

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Der Ton macht die Musik – Über die Klangwelt von Half-Life 2

André Eymann am Samstag, dem 27. Januar 2018

Nachdem ich vor einiger Zeit niedergeschrieben habe, was mich am **Setting und Gameplay von Half-Life 2 begeistert, möchte ich mit diesem Beitrag ein Schlaglicht auf das **Sounddesign von Valves Meisterwerk von 2004** werfen.**

Die Vertonung des Spiels ist untrennbar mit den ikonischen Schauplätzen im Spiel, wie beispielsweise City 17, Ravenholm oder Nova Prospekt, verbunden. Selbst nach Jahren erscheinen die passenden Spielsituationen in meinem Kopf, wenn ich einmal mehr dem offiziellen Soundtrack lausche. Und dies ist auch der Grund, warum mich das Thema neugierig gemacht hat. Warum ist das so? Und wer hat das möglich gemacht?

Für Einsteiger: Den Grundton des Half-Life 2 Soundtracks beschreibt man am besten mit den folgenden Begriffen: Synthesizer, Industrial, Elektro, Techno, Drum'n'Bass, Treibend, Atmosphärisch, Geheimnisvoll.

Mehrere Musikstücke vom HL2-Soundtrack wurden vom ersten HL-Spiel übernommen, umbenannt oder neu abgemischt.

Die Credits für die Klangwelten von HL2 sind [Kelly Bailey](#) zuzuschreiben. Bailey war von 1998 bis 2016 Komponist und Sounddesigner für Valve. Er hat Half-Life, Half-Life 2, Portal, sowie HL2 Episode One und Episode Two vertont. In Bezug auf Valve ist Bailey eine Legende: er war der fünfte Mitarbeiter, den die Firma seinerzeit eingestellt hatte. Außerdem geht man davon aus, dass das Gesicht des Hauptcharakters von Half-Life „Gordon Freeman“ nach seinem Gesicht modelliert wurde. Seit 2016 entwickelt er das VR-Spiel „Vanishing Realms“, das schon jetzt eine sehr positive Resonanz findet.

Um den Gesamtumfang des Sounds von HL2 zu erfassen, möchte ich zunächst die Frage beantworten, welche Elemente eigentlich zum Sounddesign dazugehören.

Das dystopische Half-Life 2 kann als cineastisches Spiel bezeichnet werden und so verwundert es nicht, dass gesprochene DIALOGE eine wichtige Rolle spielen. Das wird besonders in der Eröffnung durch den G-Man, Gesprächen mit den Widerstandskämpfern oder den Monologen von Dr. Breen deutlich. Ebenso gibt es viele (relativ kurze) MUSIKSTÜCKE, die das Setting unterstützen. Und dann natürlich auch EFFEKTGERÄUSCHE, wie das der Waffen oder das charakteristische Ableben („Pfieeeeeep“) der Combine-Soldaten.

Für alle drei Elemente möchte ich ein Beispiel geben. Schließlich ist es schwierig, nur über „Klangwelten“ zu schreiben. Man sollte sie auch hören können.

DIALOGE

Half-Life 2: Opening scene with G-man

MUSIKSTÜCKE

Half-Life 2: Triage at Dawn scene

EFFEKTGERÄUSCHE

Half-Life 2 Sound Design

Ich bin der Meinung, dass Videospieldmusik oft unterbewertet wird und nicht die Anerkennung erhält, die sie verdient. Cäcilia vom Blog [schraeglesen](#) hat das wunderbar in ihrem Beitrag [Musikerinnerungen \(und Neuerungen\)](#) eingefangen. Auf der einen Seite ist es schade, dass Musik in Spielen nicht so prominent wahrgenommen wird. Auf der andere aber ist es logisch. Denn ein guter Soundtrack bildet mit dem Spielgeschehen eine Einheit und fügt sich in das Gesamtwerk ein. Er darf weder störend noch zu dominant sein.

Genau dieses Kunststück gelingt auch Bailey mit seiner Klangarbeit zu Half-Life 2.

Das Spiel selbst begünstigt die Möglichkeiten für eine abwechslungsreiche Vertonung. Zwar ist HL2 ein Shooter, aber eben keiner bei dem es nur um Action geht. Das Gameplay variiert stark zwischen ruhigen und schnellen Passagen. Dabei bietet es viel Freiraum für die Farbtöne dazwischen. Außerdem erzählt HL2 eine Geschichte und hat

eine Dramaturgie, die Dialoge erforderlich macht. Hintergründe, Konflikte und die wechselnden Stimmungen machen Half-Life 2 zu einem unvergesslichen Erlebnis für den Spieler. Und über allem steht der Soundtrack, der sich wundervoll in die Zwischenräume setzt und alles miteinander verbindet.

Bailey und das Designteam haben ein perfektes Gespür dafür, in welcher Szene welches Musikstück zum Einsatz kommt. Auf diesem Wege wird der Sound zum Gameplay-Element. Es ist kein Zufall, dass in einer dramatischen und traurigen Szene – wie der Verlust eines Freundes („Winston“, siehe Video oben) – das bewegende Stück „Triage at Dawn“ gespielt wird. Der Spieler wird diesen Moment nicht mehr vergessen.

Auch die Frauenstimmen aus dem Off („Achtung Bodeneinheiten, Antibürger in dieser Gegend!“), die besonders in City 17 immer wieder über die öffentlichen Lautsprecher zu hören sind, sind ein elementarer Bestandteil des Gameplays. Sie erinnern den Spieler immer wieder daran, in was für einer Welt er sich befindet und wie zerbrechlich das eigene Vorhaben ist.

Gleichwohl funktioniert der gesamte Soundtrack auch ohne Spiel. Den OST von Half-Life 2 höre ich seit Jahren immer wieder. Auf Reisen, mal am Computer beim Schreiben oder manchmal einfach nur nebenbei beim Aufräumen. Er hat die Kraft mich wieder in die faszinierende Welt von [Marc Laidlaw](#), dem Autor des Spiels, zurückzusetzen.

Wie ist es mit Dir? Kennst Du Half-Life 2? Hat Dich das Sounddesign des Spiels auch angesprochen und vielleicht sogar beeindruckt?

Quellen

- [Über den Half-Life 2 Soundtrack \(auf wikia.com\)](#)
- [Artikel: D&D Meets Zelda In 'Vanishing Realms,' A Killer RPG For The HTC Vive \(auf forbes.com\)](#)

Weiterführende Links

- [Half Life 2 Soundtrack \(YouTube\)](#)
- [Half-Life Interview mit Kelly Bailey \(YouTube\)](#)
- [Ravenholm \(YouTube\)](#) – Bietet Ambience-Videos an, die den Sound von Half-Life 2 umfänglich einfangen.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 27. Januar 2018 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingin ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>