

Magic 2014 — Duels of the Planeswalkers



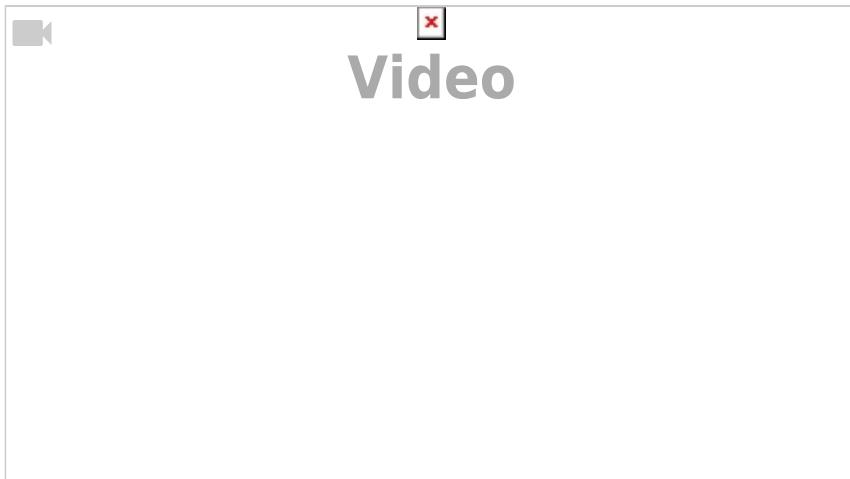
Developers	Stainless Games
Publisher	Wizards of the Coast
Director	Ben Gunstone
Designers	Robert Shaer, Miles Boylan, Steve Earl
Platforms	Microsoft Windows, PS 3, Xbox 360, iOS, Android
Release date	26 Juni, 2013
Genre	Collectible card game
Modes	Single player, Multiplayer

Beschreibung

Magic 2014 ist ein Videospiel, welches auf dem 1993 erschienenen und ständig weiterentwickelten Trading-Card-Game „Magic the Gathering“ basiert. In diesem Kartenspiel nimmt der Spieler die Rolle eines Planeswalkers ein und versucht gegen einen feindlichen Planeswalker zu gewinnen, indem er dessen Lebenspunkte auf 0 herabsenkt. Das Spiel endet dementsprechend, wenn die eigenen Lebenspunkte das Minimum erreichen.

Einige Karten dienen als Ressource, um andere Karten zu wirken. Es werden so Kreaturenkarten heraufbeschworen, mit denen angegriffen und verteidigt werden kann. Zusätzlich werden Zauber benutzt, um Kreaturen oder Planeswalker zu heilen, zu schwächen, zu verstärken oder ihnen Schaden zuzufügen.

Gameplay - Video



Allgemeine Soundanalyse

Einleitung

Magic 2014 ist die Übersetzung eines Kartenspieles in die digitale Welt. Spielmechanismen und die visuelle Gestaltung können einfach übernommen werden. Das Sounddesign jedoch muss von Grund auf neu kreiert werden. Optisch hält sich das Spiel stark an die analoge Vorlage, der Sound jedoch verwendet kaum Geräusche, die an die echte Welt erinnern. Was für Geräusche das sind und wie sie das Spielerlebnis beeinflussen, ist unter den folgenden Punkten nachzulesen.

Hintergrundgeräusche und Musik

Hintergrundgeräusche gibt es nur im Menu. Sucht man ein Spiel aus, hört man das Brennen der Haare eines Charakters, welcher zu sehen ist.

Die Musik ist orchestral und sehr rhythmisch. Jedes Gebiet, sowie das Menu, haben eine eigene Musik. Diese sind jedoch in Klang und Aufbau sehr ähnlich, sodass sie sich nahtlos zu einem Soundtrack verbinden. Die Stücke sind zu Beginn sehr rhythmisch. Im Verlauf des Spieles können sich jedoch mehr Instrumente dazugesellen, was die Musik immer dichter werden lässt. Durch diesen aufbauenden Charakter, erhöht die Musik die Spannung und unterstützt die Konzentration des Spielers. Sie ist im Vergleich zu den Soundeffekten sehr leise eingestellt und weist manchmal sogar ganz stille Passagen auf.

Beispiel eines Musikstückes

[soundtrack_zendikar.mp3](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=magic_2014&rev=1465505853

Last update: **2016/06/09 22:57**

