

Warcraft III + Frozen Throne

Moritz Göldi

- **Genre** Realtime Strategy
- **Releasejahr** 2002 (Expansion: 2003)
- **Entwickler** Blizzard Entertainment
- **Publisher** Activision Blizzard

Spielbeschreibung

Im Spiel geht es darum Ressourcen zu sammeln um Einheiten zu produzieren mit denen der Gegner zu besiegen ist. Einheiten werden in Gebäuden produziert die es zuerst zu errichten und dann zu verteidigen gilt. Zusätzlich zu den Spielern gibt es neutrale Einheiten auf den meisten Maps die allen Spielern feindlich gesinnt sind und meist nicht aktiv agieren.

Soundanalyse

Sound

Allgemeine Klangbeschreibung Warcraft 3 setzt Sounds gezielt ein um den Spieler über das Spielgeschehen zu informieren und Atmosphäre zu generieren. Die meisten Sounds werden dabei von Einheiten produziert, da sich das Spiel um das Management ebendieser dreht.

Die verschiedenen Sounds:

- Hintergrundmusik
- Units: Antworten
- Units: Happening
- Gameplay: Warnings
- Campaign: Dialogue

Hintergrundmusik Im Hintergrund des Spiels läuft eines von drei Musikstücken, bei dessen Ende das jeweils nächste abgespielt wird. Jede Rasse (Orcs, Menschen, Nachtelfen, Untote) hat ihr eigenes Set von drei Musikstücken. Dazu gibt es je nach Map verteilte Ambient Geräusche wie Wind.

Musikstücke Menschen:

- Humans1: [human1.mp3](#)
- Humans2: [human2.mp3](#)
- Humans3: [human3.mp3](#)

Ambient Geräusche (sog. Doodads):

- Seagull: [seagull1.wav](#)
- Waterfall(loop): [waterwaterfallloop1.wav](#)

- Magic Obelisk: [ashenvaleobeliskloop1.wav](#)

Units: Antworten Wenn der Spieler eine Einheit auswählt oder ihr einen Befehl gibt, antwortet diese auf die Aktion (Feedback) mit einem kurzen gesprochenen Dialog - oder wenn die Einheit ein Tier ist manchmal auch nur ein Brüllen oder eine sprachähnlicher laut.

- Ghoulwhat2: [ghoulwhat2.wav](#)
- Hippogryphwhat1 (Tier): [hippogryphwhat1.wav](#)
- HippogryphwithRiderYes3: [hippogryphwithrideryes3.wav](#)
- Shandrisyesattack: [shandrisyesattack1.wav](#)
- Tyrandewhat3: [tyrandewhat3.wav](#)

Humor: Wenn man kontinuierlich auf eine Einheit klickt, geben manche Einheiten die im Editor als `pissed1_unitname` markierten Soundfiles von sich, welche teils witzige und auch game-ironische Äusserungen beinhalten.

- Peasantpissed1: [peasantpissed1.wav](#)
- Peasantpissed2: [peasantpissed2.wav](#)
- Peasantpissed3: [peasantpissed3.wav](#)
- Bloodmagepissed5: [bloodelfmagepissed5.wav](#)
- Cryptfiendpissed3: [cryptfiendpissed3.wav](#)
- Cryptfiendpissed4: [cryptfiendpissed4.wav](#)

Units: Happening Während die Antworten die Sounds die als Feedback zu Player-Aktionen gemacht wurden abdecken, stehen die Happening sounds für das Feedback der Reaktion des Games auf diese Aktionen. Sie informieren den Spieler über beispielsweise den Tod einer Einheit, oder einen Zaubereffekt der ausgelöst wurde.

Deaths: Die wundervoll gelungenen Todessounds von Warcraft 3 tönen immer wie etwas erbärmlich verendendes. Meist ein aufheulender laut erinnert den Spieler eindrücklich darüber welche Kreatur gerade gestorben ist - denn jede ist mit ihrem eigenen Geräusch identifizierbar.

- Abominationdeath1: [abominationdeath1.wav](#)
- Feariedragondeath1: [faeriedragondeath1.wav](#)

Attacks: Attacking sounds sind nach der deterministik Was-trifft-wie-auf-was benannt und werden so benutzt: Via Schadens und Rüstungstypen von angreifenden und getroffenen Einheiten werden die dazugehörigen sounds ermittelt. Trifft eine Einheit mit einem Metallschwert auf ein Steingolem wird beispielsweise der `Metalheavyslicestone3` sound abgespielt. Die Datenbank für diese sounds ist an die 200 files gross und sorgt für eine abwechslungsreiche Geräuschkulisse während jedem Scharmützel.

- Woodlightbashmetal3: [woodlightbashmetal3.wav](#)
- Metalheavyslicestone3: [metalheavyslicestone3.wav](#)
- Metalheavyslicestone3: [metalheavybashflesh3.wav](#)
- Metalmediumchopmetal1: [metalmediumchopmetal1.wav](#)

Zauber

- Lightningbolt1:
- Blizzardloop: [blizzardloop1.wav](#)

Sonstige Andere Aktionen wie das Errichten eines Gebäudes.

- Wispentanglemine: [wispentanglemine.wav](#)

Gameplay: Warnings Da sie durch eine Narrator-Stimme aus dem Off gesprochen werden heben sich gameplay Warnings von sonstigen Sounds stark ab. Sie treten vor allem dann auf, wenn der Spieler einen ungültigen Befehl ausführen möchte oder ein relevantes makro Ereignis eintritt auf das der Spieler aufmerksam gemacht werden muss.

Invalid Action Warnings

- Necromancer no Energy: [necromancernoenergy1.wav](#)
- Sentinel no Lumber: [sentinelnolumber1.wav](#)

Event of Global Importance Warning

- Sentinel Hero dies: [sentinelherodies1.wav](#)
- Kinght Ally atatack1: [knightallyattack1.wav](#)

Soundeffects für Aktionen Manche Buttons und Aktionen haben ihre eigenen Soundeffekte für ein erfolgreiches und ein nicht erfolgreiches ausführen. Zwei weitere töne ingofmieren den Spieler über den Tag/Nacht Zyklus (Game Time).

- Error: [error.wav](#)
- Dusk: [duskwolf.wav](#)

Campaign: Dialoge In der Kampagne werden Sequenzen mit gesprochenen Dialogen verschiedenster Sprecher erzählt.

- Bsp: Der Charakter aus dem Ersten teil der Frozen Throne Kampagne: [s02maiev42.mp3](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=warcraft_iii_frozen_throne&rev=1466197819

Last update: 2016/06/17 23:10

