Baldur's Gate - Enhanced Edition

Genre:	RPG
Publikationsjahr:	16. Jan. 2013
Studio:	Beamdog
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

Das ursprüngliche Spiel „Baldur's Gate“ wurde am 21. Dezember 1998 von BioWare entwickelt und durch Interplay Entertainment veröffentlicht.

1. Spielbeschrieb

Baldur's Gate ist das erste Spiel einer Reihe. Jedes Spiel besitzt ausserdem noch einzelne Erweiterungen. Es ist geplant, dass im Jahr 2021 das dritte Spiel der Reihe erscheinen soll.

Trailer: {{}}

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Helden, der seine eigene Geschichte nicht so wirklich zu kennen scheint. Gemeinsam mit einer Vertrauten Person macht sich der Held nach dem Tod seiner Vaterfigur auf eine gefahrenvolle Reise, um herauszufinden wer er ist und weshalb die Dinge so verzwickt laufen wie sie es eben gerade tun. Auf dieser Reise begegnet er vielen anderen Charakteren, die zu seinen Gefährten werden können. Gemeinsam sind wir stark, lautet hier das Motto. Um das Spiel erfolgreich zu spielen, ist es also nötig, die Fähigkeiten aller Gruppenmitglieder optimal zu kombinieren. Die Mechaniken basieren auf dem Dungeons&Dragons Regelwerk und die Handlungen werden rundenbasiert ausgeführt. Der Spieler erhält ausserdem die Möglichkeit einer Pausenfunktion, um seine Aktionen strategisch zu planen und durchzuführen.

2. Soundbeschrieb

2.1 Wahrnehmungsorientierung

Bodenbeschaffenheit	Feedback
Erde	{{}}

2.2 (Inter)Aktion

UI Aktion	Feedback

2.3 Kommunikation Spieler

Bewegung	Feedback

2.4 Bezogen auf Raum

Indikator	Feedback

2.5 Narration & Dramaturgie

Ort/Situation	

3. Persönliches Fazit

—

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=baldursgate&rev=1591180913

Last update: **2020/06/03 12:41**