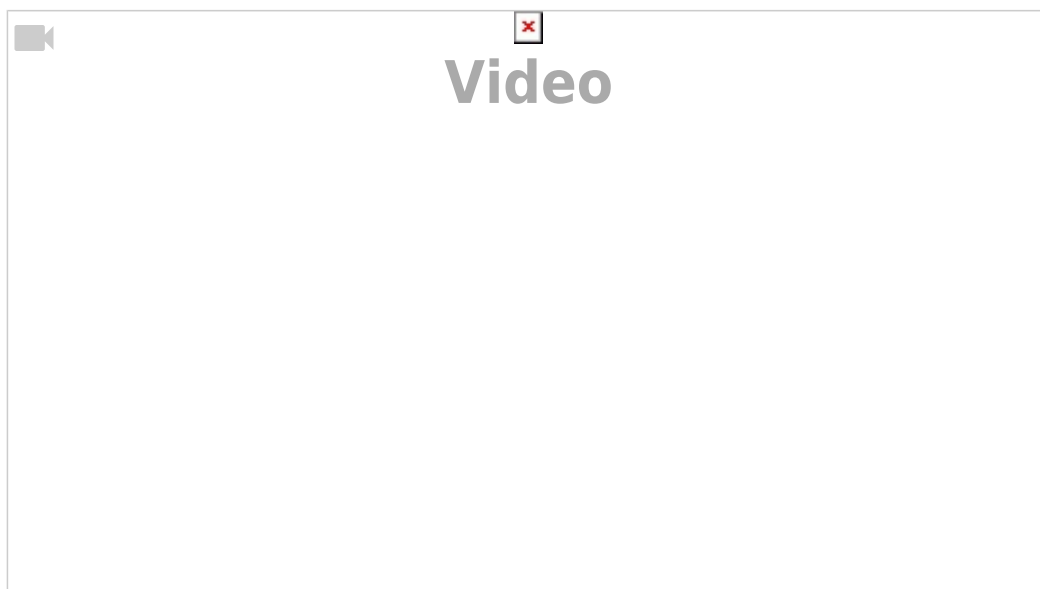


## Hearthstone: Heroes of Warcraft

<b>Studio</b>	<b>Blizzard Entertainment</b>
<b>Publisher</b>	<b>Activision Blizzard</b>
<b>Erstveröffentlichung</b>	<b>Windows, Mac OS 11. März 2014</b>
<b>Genre</b>	<b>Online-Sammelkartenspiel</b>
<b>Spielmodus</b>	<b>Einzelspieler, Mehrspieler</b>

## Spielbeschrieb

Hearthstone: Heroes of Warcraft ist ein Computerspiel des US-amerikanischen Spielentwicklers Blizzard Entertainment. Es zählt zum Genre der Online-Sammelkartenspiele. Das Spiel wird online gespielt und enthält über 800 Spielkarten mit einer Auswahl an Einheiten (Diener), Waffen und Zaubern basierend auf der Computerspielserie Warcraft. Zwei Helden mit 30 Lebenspunkten spielen gegeneinander und versuchen durch ihre Diener, Zauber und Heldenfähigkeiten das Leben des gegnerischen Helden auf 0 zu setzen, um zu gewinnen. Hearthstone: Heroes of Warcraft ist ein durch Mikrozahlungen unterstütztes Free-to-play-Spiel.



## Allgemeine Soundanalyse

### Hintergrundmusik und Ambientsound

Die Hintergrundmusik ist fast immer im Menu und während des Spielens zu hören. Sie ist fröhlich und entspannt. Sie erinnert an die Stimmung eines mittelalterlichen Festes oder einer Taverne. Die einzelnen Teile der Musik ähneln sich und auch der Rhythmus ist gleich, weswegen sie sich untereinander gut kombinieren lassen. Die Musik hebt die Stimmung, ist jedoch nicht aufdringlich, weswegen man sie sich für eine lange Zeit anhören kann.

Ausser der Hintergrundmusik gibt es auch einen Ambientsound. Er imitiert das Gemurmel eines Publikums und dient dazu, den Spieler in die Welt des Spieles zu ziehen. Das imaginäre Publikum belohnt den Spieler auch mit einem anerkennenden Raunen oder Jubel, wenn ihm ein besonders guter Spielzug gelungen ist.

Hintergrundmusik

[hearthstonebackgroundmusic.mp3](#)

Gemurmel

[heartstonemurmeln.mp3](#)

## Kartengeräusche

Das Spiel benutzt verschiedene Geräusche für die Karten. Das Ziehen der Karten vom Deck oder deren Platzieren auf dem Spielfeld werden von akustischen Signalen unterstützt.

[hearthstoneziehen\\_platzieren.wav](#)

## Ziehen von Karten

Zieht der Spieler eine Karte, erklingt ein realistisches Geräusch, wie eine richtige Karte aus Papier. Sobald die Karte in die Hand des Spielers gelangt, ertönt ein metallisches Geräusch.

Ziehen

[hearthstonziehenvondeck.wav](#)

Ziehen und platzieren

[hearthstoneziehen\\_platzieren.wav](#)

## Ausspielen

Wird eine Karte auf das Spielfeld gelegt, ist zuerst ein helles Klirren zu hören, dann folgt das Geräusch der Karte, die ausgespielt wurde. Jede einzelne Karte ist mit einer Sammlung einzigartiger Soundeffekte ausgestattet. Beim Gegner ist das erste Geräusch etwas kürzer, die anderen Geräusche bleiben jedoch gleich.

Karte auf das Spielfeld

[hearthstoneausspielenmitmonster.wav](#) [hearthstoneausspielenmitmonster2.wav](#)  
[hearthstoneausspielenmitmonster3.wav](#)

Beim Gegner

[hearthstonegegnerausspielenmitmonster4.wav](#)

Einige Kreaturen haben spezielle Fähigkeiten, wie Heilung oder Schaden. Diese Fähigkeiten und deren jeweilige Soundeffekte werden gleich nach der Kartenplatzierung ausgespielt.

[hearthstonespezialfaehigkeit.mp4](#) [hearthstonespezialfaehigkeit2.mp4](#)  
[hearthstonespezialfaehigkeit3.mp4](#)

Auch beim Anwählen von Karten als Ziel, ist ein kurzes Geräusch zu hören, um zu signalisieren, dass das Auswählen erfolgreich war.

Kartenauswahl

[hearthstonekardgewaehlt.wav](#)

## Schaden

Wird Schaden von Kreaturen ausgeteilt, erklingt immer das gleiche Geräusch. Zuerst ist das Sausen einer Waffe zu hören, dann das Spritzen von Blut oder einer anderen Flüssigkeit. Wird eine Kreatur zerstört, explodiert die Karte mit einem lauten Geräusch und dem Schrei der jeweiligen Kreatur.

[hearthstoneschlag.wav](#)

[hearthstonetod.mp4](#)

Erhält der Charakter Schaden, kommt das akustische Signal vom Publikum. Abhängig von der Grösse des Schadens. Bei Sieg oder Niederlage erklingt eine Fanfare. Positiv oder negativ, je nach Ergebnis.

Publikum

[hearthstonepublikumwow.mp3](#) [hearthstonepublikumwowno.mp3](#)

Sieg

[hearthstonesieg.mp3](#)

Niederlage

[hearthstoneverlore.mp3](#)

## Sonstige Geräusche

Der eigene Charakter und der des Gegners haben eine Persönlichkeit. Das Spiel startet damit, dass sich die Charaktere begrüßen. Auch während dem Spiel gibt es die Möglichkeit miteinander minimal zu kommunizieren, indem verschiedene Standardsätze der Charaktere wiedergegeben werden.

[hearthstonethatwasamistake.mp4](#)

Der Start und das Ende des Zuges werden von dem imaginären Barkeeper verbal angekündigt.

[hearthstoneiwillfightwithhonor.mp4](#)

Das Menu funktioniert über mechanische Geräusche. Ausserdem hört man das aufgeregte Gemurmel

der Menge, was die Spannung beim Spieler steigen lässt. Wie zu Beginn eines Theaterstücks.

[hearthstonemenu.mp4](#) [menugerausch.mp4](#)

## Fazit

Ein Grund, weswegen Hearthstone überzeugt ist die aufwändige Vertonung. Der eigene Charakter, mit dem man agiert, führt einem durch das Spiel. Fast jeder Klick auf die Spielfläche gibt ein anderes Feedback. Eine grosse Bandbreite von Klängen bestätigt dem User sein Handeln. Jede Kreatur hat eine Persönlichkeit, was den Spieler auf einer emotionalen Ebene anspricht. Das imaginäre Publikum und die fröhliche Kneipenmusik runden das Gesamtbild ab und lassen den Spieler komplett in die Welt von Hearthstone abtauchen.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hearthstone&rev=1465511593>

Last update: **2016/06/10 00:33**

