

Magic 2014 — Duels of the Planeswalkers



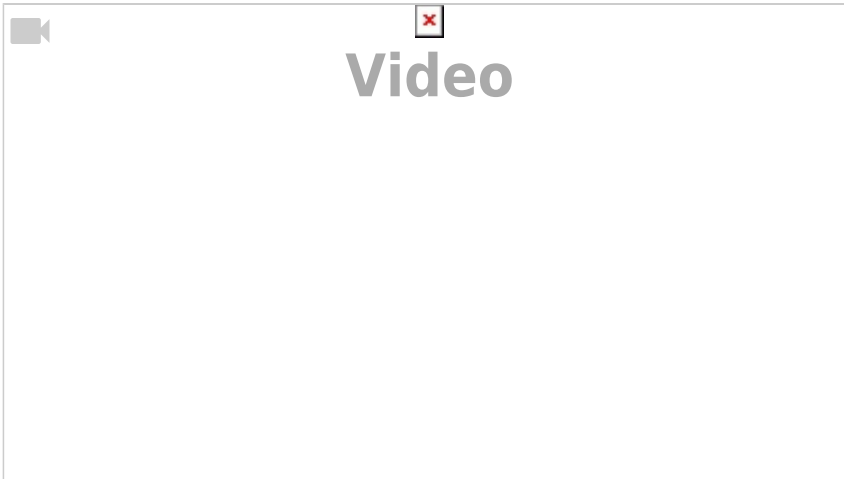
Developers	Stainless Games
Publisher	Wizards of the Coast
Director	Ben Gunstone
Designers	Robert Shaer, Miles Boylan, Steve Earl
Platforms	Microsoft Windows, PS 3, Xbox 360, iOS, Android
Release date	26 Juni, 2013
Genre	Collectible card game
Modes	Single player, Multiplayer

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](#)

Kartengeräusche

Alle Aktionen, die mit Karten ausgeübt werden, verursachen Geräusche. Sie klingen jedoch nicht wie Papier, sondern verursachen einen mechanisch oder magisch klingenden Sound. Das unterstreicht die Geschichte von „Magic the Gathering“, da Planeswalker eine Art Magier sind und ihre Anhänger oder Zauber durch übernatürliche Kräfte herbeirufen.

Zoom in / Zoom out Ist das gleiche Geräusch, einfach einmal vor- und einmal rückwärts abgespielt.

[karte_zoom_in.wav](#) [karte_zoom_out.wav](#)

Karte wird ausgespielt

[karte_eigene_karte_wird_ausgespielt.wav](#)

Karte wird auf das Brett gelegt

[karte_wird_auf_brett_gelegt.wav](#)

Karte wird in den Friedhof gelegt

[karte_friedhof.wav](#)

Durch die Karten switchen

[karte_durch_die_karten_switchen.wav](#)

Kampfgeräusche

In diesem Spiel muss mit Zaubern und Kreaturen gegen andere Kreaturen oder Gegner gekämpft werden. Dabei sind Kampfgeräusche zu hören, welche die Art des Angriffs verdeutlichen. Sie reproduzieren realistische Geräusche oder versuchen der Vorstellung des Spielers an solche Angriffe zu entsprechen. Da alle anderen Soundeffekte abstrakt sind und nicht versuchen, Geräusche des echten Lebens nachzuahmen, wirken die „realistischen“ Kampfgeräusche etwas deplatziert. Eine stärkere Immersion oder realitätsnähere Kämpfe entstehen dadurch nicht. Da es sehr viele verschiedene Arten von Angriffen gibt, hier vier Beispiele:

Feuerschaden

[kampf_feuerschaden.wav](#)

Fleischwunde

[kampf_fleischwunde.wav](#)

Klingenwaffe

[kampf_klingenwaffe.wav](#)

Lichtschaden

[kampf_lichtschaden.wav](#)

Signaltöne

Neben Geräuschen, die direkt mit den Karten zu tun haben, gibt es auch Soundeffekte, welche sich auf das Spielgeschehen beziehen. Da die Spielzüge in mehrere Phasen aufgeteilt und zeitlich begrenzt sind, gibt es Signaltöne, welche Phasenwechsel oder den Zeitverlauf hörbar machen. Sie klingen

ähnlich wie die Kartengeräusche und fügen sich in die Soundkulisse des Spieles ein. Sie werden vom Spieler kaum wahrgenommen.

Timer

[allg_zeit_laeuft_ab.wav](#)

„Weiter“. Abbrechen einer Phase oder Aktion

[allg_weiter.wav](#)

Beginn des Zuges

[allg_dein_zug.wav](#)

Phasenübergang

[allg_uebergang_in_kampfphase.wav](#)

Blockende Kreaturen deklarieren

[allg_blocker_deklarieren.wav](#)

Angreifer Deklarieren

[allg_deklarierung_angriff.wav](#)

Menugeräusche

Klickt sich der Spieler durch das Menu, werden alle Mausklicks mit mechanisch klingenden Geräuschen vertont. Wählt man einen Gegner aus, ähnelt der Soundeffekt wieder eher den Geräuschen, die man auch im Spiel hören kann. Auffallend ist die Musik, wenn der Spieler verliert. Im Gegensatz zu anderen Spielen, klingt sie überraschenderweise äusserst positiv.

Mouseover

[menu_leuchteffekte.wav](#)

Mausklick

[menu_mausklick.wav](#)

Gegnerauswahl

[menu_gegnerauswahl.wav](#)

Beginn des neuen Kampfes

[menu_beginn_des_kampfes.wav](#)

Siegermusik

[menu_siegesmusik.wav](#)

Verlierermusik

[menu_verlierermusik.wav](#)

Fazit

Die Soundeffekte von Magic 2014 heben sich nicht speziell von anderen Spielen ab. Interessant ist jedoch die Entscheidung der Entwickler, visuell klar Bezug auf das analoge Kartenspiel zu nehmen, sich akustisch jedoch davon zu lösen. Diese Diskrepanz lässt das Spiel auseinanderbrechen und stört die Immersion des Spielers. Auch der Rückgriff auf realistische Kampfgeräusche hilft nicht, die Immersion zu erhöhen. Sie sind sehr repetitiv und entsprechen nicht immer den Karten, denen sie zugeordnet wurden. Eine kleine Katze zum Beispiel, löst bei einem Angriff denselben Soundeffekt aus, wie ein riesiges, krallenbewehrtes Monster.

Die Entwickler haben ein Spiel kreiert, welches immer noch ein Kartenspiel sein will. Die Chance, mehr Atmosphäre oder Hintergrundgeschichte mit einzubauen, wurde nicht genutzt. Der Spieler fühlt sich genau als das, ein Spieler. Nicht als mächtiger, magisch begabter Planeswalker.

Vergleich zu Hearthstone

Beide Spiele sind digitale Trading-Card-Games. Beide funktionieren auch auf ihre Weise gut, sind jedoch im Spielerlebnis sehr unterschiedlich. Die Stimmung bei Hearthstone ist dank der Soundkulisse und Musik fröhlich, locker und entspannt. In Magic 2014 ist der Spieler jedoch konzentriert und ernst.

Ein imaginäres Publikum und Charaktere mit Persönlichkeit erhöhen den Grad der Immersion. Das Fehlen jeglicher Persönlichkeit in Magic 2014 markiert eine klare Grenze zwischen Spielgeschehen und Spieler.

[Link zu der Hearthstone-Wiki Seite](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=magic_2014&rev=1465506592

Last update: **2016/06/09 23:09**

