

Mount & Blade

Release Date	September 2008
Plattform	PC
Genre	Action-Rollenspiel, Strategiespiel, Wirtschaftsspiel
Entwickler	TaleWorlds Entertainment
Publisher	Paradox Interactive



Spielbeschrieb

Mount & Blade ist ein mittelalterliches Single Player Open-World Rollenspiel. Der Spieler befindet sich auf der Weltkarte von Calradia und bewegt sich über diese frei zu verschiedenen Orten. Er kann Bündnisse eingehen, Handel betreiben und gegen feindlichen Einheiten kämpfen. Im Spiel existiert keine lineare Handlung und es überlässt somit dem Spieler die freie Wahl seiner Taten.

Sound Analyse

In Mount & Blade wird der Sound auf physikalische Effekte ausgelegt. Verschiedene Materialien erzeugen bei unterschiedlichen Ereignissen unterschiedliche Geräusche, welche versuchen möglichst realitätsgerecht in Erscheinung zu treten. Dabei werden für jedes Geräusch unterschiedliche Sounds abgespielt oder manipuliert.

Im gesamten Spiel wurde auf narrativen Sound verzichtet.

Feedback

Der Spieler erhält durch die Geräusche der Geschehnisse Feedback. Somit erkennt er in Schlachtzügen durch den Sound was um ihn herum geschieht. Auch in den Dialogen und Menüs erhält der Spieler Feedback nicht sichtbarer Geschehnisse.

Kampf

Die Aktionen des Spielers und der NPCs werden durch die Sounds verdeutlicht. Dadurch erfährt der Spieler, ob und wie ein Angriff getroffen hat, was für Materialien aufeinander treffen, ob Charaktere gestorben sind und was für Waffen in der Schlacht verwendet werden. Die Sounds variieren dabei jeweils zufällig.

m_b_p_schlagnormal.wav	Charakter führt einen Schlag aus
m_b_p_schlagheftig.wav	Charakter führt einen starken Schlag aus
m_b_p_treffer.wav	Charakter wird getroffen
m_b_p_sterben.wav	Charakter stirbt
m_b_p_aufbodenfallen.wav	Charakter fällt zu Boden
m_b_w_ziehen_h.wav	Waffe ziehen: Holz
m_b_w_ziehen_m.wav	Waffe ziehen: Metall
m_b_w_schlagwind.wav	Waffe schwingen
m_b_w_blockwaffe_h.wav	Block mit Waffe: Holz
m_b_w_blockwaffe_m.wav	Block mit Waffe: Metall
m_b_w_blockschild_h.wav	Block mit Schild: Holz auf Holz
m_b_w_blockschild_m.wav	Block mit Schild: Metall auf Metall
m_b_w_blockschild_mh.wav	Block mit Schild: Holz auf Metall
m_b_w_hit_h.wav	Treffer: Holz
m_b_w_hit_m.wav	Treffer: Metall

Beispiel

[m_b_-video.mp4](#)

Vergleich zu For Honor

([Brothers: A Tale of Two Sons](#))

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass beide Games extrem viele verschiedenartige Geräusche beinhalten, die in erster Linie dazu dienen den Spieler zu leiten oder ihm ein bestimmtes Gefühl zu vermitteln.

Gefahr

In Fallout 4 bezieht sich ein Grossteil des Feedbacks auf den Kampf - dazu gehören die Barks der verschiedenen Gegner die sich ankündigen, bevor man sie zu sehen bekommt. Zudem gibt es Geräusche , wenn man einen Gegner trifft beziehungsweise von ihm getroffen wird.

Da sich der Kampf in Fallout 4 auch vielfach mit Schusswaffen abspielt, hört man schon von weitem wenn NPCs gegeneinander kämpfen, was auch dazu dienen kann den Spieler zum Ort des Geschehens zu leiten.

Auch die Hintergrundmusik des Spiels gibt dem Spieler Feedback darüber, wann ein Kampf beginnt oder wenn man alle Gegner in einem Bereich besiegt hat.

In Brothers fällt der Aspekt des Kampfsystems komplett weg, daher gestalten sich auch die Feedbackgeräusche des Spiels zu einem grossen Teil anders als in Fallout 4.

Vielfach dienen die Geräusche in Brothers dazu, dem Spieler Gefahr zu vermitteln, auch wenn sie Gameplaytechnisch nicht wirklich vorhanden ist. Dies geschieht zum Beispiel bei einer Sequenz, in der man an Rohren entlangklettert, welche knarzen, aber immer erst dann abbrechen, wenn man schon an der Stelle vorbeigeklettert ist. An einer anderen Stelle im Spiel hört man im Hintergrund Wolfsgeheul. Dies hat denselben Zweck - die Wölfe stellen nicht wirklich eine Bedrohung dar, mit den Geräuschen wird dem Spieler trotzdem eine Bedrohliche Atmosphäre vermittelt.

Dialog

Ein wichtiger Teil beim Leiten des Spielers in Fallout sind die Voice-Overs, die dem Spieler vermitteln wo sich der nächste Quest befindet bzw. was man genau zu erledigen hat.

Im krassen Gegensatz dazu sind die Voice-Overs in Brothers in einer Nordisch anmutenden Fantasiesprache gehalten, in der Inhalte nur über den Klang des gesagten vermittelt wird.

Sprache bei Brothers: A Tale of Two Sons	Sprache bei Fallout 4
brothers_vergleich_sprache.mp3	fallout_speech.mp3

Vielfach werden in Brothers Geräusche verwendet um eine kommende Sequenz anzukündigen. Dazu gehören Barks der NPCs die den Spieler dazu bringen sollen, seine Aufmerksamkeit an einen bestimmten Ort zu lenken.

Des Weiteren erhält man in dem Spiel auch Geräusche als Belohnung, nachdem man zum Beispiel mit einem NPC interagiert hat.

Simulation

In Fallout 4 gibt es verschiedene simulations-Geräusche wie Schritte des Spielers/der NPCs und verschiedene Geräusche die als One-Shot abgespielt werden wenn man mit Objekten in der Spielwelt interagiert (öffnen einer Türe, Schalter betätigen, Mine entschärfen).

Dies ist ein Punkt in dem sich die beiden Spiele soundtechnisch überschneiden. Genau wie in Fallout 4 gibt es in Brothers Geräusche für alle Aktionen die der Spieler ausführt (Schritte, rennen, klettern, sterben) sowie wenn man mit Objekten in der Spielwelt interagiert (Schalter, Kurbeln, Hebel, an Türe klopfen).

Schritte bei Brothers: A Tale of Two Sons	Schritte bei Fallout 4
brothers_vergleich_schritte.mp3	fallout_footsteps_grass.mp3 fallout_footsteps_stone.mp3

Ebenfalls gibt es in Brothers Geräusche von mechanischen Elementen wie Zahnrädern oder einem Wasserrad die ebenfalls dazu dienen die Aufmerksamkeit des Spielers auf diese Elemente zu richten, da man immer mit ihnen interagieren muss um im Spiel weiterzukommen.

Julian Schönbächler, Selina Capol, Dominik Würsch || 2016

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mount_blade&rev=1528374089

Last update: **2018/06/07 14:21**

