

# Mirros Edge

## Spielbeschreibung

Kernelement des Spiels ist die agile Fortbewegung in und auf den Gebäuden der Stadt im Stil der urbanen Sportart Parkour. Doch auch Kämpfe sind teilweiser Bestandteil des Spiels – hierzu beherrscht Faith diverse Nahkampftechniken. Des Weiteren können Gegner entwaffnet, und Waffen aufgenommen werden. Das Tragen dieser schränkt die Beweglichkeit und Geschwindigkeit jedoch abhängig von Art und Größe ein. Durch die sogenannte Runner Vision sind relevante Objekte (zum Beispiel Stangen und Türen) rot markiert.

Das Spiel wird in der Egoperspektive gespielt, in welcher Kopf- und Körperbewegungen das Sichtfeld und die Wahrnehmung der Umgebung beeinflussen. Es wird kein so genanntes HUD verwendet. Der Spieler betrachtet die Spielwelt durch die Augen der Protagonistin, ohne Anzeigen für Lebensenergie, Munition und Ähnliches einsehen zu können. Indikator für eine angeschlagene Gesundheit ist das Desaturieren des gesamten Bildes. Einzig der Time-Trial- und Speedrun-Modus in Mirror's Edge bilden eine Ausnahme bezüglich eines HUDs: Im Time-Trial-Modus sind Anzeigen für aktuelle Geschwindigkeit, Kontrollpunktzeiten, Bestzeit und seit dem Start vergangene Zeit integriert, im Speedrun-Modus werden die Bestzeit und die seit dem Start vergangene Zeit angezeigt.

Mirror's Edge verwendet die Unreal Engine 3, diese wurde mit Beäst (Licht- und Schattenberechnungen) und PhysX (Physikberechnungen) erweitert.

Quelle: [Wikipedia \(Deutsch\)](#)

## Spielbeschreibung

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mirrors\\_edge&rev=1367493712](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mirrors_edge&rev=1367493712)

Last update: **2013/05/02 13:21**

