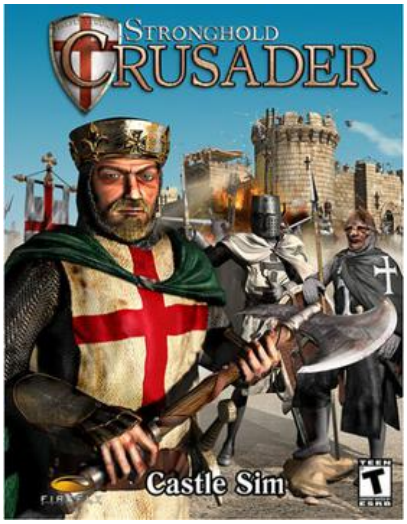
Stronghold Crusader



Genre:	Echtzeitstrategi
Publikationsjahr:	2002
Studio:	Firefly Studios
Analyse von:	Christian Fluri, Anic Müri

Spielbeschreibung

Stronghold Crusader ist ein Echtzeitstrategiespiel. Das Ziel des Spiels ist es, seine Gegner mit Strategie und Geschick auszuschalten. Um das zu erreichen, kann man verschiedene Gebäude aufbauen. Die Gebäude ermöglichen es, eine Verteidigungsanlage und Truppen für den Angriff zu errichten.

Offizieller Trailer https://www.youtube.com/watch?v=6uXUvF3oe-8

Game Play https://www.youtube.com/watch?v=6wqs58fc-5A

Spielsound-Zusammenfassung

Der Spielsound enthält einige, rein atmosphärische Klänge und zahlreiche informative Sounds. Die informativen Sounds helfen, das Spielgeschehen besser zu verfolgen.

Atmosphäre/Immersion

Der größte Teil der Atmosphäre wird hauptsächlich durch die orientalisch orientierte Hintergrundmusik erzeugt. Durch das Platzieren von „Dairy Farm“-Gebäuden erscheinen diverse repetitive Tiergeräusche, welche zur Atmosphäre beitragen. Außerdem erzeugen auch andere Gebäude Geräusche, wenn sie am Produzieren sind.

stronghold_ambiente_musiksoundanalyse.mp4

Die einzige Abwechslung der atmosphärischen Sounds bieten die Kriegsgeräusche, die bei einem Kampf ausgelöst werden. Diese Sounds haben jedoch auch einen informativen Wert. Sie zeigen dem Spieler an, dass er sich in einem Kampf befindet oder dass ein Gebäude am Produzieren ist.

fightvideo_gameanalyse.mp4

Narration

Das Spielgeschehen befindet sich zur Zeit der Kreuzzüge im Orient. Die Musik ist aber das fast einzige Element, welches einen in diese Welt versetzt. Die Geräusche der Gebäude erinnern mehr an eine klassische Vorstellung eines Europäischen mittelalterlichen Dorfes.

Feedback

Der Spieler erhält in der Regel durch Klickgeräusche Feedback. Je nach Gebäude macht es ein dazu passendes Geräusch. Zum Beispiel erscheint beim Holzverarbeitungsgebäude ein Sägegeräusch und bei der Farm ein Hühner- oder Kuhgeräusch. Die Geräusche sind meist eher dumpf, kurz und schnell nervig. Sie reichen jedoch gut zur Kommunikation.

klicksounds_building_musiksoundanalyse.mp4

Kognitive Entlastung

Wirklich interessant sind vor allem die kognitiven Entlastungssounds. Im Spiel hast du einen Berater, der einen Großteil des Spielgeschehens kommentiert. Er erzählt dir, wie es dem Volk geht, ob du genügend Holz hast, um ein Gebäude zu bauen, wenn du angegriffen wirst, etc. Du kannst somit das Spielgeschehen nur durch die Erzählungen des Beraters mitverfolgen. Der monotone Berater passt erstaunlich gut in die Spielatmosphäre, und man fühlt sich wie ein König, der angesprochen wird. Nach einigen Spielstunden wird jedoch der Berater schnell störend, da er immer die gleichen Sätze sagt.

berater_sound_musikanalyse.mp3
berater2_musiksoundanalyse.mp3

Fazit

Die Sounds sind größtenteils für die Kommunikation mit dem Spieler ausgelegt. Sie helfen sehr beim Verständnis des Spiels. Die Atmosphäre und das immersive Erlebnis sind für die ersten Spielstunden gut. Nach einiger Zeit werden einige Soundelemente jedoch eher nervig, wodurch das immersive Erlebnis verloren geht.

Vergleich zu Clash of Clans

Atmosphäre

Die Sounds in Stronghold Crusader sind sehr realistisch und nicht besonders aufregend. Im Vergleich

dazu sind sie in Clash of Clans fantasievoll, übertrieben und dynamisch. Die Sounds in Stronghold Crusader sind im Vergleich zu Clash of Clans sehr langsam und eher ruhig. Es gelingt jedoch beiden Spielen, eine individuelle Immersion ihrer Welt zu erzeugen.

Kognitive Entlastung

In Stronghold Crusader hilft der Sound, das Spielgeschehen zu verstehen, und es lässt sich leicht erkennen, was passiert. In Clash of Clans kommt es oft (besonders bei Kämpfen) dazu, dass sich so viele Töne überlagern, dass man nichts mehr herausfiltern kann. Daher bieten die Clash of Clans Sounds kaum kognitive Entlastung für den Spieler.

Feedback

Das Sound-Feedback von Clash of Clans ist meist sehr positiv und gibt einem ein gutes Gefühl. Es sind meistens runde, höher steigende Töne, die einen Erfolg hervorheben. Die Sounds wirken belohnend. Bei Stronghold Crusader gibt es fast keine positiven Sounds. Wenn man einen Vorteil im Spiel erhält oder Truppen ausbildet, ist der Sound sehr neutral. Außerdem gibt es in Clash of Clans viel mehr Soundeffekte, wenn man Gebäude etc. anklickt. Es macht schon ein wenig Spaß, nur herumzuklicken und die Sounds zu hören. Bei Stronghold Crusader sind die Anklickeffekte sehr spärlich und oftmals nur ein Klickgeräusch.

Zusammengefasst

Clash of Clans hat mehr Sounds, die zudem belohnender wirken. Stronghold Crusader hingegen kann das Spielgeschehen besser über den Sound vermitteln als Clash of Clans. Allerdings können die Töne von Stronghold Crusader schnell repetitiv und nervig werden.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stronghold_crusader

Last update: **2024/06/12 16:41**