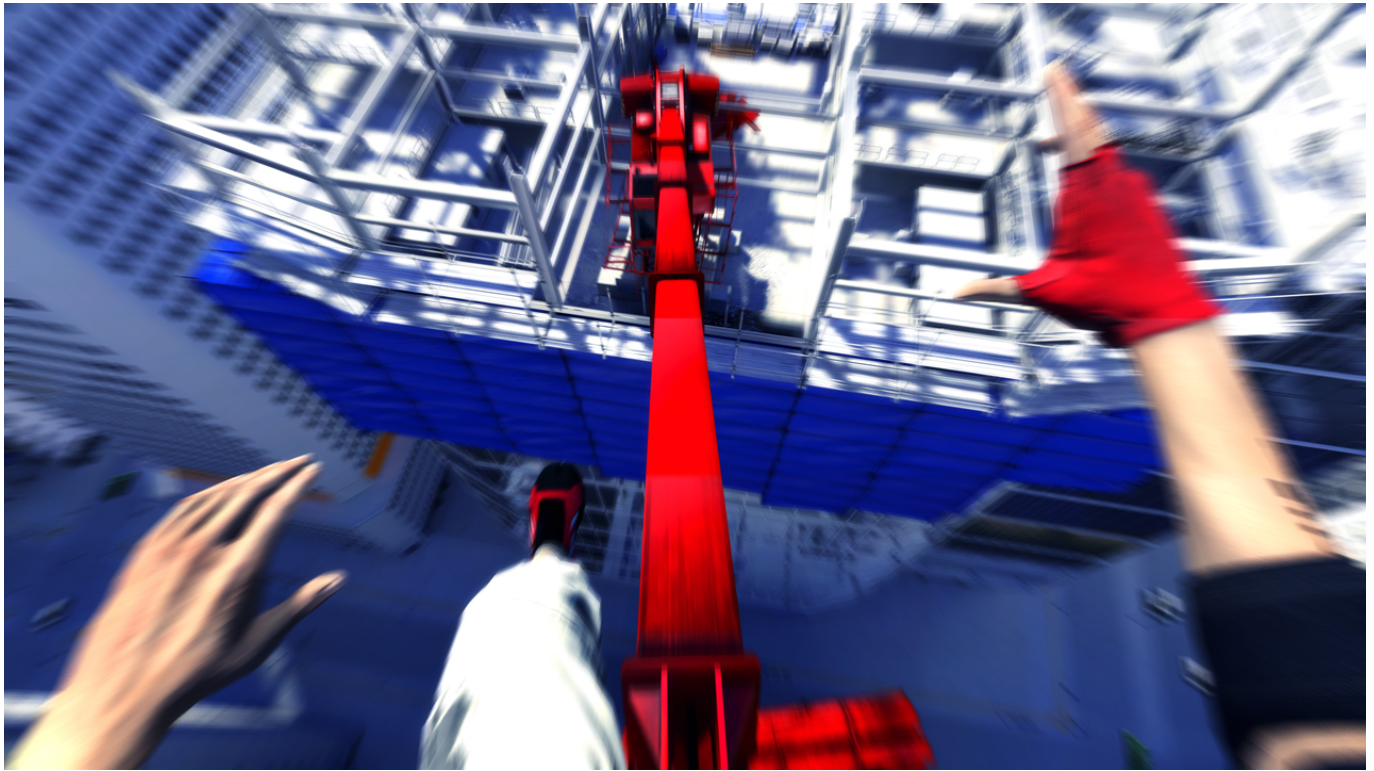


Mirror's Edge



Quelle: www.play3.de

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 entwapfnet, 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: [Wikidpedia \(Deutsch\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Mirror's_Edge)

Musikbeschreibung

Die Musik ist schlicht gehalten, kann sich aber von Level zu Level unterscheiden. Dieser Artikel fokussiert sich auf den Sound des Spiels.

Soundbeschreibung

Mirror's Edge hat ein umfangreiches Sounddesign, wobei versucht wird möglichst realitätsnahe Umgebungs- und Interaktionsgeräusche zu erzeugen. Was sich in den unterschiedlichen und vielzähligen Abstufungen der Geräusche zeigt.

Die Soundeffekte können in folgende Kategorien unterteilt werden:

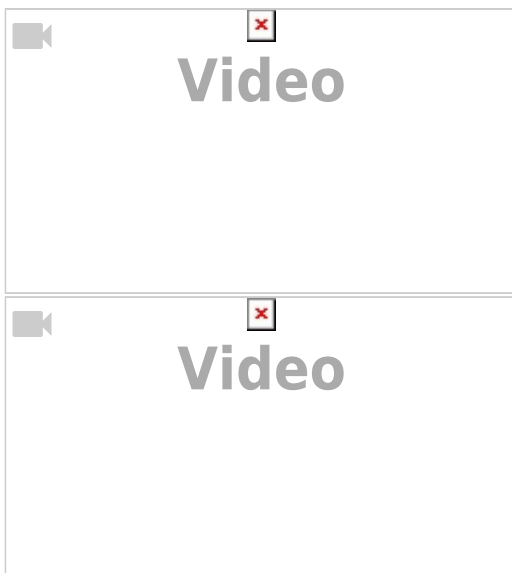
1. Ambiente Sound
2. Off Voice (Narrativer Sound: Funk)
3. Umgebungsgeräusche
4. Interaktions Feedback der Protagonistin mit der Umgebung
 1. Bewegungaktionen
 2. Material-Feedback
 3. Interaktionen mit Türen, Ventilrädern, etc.
 4. Kampfaktionen
5. NPC Aktionen

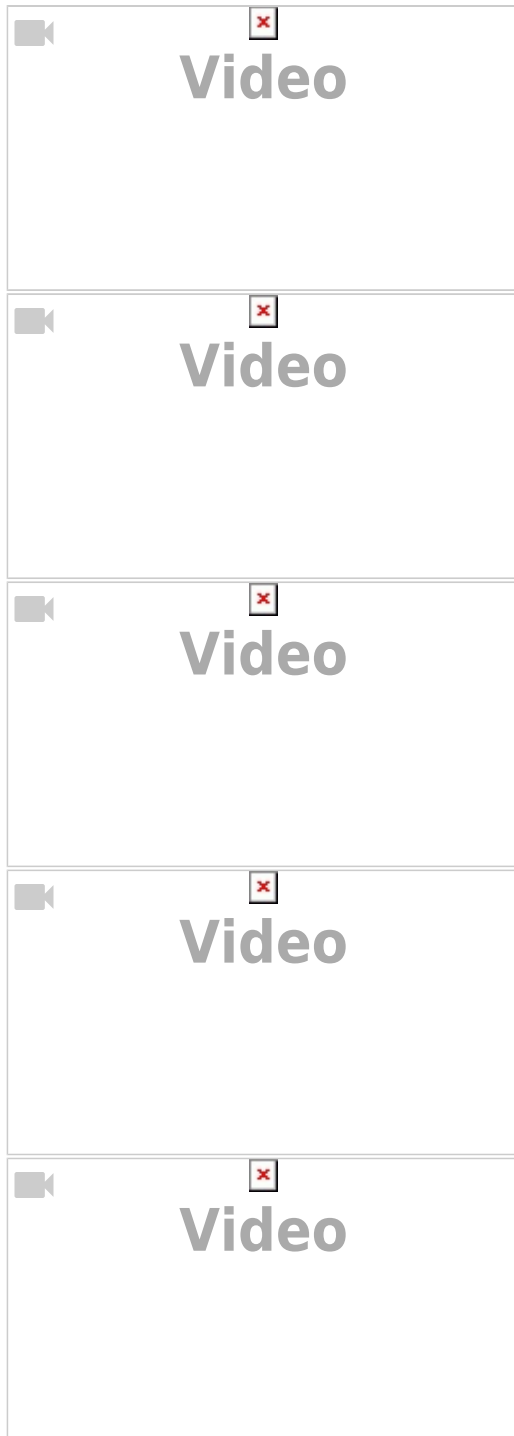
Diese Analyse beschränkt sich auf die Interaktions Feedback der Protagonistin.

Bewegungsaktionen

Der Spieler kriegt ein umfangreiches Feedback für die diversen Interaktionen welche Er durch die Protagonistin machen kann.

Dazu ein paar aufgenommene Videos:





Mirror's Edge vs Super Meat Boy

Teil dieser Analyse ist der Vergleich zweier Games. Da Mirror's Edge sehr ähnlich einem Platfromer ist, lassen sich diese Games auch durchaus auf der Soundebene analysieren.

Als erstes kann man klar unterscheiden von ME auf Realismus ausgerichtet ist. Dazu im starkem Kontrast steht

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mirrors_edge&rev=1367503547

Last update: **2013/05/02 16:05**

