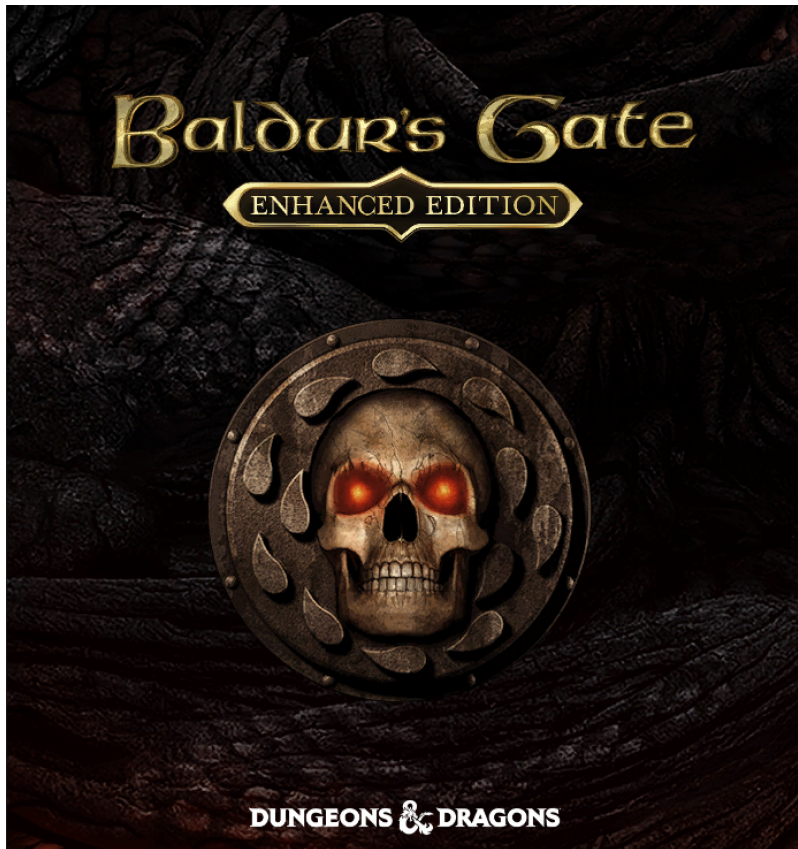


[Externer Link](#)

# Baldur's Gate - Enhanced Edition

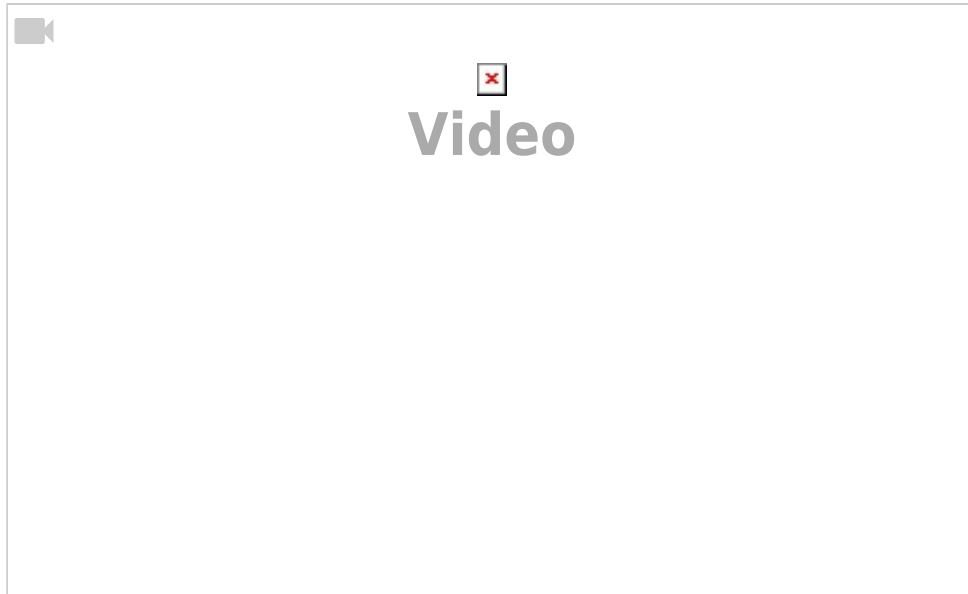


Genre:	RPG
Publikationsjahr:	16. Jan. 2013
Studio:	Beamdog
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

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

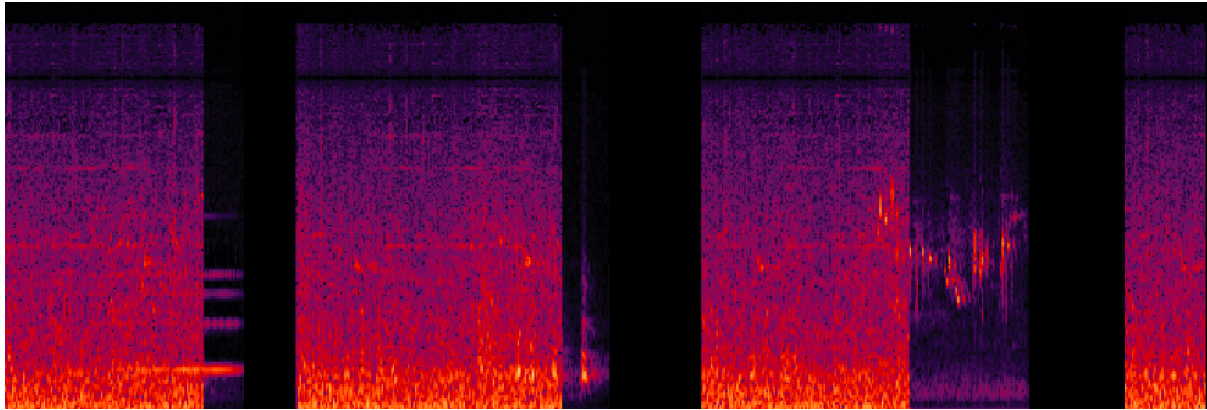
Der Sound in Baldur's Gate setzt sich aus Musik und verschiedenen Effekten zusammen. Dadurch, dass Dialoge eine grosse Rolle spielen, ist auch Voiceover stark vertreten. Das Zusammenspiel dieser drei Ebenen ist zentral im Gameplay von Baldur's Gate.

---

### 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	<a href="#">baldursgate_footsteps_grass.mp3</a>
... Stein	<a href="#">baldursgate_footsteps_rocks.mp3</a>
... Holz	<a href="#">baldursgate_footsteps_wood.mp3</a>
Gegenstand(Material)	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

**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	<a href="#">baldursgate_tooltipsound.mp3</a>
Klicken	<a href="#">baldursgate_clicksound.mp3</a>
Inventar	<a href="#">baldursgate_pickupanddrop_standard.mp3</a>
Zauberbuch: aktive Zauber entfernen	<a href="#">baldursgate_spell_removefrombook.mp3</a>
Zauberbuch: Zauber vorbereiten	<a href="#">baldursgate_spell_prepare.mp3</a>

**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	<a href="#">baldursgate_door_open_and_close.mp3</a>
Fass öffnen	<a href="#">baldursgate_barrel_open.mp3</a>
Truhe öffnen	<a href="#">baldursgate_chest_open.mp3</a>
Truhe/Fass schliessen	<a href="#">baldursgate_barrel_close.mp3</a>

**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	<a href="#">baldursgate_shootinganarrow.mp3</a>
Pfeil trifft (mit Monsterreaktion)	<a href="#">baldursgate_arrowhitsbasilisk.mp3</a>
Schwertschwung	<a href="#">baldursgate_swordswing.mp3</a>
Schwert trifft (mit Monsterreaktion)	<a href="#">baldursgate_swordhittingbasilisk.mp3</a>
Im Schatten verstecken	<a href="#">baldursgate_effect_sneak.mp3</a>
Untote vertreiben	<a href="#">baldursgate_soundeffect_expelundead.mp3</a>

**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)	<a href="#">baldursgate_spell_corrupt_voice.mp3</a>
2: Zauber entfaltet seine Wirkung	<a href="#">baldursgate_spell_flyingprojectile.mp3</a>
3: Zauber trifft sein Ziel	<a href="#">baldursgate_spell_hittingtarget.mp3</a>
Zauber beendet	<a href="#">baldursgate_spell_durationend.mp3</a>

Einige Beispiele:

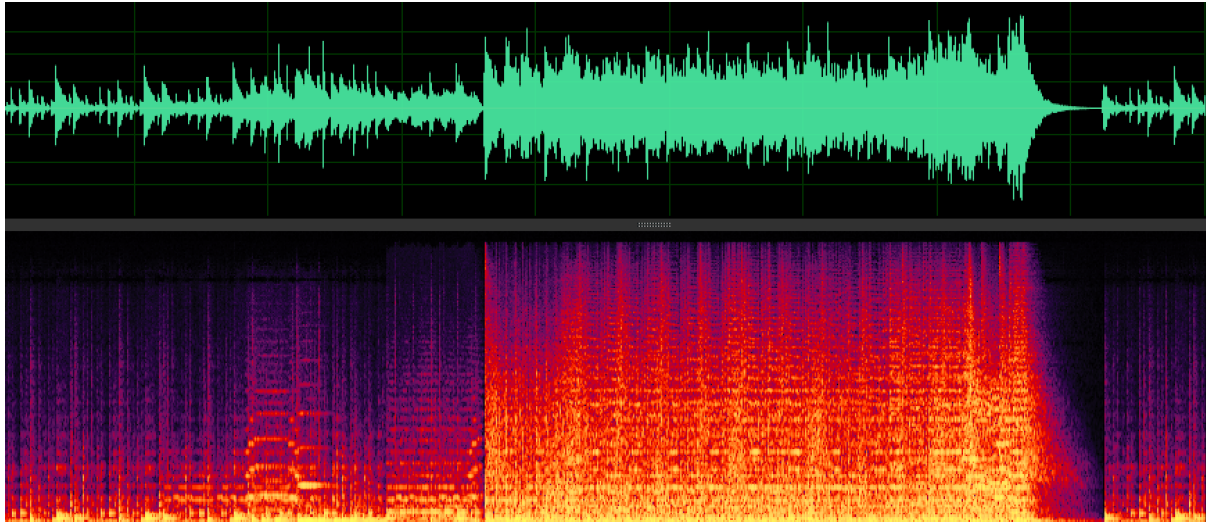
Name des Zaubers	Phase 1	Phasen 2 & 3
Magie zerstören	<a href="#">baldursgate_spell_banishmagic_voice.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_spell_banishmagic_effect.mp3</a>
Magie bannen	<a href="#">baldursgate_spell_banishmagicarea_voice.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_spell_banishmagicarea_effect.mp3</a>
Verderben	<a href="#">baldursgate_spell_corrupt_voice.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_spell_corrupt_effect.mp3</a>
Feuerball	<a href="#">baldursgate_spell_fireball_voice.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_spell_fireball_effect.mp3</a>
Stärken	<a href="#">baldursgate_spell_strenghten_voice.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_spell_strenghten_effect.mp3</a>

## 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	<a href="#">baldursgate_lockeddoor.mp3</a>
Schloss geknackt	<a href="#">baldursgate_doorunlock.mp3</a>
Falle gefunden / entschärft	<a href="#">baldursgate_trap.mp3</a>

## 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)	<a href="#">baldursgate_ambientsound_city_day.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_music_city_day.mp3</a>
Stadt(Nacht)	<a href="#">baldursgate_ambientsound_city_night.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_music_city_night.mp3</a>
Wald(Tag)	<a href="#">baldursgate_ambientsound_forest_day.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_music_forest_day.mp3</a>
Wald(Nacht)	<a href="#">baldursgate_ambientsound_forest_night.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_music_forest_night.mp3</a>
Taverne	<a href="#">baldursgate_ambientsound_tavern_inside.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_music_tavern.mp3</a>
Taverne	andächtige Stille	<a href="#">baldursgate_music_temple.mp3</a>

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

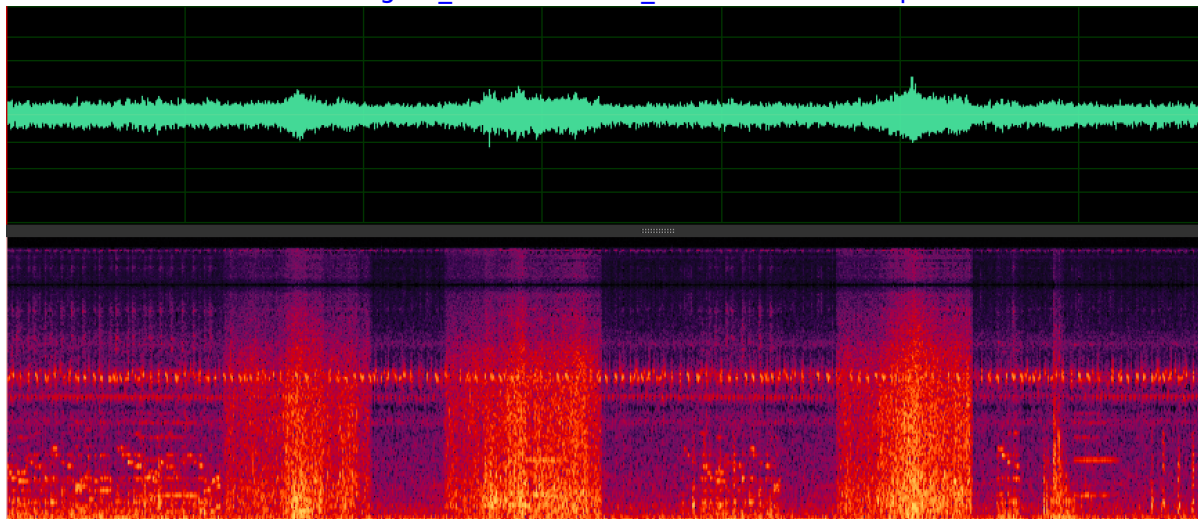
Kamin	<a href="#">baldursgate_fireplace.mp3</a>
Kinderlachen	<a href="#">baldursgate_soundeffect_children_laugh.mp3</a>
lachender Mann	<a href="#">baldursgate_soundeffect_man_laugh.mp3</a>

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	<a href="#">baldursgate_voice_branwen.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_voice_branwen_bored.mp3</a>
Ajantis	<a href="#">baldursgate_voice_ajantis.mp3</a>	-
Dynaheir	<a href="#">baldursgate_voice_dynaheir.mp3</a>	-
Minsk	<a href="#">baldursgate_voice_minsk.mp3</a>	-
Neera	<a href="#">baldursgate_voice_neera.mp3</a>	<a href="#">baldursgate_voice_neera_bored.mp3</a>

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

Dynaheir	<a href="#">baldursgate_voice_dynaheirreactsonminskdeath.mp3</a>
Minsk	<a href="#">baldursgate_voice_minskreactsondynaheirdeath.mp3</a>
Branwen	<a href="#">baldursgate_voice_branwenreactsonminskdeath.mp3</a>

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

Schreiender Dorfbewohner	<a href="#">baldursgate_voice_sreamingvillager.mp3</a>
--------------------------	--------------------------------------------------------

## 3. Persönliches Fazit

Die Kombination von Musik und Umgebungsgeräuschen erschafft das charakteristische Spielgefühl von Baldur's Gate. Es bietet einen unglaublichen Reichtum an verschiedenen Soundeffekten. Diese

sind meistens sehr gut kombiniert und erzeugen dadurch ein stimmiges Soundbild. Teilweise ist dadurch aber das Fehlen eines Sounds umso irritierender (die Schwerthiebe zischen immer durch die Luft, was den Eindruck erweckt, als ob alle Charaktere unglaublich schlecht im Treffen ihres Ziels wären, denn es könnte ja auch sein, dass man sein Ziel zwar trifft, aber die Rüstung oder der Schild den Schaden verhindert). Der Sound beim Klicken und Hovern wird unglaublich häufig abgespielt und kann bisweilen auch etwas nerven. Einer der grösseren Schätze sind die verschiedenen Charakterstimmen und Dialogschnipsel. Sie bilden eine emotionale Grundlage für die Geschichte, die der Spieler mit ihnen zusammen durchlebt.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=baldursgate&rev=1591262669>

Last update: **2020/06/04 11:24**

