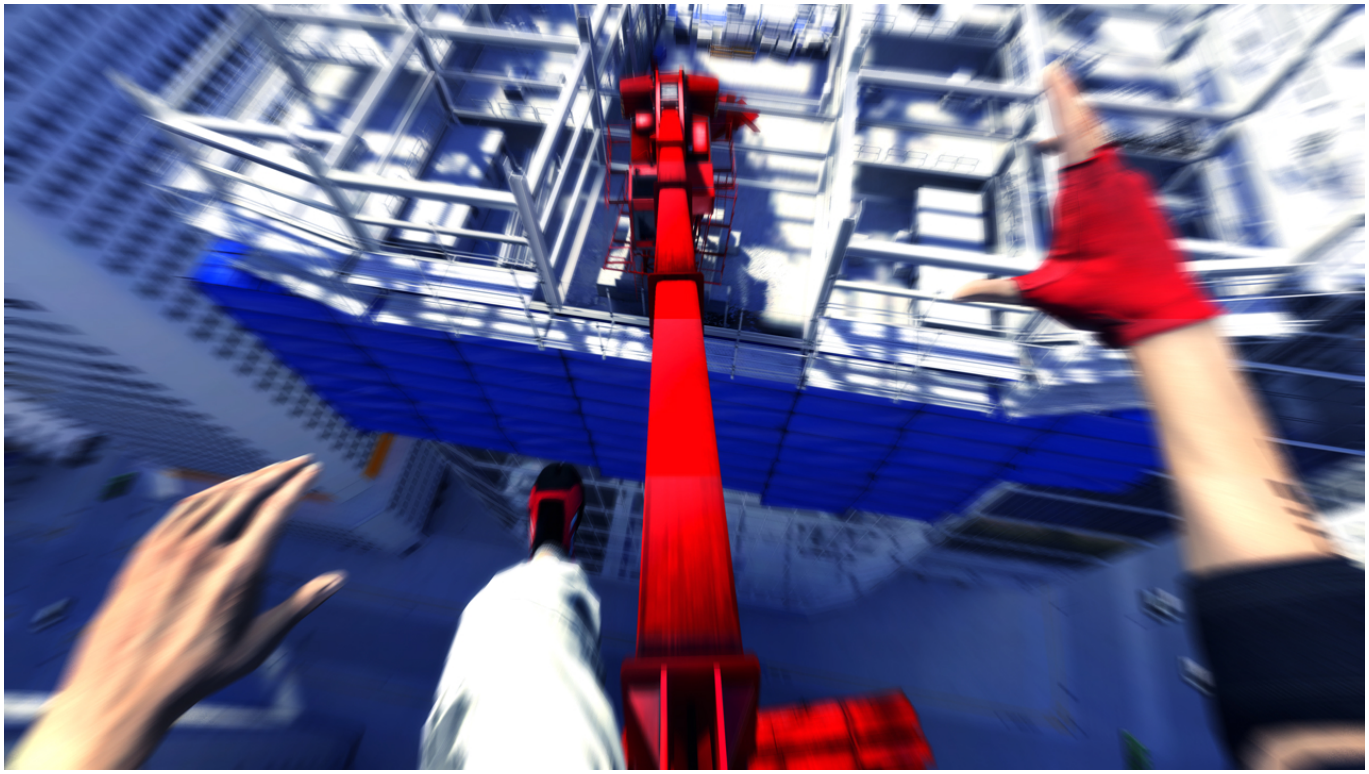
Mirror's Edge



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 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: Wikidpedia (Deutsch)

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

Diese Analyse legt den Fokus vor allem auf das Feedback, das der Spieler anhand der Sounds erhält.

Feedback & Flow

Wie in fast allen Spielen dienen die Sounds auch in Mirror’s Edge in erster Linie als Feedback für den Spieler. Dieses kommt in verschiedenen Formen vor:

- direktes Feedback über die eigene Bewegung
- direktes Feedback von Faith über Schaden und nicht optimal ausgeführte Aktionen
- direktes und indirektes Feedback von interaktiven Objekten
- indirektes, atmosphärisches Feedback bezüglich Ort und Materialien

Bewegung

Eines der häufigsten Geräusche im Spiel ist das der eigenen Schritte. Sobald man auf festem Grund unterwegs ist, hört man Faiths Schritte. Aber auch alle anderen Bewegungsaktionen wie Springen, Rutschen, Klettern etc. bewirken Geräusche, die einerseits sagen, dass eine Aktion ausgeführt wurde, andererseits wie lange sie aktiv ist (z.B. bei der Seilrutsche). Das Spiel macht am meisten Spass, wenn man dauernd in Bewegung ist und nie gross anhalten muss. Dieses Flow-Gefühl stellt sich beim Spieler nicht nur durch den fähigkeitsbasierten Spielfluss ein (richtiges Timen des Drückens von Tasten), sondern wird auch akustisch unterstützt. Je länger man ohne tempomindernde Fehler unterwegs ist, desto schneller wird man, bis man ein bestimmtes Maximaltempo erreicht. Das bekommt der Spieler durch drei Geräuschveränderungen zu hören:

- die Schrittfolge wird schneller
- es gibt ein „tunnelartiges“, rauschendes Geräusch
- Faith beginnt immer stärker zu atmen

Diese Geräusche verstärken zusammen mit einem optischen Unschärfeeffekt den entstehenden Geschwindigkeitsrausch, der für den Spielspass essentiell ist. (Spielt man den Time Trial Modus, kann man die aktuelle Geschwindigkeit zudem über das HUD sehen.)

Negativ-Feedback

Wenn Faith Schaden nimmt, sei es durch gegnerische Schüsse, schadende Objekte in der Umgebung oder durch schlecht abgefederte oder zu hohe Sprünge, so quittiert sie dies jeweils durch ächzende oder stöhnende Geräusche und Laute. Auch wenn sie z.B. eine Kante nur ganz knapp fassen konnte, gibt sie Laute von sich, die deutlich machen, dass die Aktion nicht optimal ausgeführt wurde oder der Spieler sich vielleicht einen anderen Weg suchen sollte. Stirbt Faith durch diese Dinge, so reagiert sie mit einem „Sterbeschrei“ darauf. Bei einem Fall in die Strassenschluchten ist die Protagonistin dagegen erstaunlich ruhig, man hört lediglich ein rauschartiges Fallgeräusch und anschliessend das unschöne Aufprallen des Charakters auf dem Boden.

interaktive Objekte

Bei interaktiven Objekten wie Schaltern oder drehbaren Ventilrädern geben diese jeweils direkt ein Feedbackgeräusch, dass sie aktiviert wurden. Öffnet sich dann dadurch beispielsweise irgendwo ein Tor (off screen), so erhält der Spieler dadurch zusätzlich die Information, dass sich in der Umgebung etwas geändert hat.

Ort & Material

Der Spieler erhält nicht nur eine Rückmeldung darüber, was er gerade gemacht hat, sondern auch darüber, wo er das gemacht hat. Er erhält Infos über das Material der Objekte, auf/an die er springt, wie z.B. Metallröhren, -leitern oder –stege, die als metallische Klänge besonders herausstechen. Er erhält aber auch Ortsinformationen, auf die er als sich bewegender Avatar keinen Einfluss hat. Dies passiert durch atmosphärische Geräusche und Klänge, die aus der jeweiligen Umgebung kom-men und die für diese typisch sind wie z.B. Wasser- und Hallgeräusche in der Kanalisation.

Mirror's Edge (ME) vs Super Meat Boy (SMB)

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 vergleichen.

Als erstes kann man klar unterscheiden von ME auf Realismus ausgerichtet ist. Dazu in starkem Kontrast stehen die eher überzeichneten Sounds in SMB, die eher symbolischen Charakter haben.

Rhythmus

Beide Spiele haben einen gewissen Rhythmus, der durch den Sound verstärkt wird. Bei SMB ist es eher der Sound von dynamischen Objekten innerhalb eines Levels (Laser, Zahnräder etc.), die den Spieler ein gewisses Stück in den jeweiligen Rhythmus hineinzwingen, diese Sounds treten dann oft im periodisch selben Abstand auf. Bei ME ist der Spieler etwas freier in seiner Bewegung und dadurch werden auch die Sounds weniger periodisch abgespielt, sondern sind nicht nur bezüglich der Aktionen adaptiv, je nach dem was der Spieler wann macht.

Bei beiden Titeln wird zwar ein unmittelbares akustisches Feedback zu den ausgeführten Aktionen gegeben, bei SMB sind diese aber losgelöster voneinander als in ME. Denn dort entsteht jeweils eine zusammenhängende Soundabfolge, die durch spielerische Fehler unterbrochen werden kann, wodurch der Spielfluss an sich, aber eben auch diese akustische Kette unterbrochen wird. Bei SMB fällt ein solcher Unterbruch nicht so sehr ins Gewicht.

Soundvariation & Umfang

ME besitzt mehr Geräusche pro Interaktionsobjekt, wodurch eine grössere Bandbreite an Sounds gegeben ist. Aber auch die Zahl an verschiedenen Objekttypen, mit denen interagiert werden kann, ist höher, was die Abwechslung noch etwas grösser macht und Repetition in bestimmtem Masse verhindert. SMB verwendet eher Standardsounds, die zwar auch variieren, indem aus einer vorgegebenen Palette ausgewählt wird, was aber zufällig passiert. So wird verhindert, dass z.B. jeder Sprung gleich tönt.

Materialunterschied

SMB keine materialsounds, einfach random aus Platte

ME macht diese unterscheidung

Soundquelle & Soundradius

SMB besitzt ein „Annäherungskonzept“ bezüglich der Soundquelle, der Sound eines im Level platzierten Objektes (z.B. Ventilator) wird also lauter, je näher man ihm mit der Spielfigur kommt. Da es ein 2D-Spiel ist, haben auch die Objekte einen zweidimensionalen Soundradius. ME hat als 3D-Spiel hingegen ein für 3D-Spiele übliches Emitter/Listener-Konzept mit Surround-Sound. So kann man beispielsweise einen Helikopter realistisch um einen herumfliegen hören.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mirrors_edge&rev=1367511313

Last update: **2013/05/02 18:15**