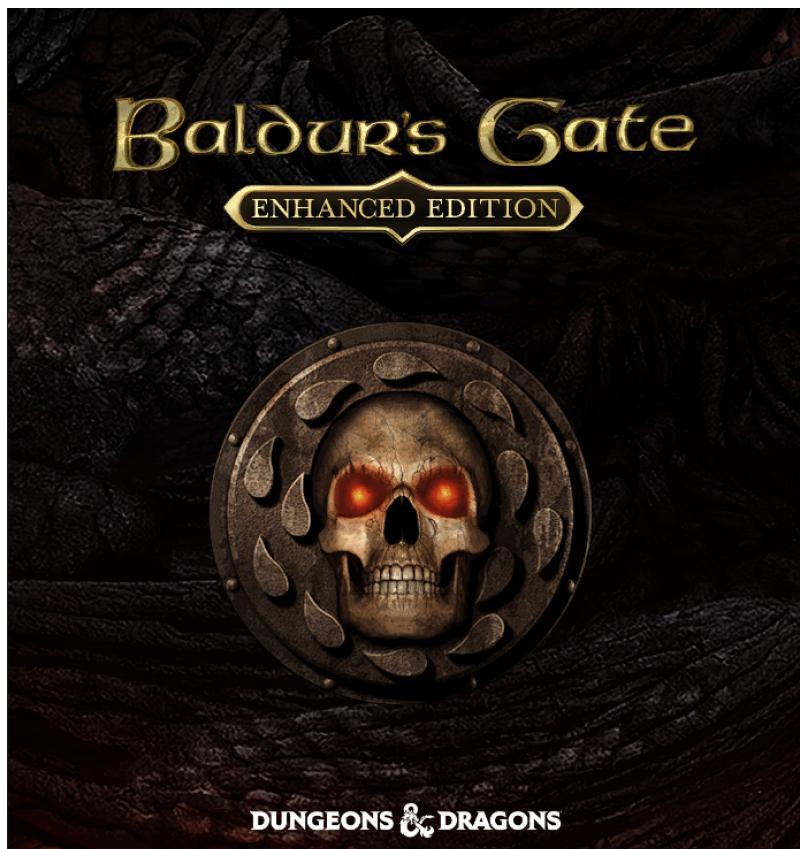


[Externer Link](#)

# Baldur's Gate - Enhanced Edition

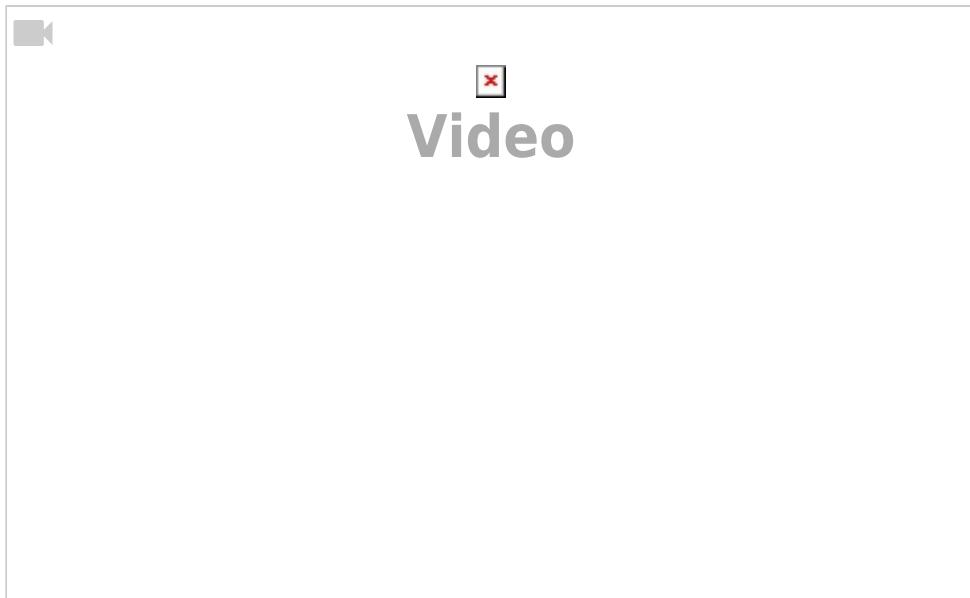


Genre:	RPG
Publikationsjahr:	16. Jan. 2013
Studio:	Beamdog
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

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.



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 gefahrvolle 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

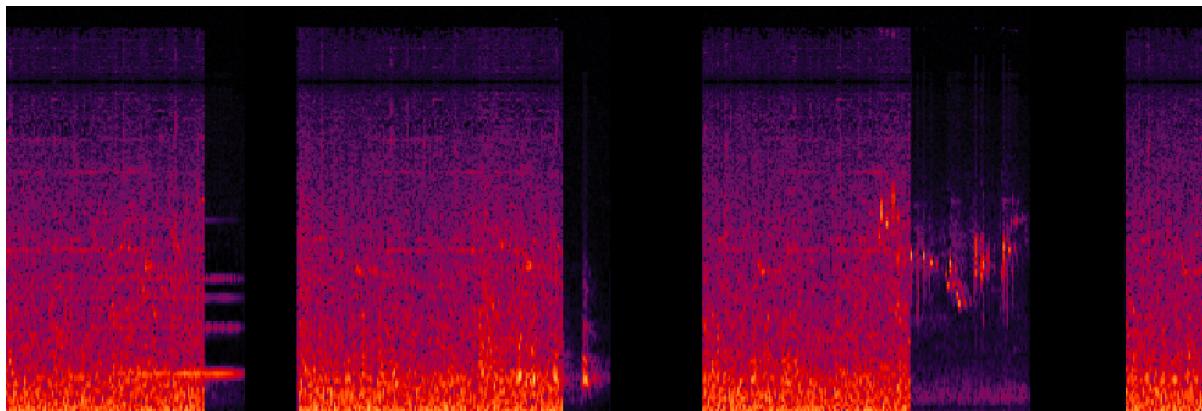
Der Sound in Baldur's Gate setzt sich aus Musik und verschiedenen Effekten zusammen. Dadurch, dass Dialoge eine grosse Rolle spielen, ist auch Voiceover stark vertreten. Das Zusammenspiel dieser drei Ebenen ist zentral im Gameplay von Baldur's Gate.

---

### 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Kognitive Entlastung: Der Ambientsound wird durch das Aufrufen des Interfaces und der Übersichtskarte deaktiviert. Laufende Tonspuren werden allerdings noch fertig abgespielt.

[baldursgate\\_ambient\\_sound.mp4](#)



Schritte auf ...	Feedback beim Gehen
... Gras	<a href="#">baldursgate_footsteps_grass.mp3</a>
... Stein	<a href="#">baldursgate_footsteps_rocks.mp3</a>
... Holz	<a href="#">baldursgate_footsteps_wood.mp3</a>

Art(Material) des Gegenstandes	Feedback beim Aufheben und Ablegen
Pfeile	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_arrows.mp3</a>
Kleidung(Stoff/Leder)	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_cloth.mp3</a>
Leiche	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_corpse.mp3</a>
Helm(Metall)	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_helmet.mp3</a>
Zauberstab	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_magicwand.mp3</a>
Schriftrolle(Papier)	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_paper.mp3</a>
Plattenrüstung(Metall)	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_platearmor.mp3</a>
Zaubertrank(Flüssigkeit)	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_potion.mp3</a>
Kampfstab(Holz)	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_quaterstaff.mp3</a>
Ring	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_ring.mp3</a>
Steinschleuder	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_slingshot.mp3</a>
Steine für Schleuder	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_slingshotstone.mp3</a>
Schwert(Metall)	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_sword.mp3</a>

## 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=1591183727>

Last update: **2020/06/03 13:28**

