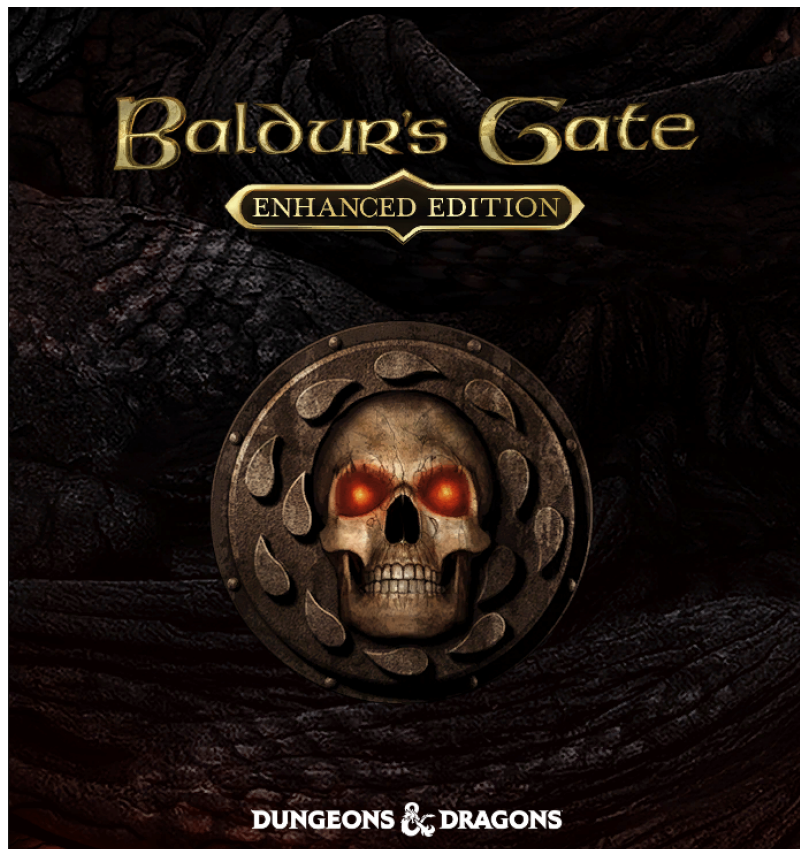


[Externer Link](#)

Baldur's Gate - Enhanced Edition

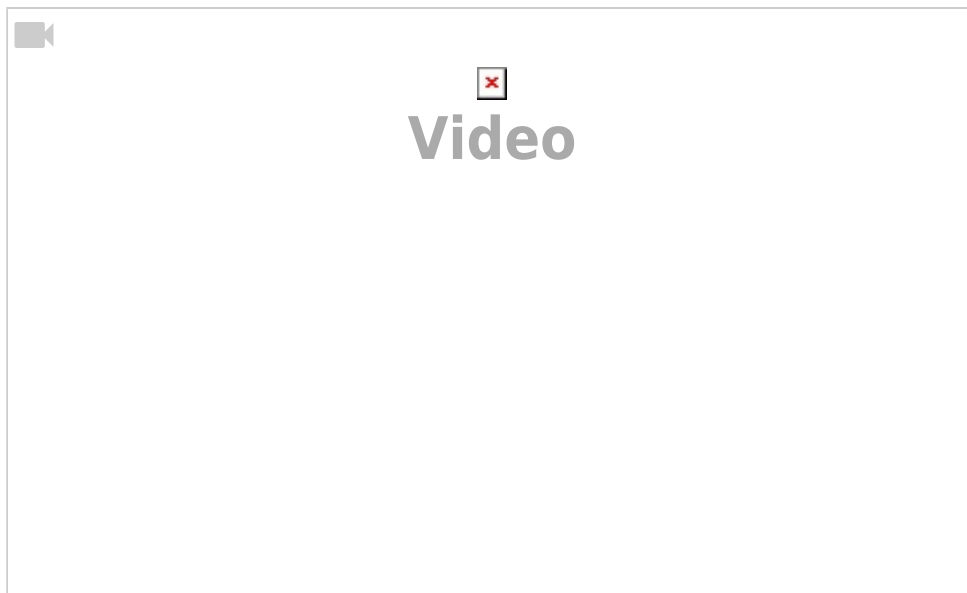


Genre:	RPG
Publikationsjahr:	16. Jan. 2013
Studio:	Beamdog
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

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

1. Spielbeschreibung

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. 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.



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 gefährliche Reise, um herauszufinden wer er ist und weshalb die Dinge so verwickelt 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.

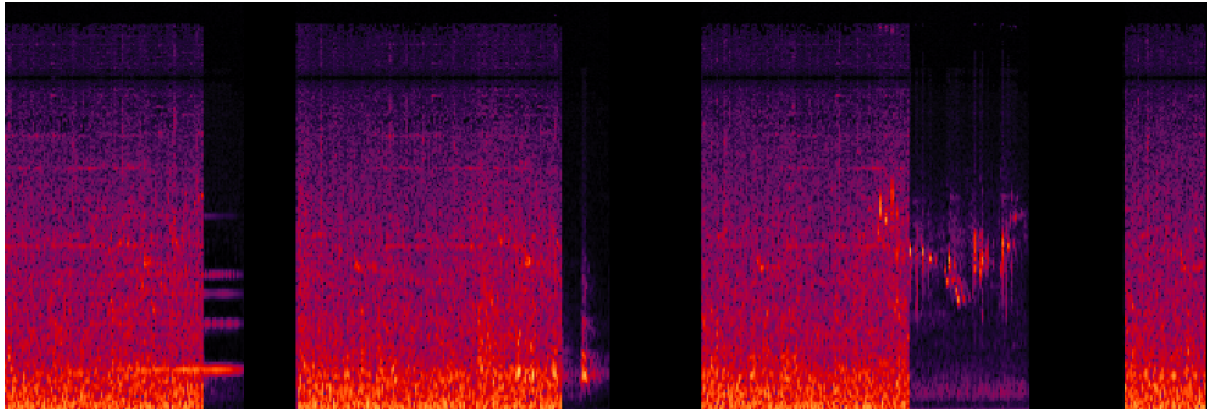
2. Soundbeschreibung

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](#)



Physikalisierung: Sowohl bei den Bewegungen der Charaktere als auch bei den Interaktionen mit den Gegenständen (Aufheben und wieder Ablegen) wird ein materialspezifischer Sound wiedergegeben.

Schritte auf ...	Feedback beim Gehen
... Gras	baldursgate_footsteps_grass.mp3
... Stein	baldursgate_footsteps_rocks.mp3
... Holz	baldursgate_footsteps_wood.mp3
Gegenstand(Material)	Feedback beim Aufheben und Ablegen
Pfeile	baldursgate_pickupanddrop_arrows.mp3
Kleidung(Stoff/Leder)	baldursgate_pickupanddrop_cloth.mp3
Leiche	baldursgate_pickupanddrop_corpse.mp3
Helm(Metall)	baldursgate_pickupanddrop_helmet.mp3
Zauberstab	baldursgate_pickupanddrop_magicwand.mp3
Schriftrolle(Papier)	baldursgate_pickupanddrop_paper.mp3
Plattenrüstung(Metall)	baldursgate_pickupanddrop_platearmor.mp3
Zaubertrank(Flüssigkeit)	baldursgate_pickupanddrop_potion.mp3
Kampfstab(Holz)	baldursgate_pickupanddrop_quaterstaff.mp3
Ring	baldursgate_pickupanddrop_ring.mp3
Steinschleuder	baldursgate_pickupanddrop_slingshot.mp3
Steine für Schleuder	baldursgate_pickupanddrop_slingshotstone.mp3
Schwert(Metall)	baldursgate_pickupanddrop_sword.mp3

2.2 (Inter)Aktion

Interface: Im Spiel gibt es viele Schaltflächen am Interface, die verschiedene Ansichten eröffnen. Meistens hört man das Klicken als Feedback. Wenn man mit dem Mauszeiger über eine Schaltfläche fährt, hört man ausserdem nach einer kurzen Verzögerung einen Sound, der tönt wie raschelndes Papier. Diese Sounds werden insgesamt sehr häufig abgespielt.

UI Aktion	Feedback
Hover	baldursgate_tooltipsound.mp3
Klicken	baldursgate_clicksound.mp3
Inventar	baldursgate_pickupanddrop_standard.mp3
Zauberbuch: aktive Zauber entfernen	baldursgate_spell_removefrombook.mp3
Zauberbuch: Zauber vorbereiten	baldursgate_spell_prepare.mp3

Banale Interaktionen: Während der Erkundung, kann mit verschiedenen Gegenständen interagiert werden. Meist führt eine Interaktion auch zu einem Soundeffekt.

Art der Aktion	Feedback
Türe öffnen / schliessen	baldursgate_door_open_and_close.mp3
Fass öffnen	baldursgate_barrel_open.mp3
Truhe öffnen	baldursgate_chest_open.mp3
Truhe/Fass schliessen	baldursgate_barrel_close.mp3

Kampfaktionen: Praktisch alle Kampfhandlungen sind mit Soundeffekten versehen. Das einzige, was ohne Soundfeedback bleibt, ist das Verfehlen des Ziels. Dadurch wird der Sound, der abgespielt wird, wenn ein Treffer erzielt wird, zu einem wahren Freudenerlebnis.

Art der Aktion	Feedback
Pfeil abschiessen	baldursgate_shootinganarrow.mp3
Pfeil trifft (mit Monsterreaktion)	baldursgate_arrowhitsbasilisk.mp3
Schwertschwung	baldursgate_swordswing.mp3
Schwert trifft (mit Monsterreaktion)	baldursgate_swordhittingbasilisk.mp3
Im Schatten verstecken	baldursgate_effect_sneak.mp3
Untote vertreiben	baldursgate_soundeffect_expelundead.mp3

Zauber: Es gibt eine sehr lange Liste von verschiedenen Zaubern. Das Ausführen eines Zaubers ist nicht nur wegen den spielmechanischen Auswirkungen interessant, sondern auch wegen der audiovisuellen Effekte. Ein Zauber besteht in Bezug auf Sound aus drei Phasen. Phase 1: „Der Zauber wird gewirkt“, Phase 2: „Der Zauber entfaltet seine Wirkung“ und Phase 3: „Der Zauber trifft auf sein Ziel“. Zusätzlich gibt es ein Voiceover über der ersten Phase: „Den Spruch aussprechen“ und am Ende der Wirkungsdauer ein Zeichen für den Spieler „Zauber beendet“. Die verschiedenen Sprüche besitzen natürlich verschiedene Tonsuren.

Phase	Feedback
1: Zauber wird gewirkt (mit Voiceover)	baldursgate_spell_corrupt_voice.mp3
2: Zauber entfaltet seine Wirkung	baldursgate_spell_flyingprojectile.mp3
3: Zauber trifft sein Ziel	baldursgate_spell_hittingtarget.mp3
Zauber beendet	baldursgate_spell_durationend.mp3

Einige Beispiele:

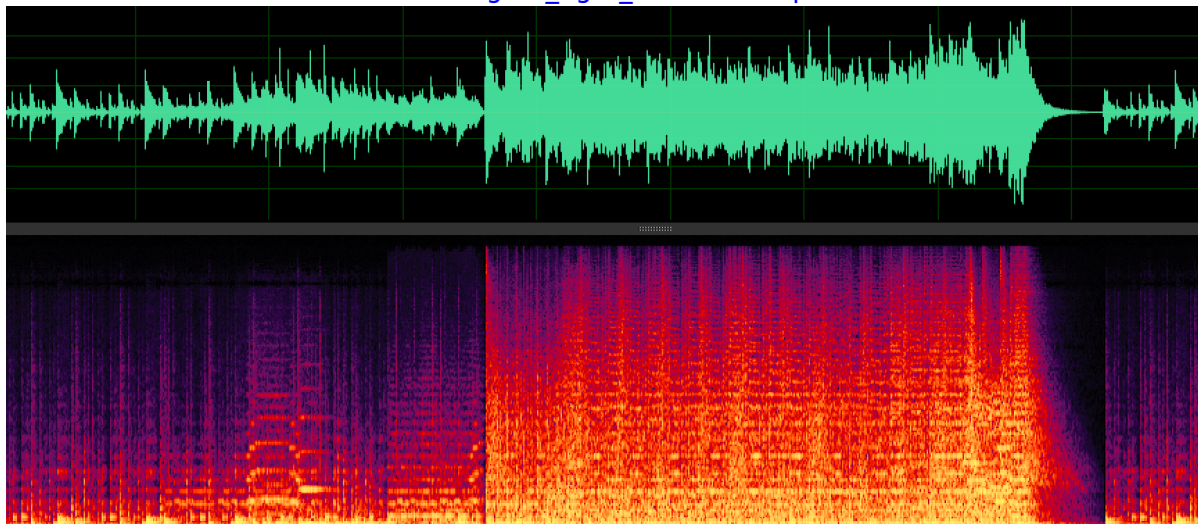
Name des Zaubers	Phase 1	Phasen 2 & 3
Magie zerstören	baldursgate_spell_banishmagic_voice.mp3	baldursgate_spell_banishmagic_effect.mp3
Magie bannen	baldursgate_spell_banishmagicarea_voice.mp3	baldursgate_spell_banishmagicarea_effect.mp3
Verderben	baldursgate_spell_corrupt_voice.mp3	baldursgate_spell_corrupt_effect.mp3
Feuerball	baldursgate_spell_fireball_voice.mp3	baldursgate_spell_fireball_effect.mp3
Stärken	baldursgate_spell_strenghten_voice.mp3	baldursgate_spell_strenghten_effect.mp3

2.3 Kommunikation Spieler

Kampfmusik: Die Musik ändert im Spiel während des Kampfes. Sobald ein Feind in Sichtweite ist

wird die Umgebungsmusik durch eine Kampfmusik ersetzt. Sobald der Kampf beendet ist, wechselt der Status wieder zurück zur Umgebungsmusik. Die Kampfmusik ist im allgemeinen energiegeladener und trägt wesentlich zur aufregenden Stimmung während dieser Spielphase bei. Es gibt ein Set mit verschiedenen Umgebungs- und Kampfmusiken.

[baldursgate_fight_transition.mp4](#)



Feedback zu Aktionen: Es gibt eine Reihe von Aktionen, die erfolgreich oder nicht erfolgreich ausgeführt werden können. Dazu gibt das Spiel dem Spieler gewisses Feedback.

Türe verschlossen	baldursgate_lockeddoor.mp3
Schloss geknackt	baldursgate_doorunlock.mp3
Falle gefunden / entschärft	baldursgate_trap.mp3

2.4 Bezogen auf Raum

Im Spiel wird der Raum durch die Kombination von Umgebungsgeräuschen und gebietspezifischer Musik geformt. Der Spieler kann also anhand von Geräuschen und Musik entscheiden, wo er sich befindet. Auch die Tageszeit (Tag und Nacht) fließen in diese Unterscheidung mit ein.

Gebiet(Tageszeit)	Umgebungsgeräusche	Musik
Stadt(Tag)	baldursgate_ambientsound_city_day.mp3	baldursgate_music_city_day.mp3
Stadt(Nacht)	baldursgate_ambientsound_city_night.mp3	baldursgate_music_city_night.mp3
Wald(Tag)	baldursgate_ambientsound_forest_day.mp3	baldursgate_music_forest_day.mp3
Wald(Nacht)	baldursgate_ambientsound_forest_night.mp3	baldursgate_music_forest_night.mp3
Taverne	baldursgate_ambientsound_tavern_inside.mp3	baldursgate_music_tavern.mp3
Taverne	andächtige Stille	baldursgate_music_temple.mp3

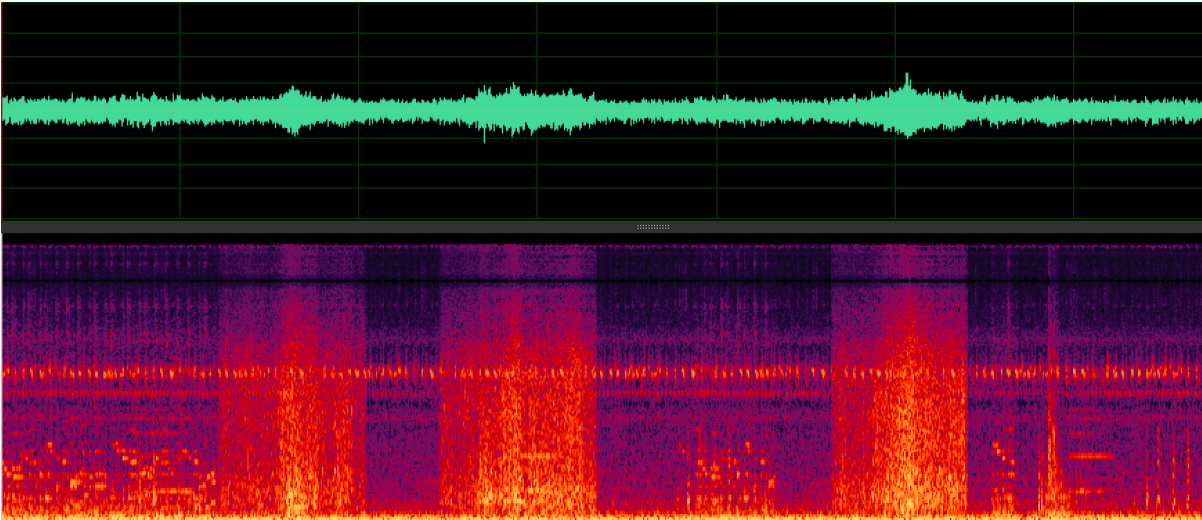
Um beispielsweise das rege Treiben der Stadt zu zeigen, werden sporadisch Soundeffekte eingespielt (zufällig oder bei Annäherung der Charaktere).

Kinderlachen	baldursgate_soundeffect_children_laugh.mp3
lachender Mann	baldursgate_soundeffect_man_laugh.mp3

Dadurch, dass die Kamera nicht an die Spielercharaktere gebunden ist, kann sie frei über der Karte bewegt werden. Dies ermöglicht das Entdecken von spezifischen Orten, da deren

Umgebungsgeräusche trotzdem abgespielt werden, auch wenn keiner der Charaktere in der Nähe ist. Im Beispiel kann man die Musik der Taverne oder das Rauschen des Wassers am Hafen sehr gut hören, wenn die Kamera an die entsprechende Stelle verschoben wird.

[baldursgate_ambientsound_camerafollowed.mp4](#)



2.5 Narration & Dramaturgie

Die Geschichte wird hauptsächlich durch Dialoge vorangetrieben. Da der Spieler auch eine Gruppe anführt und nicht nur einen einzelnen Charakter, müssen deren Persönlichkeiten in den Fokus gerückt werden. Baldur's Gate löst dies mit sehr individuellen Voiceovers. Diese sind sehr charakteristisch, sodass man wirklich das Gefühl bekommt, man ist mit aussergewöhnlichen Individuen unterwegs.

Charaktername	Auswählen des Charakters	gelangweilt
Branwen	baldursgate_voice_branwen.mp3	baldursgate_voice_branwen_bored.mp3
Ajantis	baldursgate_voice_ajantis.mp3	-
Dynaheir	baldursgate_voice_dynaheir.mp3	-
Minsk	baldursgate_voice_minsk.mp3	-
Neera	baldursgate_voice_neera.mp3	baldursgate_voice_neera_bored.mp3

Gewisse Charaktere reagieren auf den Tod anderer, was ihre Beziehung zueinander verdeutlicht.

Dynaheir	baldursgate_voice_dynaheirreactsonminskdeath.mp3
Minsk	baldursgate_voice_minskreactsondynaheirsdeath.mp3
Branwen	baldursgate_voice_branwenreactsonminskdeath.mp3

Ausserdem gibt es NPCs, die den Spieler auf eine gefährliche Situation aufmachen wollen.

Schreiender Dorfbewohner	baldursgate_voice_sreamingvillager.mp3
--------------------------	--

3. Persönliches Fazit

—

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=baldursgate&rev=1591261625>

Last update: **2020/06/04 11:07**

