team Fortress 2 auch im Gameplay wichtige Funktionen übernimmt. Über die Lautstärke und Richtung der Kampf-Sounds kann schnell und intuitiv ermittelt werden, wo derzeit potentielle Gefahrenquellen bestehen. Die Stimme der Administratorin gibt wichtige Hinweise über die aktuelle Lage des Kampfgeschehens, beispielsweise umkämpfte Kontrollpunkte oder gegnerische Vorstösse, noch bevor das Auge die ganzen Veränderungen auf den Interface-Symbolen verarbeiten kann. Zwar ist praktisch jede Information auch visuell abrufbar (wird man getroffen, erscheint ein Richtungs-Indikator auf dem Bildschirm), doch können die akustischen Signale viel schneller aufgenommen werden und unterstreichen die visuellen Indikatoren gleichzeitig. Hier treten auch einige interessante Details in den Design-Entscheidungen zu Tage. Eine platzierbare, stationäre, für Gegner sehr gefährliche Abwehrkanone, die Sentry Gun, gibt beispielsweise im Sekundentakt ein leises Piepsen von sich. Dieses kann von Spielern gehört werden, welche das Geschütz noch gar nicht sehen, da es sich beispielsweise hinter einer Wand befindet. Im Gegensatz zu sämtlichen anderen ortsgebundenen Soundeffekten wird das Sentry-Piepsen allerdings als Mono-Spur übermittelt. So lässt sich zwar die Entfernung, nicht aber die genaue Position des Geschützes ermitteln. Der Spieler wird also gewarnt, bleibt aber gleichzeitig immer noch einem partiellen Überraschungsmoment ausgesetzt. Selbiges gilt beispielsweise auch beim Spy, der sich unbemerkt hinter seine Gegner schleichen muss, um effizient agieren zu können. Er kann sich zwar komplett unsichtbar machen, erzeugt beim Auflösen dieser Tarnung jedoch ein - in einem kleinen Umfeld - deutlich hörbares, gerichtetes Geräusch, das Spieler wiederum alarmieren kann, obwohl kein Sichtkontakt zum Gegner besteht.

Atmosphäre

TF 2 verfügt über keine Hintergrundmelodien. 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 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 um eine Atmosphäre zu schaffen. Je mehr Figuren an einem Spiel teilnehmen, umso fülliger ist der Sound. Das wiederum sorgt dafür, dass akustisch der Actiongehalt wiedergegeben wird. Durch den 3D Sound wirkt das Geschehen etwas realistischer. Ist der Spieler vom Kampfgeschehen etwas weiter entfernt, klingen die Schüsse aus der Ferne und es gibt den Anschein einer gewissen Ruhe fernab des Tumultes. Weitere ermöglicht der Sourround auch Gegner und Bewegungen zu lokalisieren. Steht jemand hinter dem Spieler hört er dies. Mit der Subjektivierung ist sparsam umgegangen worden. Lediglich kleinere Effekte signalisieren kurzzeitige Unsterblichkeit oder eine Verwandlung. Da der Humoristische Aspekt und die Identifizierung mit den einzelnen Klassen bei TF2 eine grosse Rolle spielt, wurde auch im Sound darauf Wert gelegt. Jeder Charakter hat einen Akzent und gewisse Sprüche, die er je nach Verlauf von sich gibt. Sei es ein markantes Lachen, Johlen oder eine Bemerkung. Die Melodie des Hauptmenüs hat zwar einen Militärmarsch Charakter, ist jedoch mit höheren und helleren Tönen bespickt, um die Schwere aufzulockern um dem Stück etwas heiteres zu verleihen. Im Grossen und Ganzen klingt das Spiel wie eine riesige, lustige Ranglei mitten im gröbsten Krieg.

Dieser kurze Video-Zusammenschnitt gibt einen Einblick in die allgemeine Soundkulisse von Team Fortress 2:

http://dl.dropbox.com/u/12057429/ZHDK_Perma/TF2TheMovie.wmv

Hier eine Audio-Version des Videos, um den Ton ohne begleitendes Bildmaterial erleben zu können:

http://dl.dropbox.com/u/12057429/ZHDK_Perma/TF2TheMovie.wmv.mp3

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. Wenn man bei Geräuschen eine Hall hört, ist dieser bereits in die Sounddatei integriert. 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). TF2 hat im Vergleich dazu dynamische Effekte wie Hall oder Dämpfung durch Hindernisse.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass in TF2 die Geräusche und Klänge hauptsächlich benutzt werden, um die zu vermittelnde Stimmung zu unterstützen. In TFC entsteht durch die Vertonung selbstverständlich auch Stimmung, jedoch hat diese hauptsächlich den Charakter von Feedback. Diese lassen sich einteilen in 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.

Verglichen mit dem Nachfolger gibt es bei TFC weniger dieser akustischen Feedbacks, welche zusätzlich noch weniger Variationen besitzen (z.B. nur ein Geräusch bei Schaden für alle Klassen).

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).

Verglichen mit TF2 gibt es sehr viel weniger Situationen die akustisch symbolisiert wurden. Die Form dieser Symbolisierung ist eher kurz und technisch, gegenüber den Symbolen aus TF2, welche ausgedehnt und eher verspielt sind und sich der Ästhetik von Cartoons bedienen.

Falls man eine bestimmte Mission erfüllt hat in TF2, gibt es eine akustische Bestätigung, eine Melodie, welche im Main-Theme gehalten ist. TFC besitzt für diese Situation auch ein Feedback, welches aus

ein paar aneinandergereihten Tönen besteht, die mit einer verzerrten Stimme (wie eine Lautsprecher-Durchsage von weit her) unterlegt sind. Ein Theme, welches sich durch das ganze Spiel zieht, gibt es in TFC allerdings nicht.

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 (Gehen, Leiter besteigen, Nahkampfattacke, usw). Restliche Geräusche wurden so erstellt, dass sie zu diesen bereits Existierenden dazupassen. Die akustische Ästhetik von TFC entspricht also der von Half-Life. TFC wiederum hat indirekten Einfluss auf TF2. Die Ästhetik ist zwar anders (Humor vs. Ernst), aber es gibt viele Zitate in TF2 auf den Vorgänger. So ist z.B. das Aufsammeln von Healthpacks ein ähnliches Geräusch.

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=1336724937

Last update: **2012/05/11 10:28**