

Was auf die Ohren

TRAUMSPIELE 2004: SOUND

Wenn das kleine Computerzimmer zum riesigen Kinosaal wird: Die Spiele der nächsten Generation können sich nicht nur sehen, sondern auch hören lassen.

SPIELE-REFERENZ 2004

Ausgabe	Thema
01/2004	Grafik
02/2004	Sound
03/2004	Spielprinzip
04/2004	Story
05/2004	Multiplayer/Fazit

Bis vor wenigen Jahren war der Sound noch das Stiefkind der Entwickler. Mittlerweile ist gute Akustik fast so wichtig wie Grafik oder Spielprinzip. Und die Bedeutung wird steigen: Designer setzen mehr und mehr auf Surround-Effekte, opulente Musik und professionelle Sprecher. Immer öfter ist die Geräuschkulisse ein maßgebliches Spielelement. Sie erzeugt nicht nur Atmosphäre, sondern lässt Sie etwa in **Doom 3** Gefahren frühzeitig lokalisieren. Viele Firmen wer-

den es 2004 id-Software nachmachen und den Sound stärker berücksichtigen.

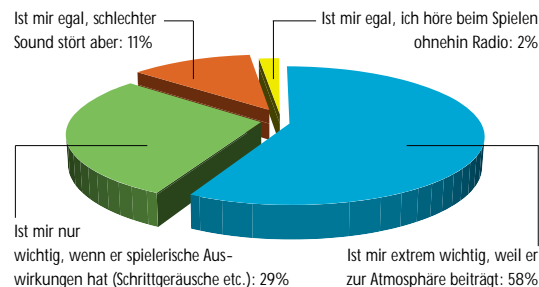
Surround-Sound

Seit unserem Hardware-Schwerpunkt »Sound-Revolution« in der Ausgabe 10/2003 gehen wir bei jedem Test auf den 3D-Sound ein. Wir loben Klangwunder, bemängeln schwachbrüstiges Gepiepse und bewerten, welche Auswirkungen Geräusche im Spiel haben. Zusätzlich informiert Sie nun der Unterpunkt »Lautsprecher« in den Wertungskästen, wie viele Boxen ein Spiel anspricht. Das machen wir, weil spätestens ab 2004 kein Vollblut-Spieler mehr mit nur zwei Brüllwürfeln auskommt. **Doom 3** wird beispielsweise sechs Kanäle ansprechen, also fünf Lautsprecher und einen Subwoofer. Wenn Sie im Dunkeln unterwegs sind, sollen Schritte und Schnaufen verraten, aus welcher Ecke sich ein Mon-

ster nähert oder ob es schon direkt hinter Ihnen steht. Tim Willits, Lead-Designer bei id-Software, warnt: »Wenn du nicht genau aufpasst oder die Geräusche eines sich nähernden Zombies ignorierst, bist du so gut wie tot.«

INTERNET-UMFRAGE

»Wie wichtig ist Ihnen der Sound in Computerspielen?«



Ergebnis: Über zwei Drittel der Teilnehmer bewerten den Sound als wichtiges Instrument, um das Spielerlebnis zu vertiefen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit rund 7.500 Teilnehmern.

WICHTIGSTE SOUND-STANDARDS FÜR 2004

EAX: Steht für Environmental Audio Extension. Ermöglicht beeindruckende räumliche Echtzeit-Effekte, wie wir sie beispielsweise in *Far Cry* oder *Splinter Cell 2* hören werden.

Dolby Digital: Wird auch als Dolby 5.1 bezeichnet und soll in *Doom 3* dafür sorgen, dass Sie Monster von allen Seiten auf sich zuschleichen hören und so besser orten können.

Dolby Surround: Aufgebohrte Stereo-Variante, nur die Frontboxen erhalten das volle Signal vom Verstärker. Wird hauptsächlich bei weniger aufwändigen Titeln eingesetzt.

KEIN 7.1: Echtes 7.1 wird es auch 2004 in keinem wichtigen Spiel geben, der zweite rückwärtige Center-Lautsprecher bleibt ein Gag.

Schleichen, um zu überleben

Immer mehr Spiele lassen die KI auf Geräusche reagieren. Vor allem die Schleich-Shooter wie *Thief 3* oder *Splinter Cell 2* werden davon leben. Ein Beispiel: Sam Fisher pirscht um die Ecke und latscht mitten in ein paar klirrende Flaschen. Nur wenige Sekunden später hört er Stimmen: »Da war doch was!« und »Komm, lass uns der Sache auf den Grund gehen.« Mist, denn der Auftrag lautete, unbemerkt in ein Gebäude einzudringen. Jetzt muss der Held aus *Splinter Cell 2* schnell verduften. Doch Vorsicht: Laute Schritte auf Betonboden führen die Schurken genau in Sams Richtung. »Die unterschiedlichen Bodenstrukturen an echte Geräusche zu koppeln und dann noch den Schleichfaktor zu berücksichtigen, ist eines der schwierigsten Unterfangen in der Sound-Programmierung von *Splinter Cell 2*«, verrät Producerin Domitille Doat. Damit alles glatt läuft, hat Ubi Soft das Team kräftig aufgestockt: Arbeitete an *Splinter Cell* nur ein Sound-Designer, sind es für die Fortsetzung schon sechs. Das zeigt, wie ernst die Entwickler den Akustik-Aspekt inzwischen nehmen.

Hollywood-Stimmen

Die Sound-Revolution betrifft nicht nur Action-, sondern auch Strategie- und Rollenspiele. Zudem wird die Qualität der Sprachausgabe bei großen Produktionen deutlich besser, mehr und mehr Profis kommen zum Einsatz. Sam Fisher wird in der US-Version von *Splinter Cell 2* von Michael Ironside (*Starship Troopers*) vertont. In der deutschen Version werden wir wie schon im Vorgänger die markante Stimme von Martin Kessler hören. Kessler, der auch Nicolas Cage synchronisiert, erklärt: »Noch sind Filmcharaktere vielschichtiger als virtuelle Figuren. Bei einem Computerspiel hilft mir nur die Imagination und das, was mir der Regisseur über die einzelnen Situationen sagt. Die Qualität der Synchronisation hängt davon ab, wie

gut die Phantasie eines Sprechers ist und wie stark er sich engagiert.«

Die Musi spielt dazu

Wie wichtig treibende oder Spannung erzeugende Musik für Spiele ist, wissen die Designer inzwischen sehr gut. GSC Game World schickt in Sachen *Stalker* beispielsweise das so genannte »FILMharmonic Orchestra« ins Rennen. Das 64-köpfige Ensemble hat sich auf Spiele-Soundtracks spezialisiert und gerade erst Melodien für *Everquest 2* aufgenommen. Über die Anforderungen an die Musiker sagt Produzent Thomas Böcker: »Es müssen bestimmte Phrasen immer und immer wieder aufgenommen werden, mit wenig Variation. Das kann die Musiker leicht langweilen oder gar nerven. Da braucht man entsprechend professionelle Leute.« Die leichten Variationen der Musik sind vor allem für die dynamische Soundkulisse nötig, die auf Veränderungen im Spiel reagiert. Wenn beispielsweise in einem Shooter eine Ballerei ansteht, verändern sich Tempo und Intensität der Musik.

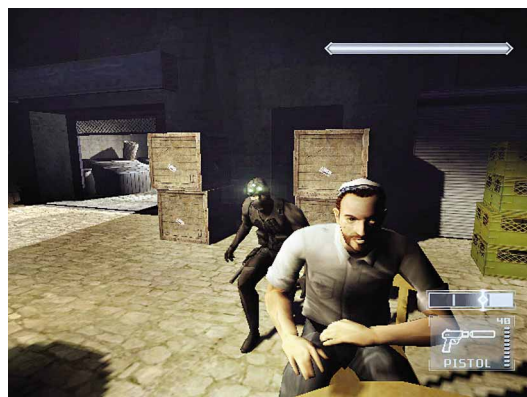
Immer wieder geben auch bekannte Bands Gastspiele, oder die Entwickler setzen bekannte Pop- und Rockstücke ein: In *Gothic 3* wird wieder (nach Teil 1) die Mittelalter-Band *In Extremo* musizieren. Und für *Battlefield Vietnam* planen die Entwickler ein ähnliches Musik-Konzept wie in *GTA Vice City*: Aus den Lautsprechern der Helikopter sollen Hits der Sechziger und Siebziger dröhnen.

Lebende Welten

Ein normaler Tag in den Straßen von *GTA Vice City*: Zahllose Menschen wuseln durch die Straßen, Fahrzeuge brausen umher. Die Stadt lebt. Dieser Eindruck entsteht nicht nur durch die Polygon-Figuren, die den Bildschirm bevölkern. Auch der so genannte Ambient-Sound trägt eine Menge dazu bei. Lautes Hupen, Reifenquietschen und Palavern erfüllt die Luft. Noch wesentlich ausgefeilter wird es in *Far Cry* zugehen. Sie hören Insekten summen, die Brandung rauschen und den Wind durch die Bäume fahren. Dazu platzieren die Entwickler so genannte Geräusch-Emitter in der Umgebung. Christopher Natsuumi, Producer bei Crytek: »Zusätzlich nutzen wir die neueste EAX-Version, um einen 360-Grad-Sound zu erzeugen, der auch Nähe und Entfernung akustisch präzise darstellt, und um Hall in Räumen zu simulieren.«

Klang-Gespinnste

Obwohl 2004 neue Standards in Sachen Sound und Musik setzen wird, ist das Ende der Fahnenstange noch nicht er-



In *Splinter Cell 2* müssen Sie auf den Bodenbelag achten. Steine lassen Ihre Tritte hallen, Teppich dämpft die Geräusche.



In *Doom 3* werden Sie Monster häufig zuerst nicht sehen, sondern lediglich hören – eine gute Sound-Hardware vorausgesetzt.



Der Dschungel von *Far Cry* lebt: Vogel zwitschern, Wasserfälle rauschen, Insekten summen – dank EAX und Ambient-Sound.

reicht. *Splinter Cell 2* geht schon in die richtige Richtung und erlaubt es Ihnen im Multiplayer, per Headset Gegnern Gemeinheiten ins Ohr zu flüstern oder sie abzuhorchen. Aber wie wäre es mal mit einer detaillierter Steuerung von NPCs durch Spracheingabe – wie es *UT 2004* mit simplen Befehlen bereits kann? Oder Sie locken KI-Gegner nicht mit einem geworfenen Gegenstand, sondern per Pfiff ins Headset in die Falle. Ebenfalls können wir uns gut vorstellen, in einem Grusel-Shooter à la *Doom 3* einen Level in völliger Dunkelheit zu bestreiten – nur geleitet vom Sound. Wir werden hören ...

PET