

Mount & Blade

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

Spielbeschreibung

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 realitätsgetreu 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

([For Honor](#))

Bei der Analyse der beiden Spiele ist uns aufgefallen, dass sie sich in einem Punkt deutlich unterscheiden. Das Sound-Design ist in For Honor narrativ gestaltet, wobei Mount & Blade versucht realistische Geräusche zu simulieren.

Im Gegensatz zu Mount & Blade, welches nur das physikalische Geräusch-Level besitzt, beinhaltet For Honor zusätzlich ein narratives Geräusch-Level.

	Mount & Blade	For Honor
Stimme:	Unterstreicht den Kraftakt, kündigt Angriff an. Gibt Trefferfeedback.	Unterstreicht den Kraftakt, kündigt Angriff an. Gibt Trefferfeedback.
Schlag:	Simuliert den Luftwiderstand.	Simuliert den Luftwiderstand, narrative Ergänzung vom singenden Stahl.
Block:	Simuliert den Aufprall des Materials der Waffe und des Schildes.	Einfaches Blockgeräusch als Trefferfeedback.
Treffer:	Simuliert das Aufschneiden von Fleisch/Stoff oder den Aufprall auf eine Rüstung.	Plakatives Treffergeräusch. (Fleischwunde)

Pascal Felber, Roman von Rotz || 2018

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=mount_blade&rev=1528376545

Last update: **2018/06/07 15:02**

