

Stronghold Crusader (Windows release)



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 aufzubauen. Die Gebäude ermöglichen es, eine Verteidigungsanlage und Truppen für den Angriff zu errichten.

IOS Trailer <https://www.youtube.com/watch?v=syiha-lS04g>

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. 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.

[key_found.mp4](#)
[tresor.mp4](#)
[sounds.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.

[aktionen.mp4](#)
[okular.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.

[ambiente.mp4](#)

2.4 Narration

Während dem Spielen werden in the Room immer wieder Schlüsselmomente erreicht. Zum Beispiel knackt der Spieler einen grossen Mechanismus oder findet einen sehr wichtigen Gegenstand. Diese Momente werden im Spiel durch klare Soundeffekte hervorgehoben.

[linse_gefunden.mp4](#)

3. Fazit

The Room setzt den Sound sehr gut zur Beschreibung der Objekte und Umgebung ein. Man erhält ein sehr gutes Gefühl für die Materialität und Art der Mechanismen, obwohl man nicht alles sieht. Die Sounds sind auch so gewählt und platziert, dass sie das Lösen von Rätseln belohnen und dazu motivieren ein weiteres Problem zu lösen. Die Ambiente Sounds kreieren eine spannende und mysteriöse Umgebung, welche jedoch mit der Zeit, auf Grund des Gewichtes, welche die Ambiente Sounds im Vergleich zu den anderen Soundeffekten haben, zu stören beginnt. Obwohl die Soundeffekte der einzelnen Mechanismen sehr gut gelungen sind, wurde die Chance verpasst, diese in den Raum einzubinden. Denn alle objektbezogenen Soundeffekte tönen immer gleich, egal in welchem Raum man sich befindet.

4. Vergleich zu Return to the mysterious Island

4.1 Feedback

Da es sich beide Male um Point & Click Adventures handelt, ist in beiden Spielen das Bestätigen möglicher Aktivitäten durch Sound ein sehr wichtiger Faktor. In the Room ist es ganz klar so geregelt, dass diese Bestätigungs-Sounds jedes einzelne Mal abgespielt werden, wenn eine mögliche Aktion ausgeführt wird. Da Return to the mysterious Island dies nicht ganz so klar geregelt hat, können Verwirrungen bezüglich der eigenen Aktionsmöglichkeiten entstehen.

4.2 Narration

In die geheimnisvolle Insel werden über den Sound auch Emotionen und Zustände der Spielerfigur beschrieben und bestätigt. Somit wird in diesem Spiel der Sound auf einer dramaturgischen Ebene verwendet, von der the Room keinen direkten Gebrauch macht.

4.3 Raum

Da in beiden Spielen das Sichtfeld stark begrenzt ist und man entweder fast Nichts, oder nur einen sehr begrenzten Teil des Raumes sieht, wird der Raum stark durch den Sound erweitert. So wird in beiden Spielen mit Soundeffekten von Quellen gearbeitet, die sich nicht im Sichtfeld befinden, was zur Folge hat, dass der Raum über das Sichtbare hinaus erweitert wird.

4.4 Materialität

Ein sehr starker Unterschied im Sound findet sich bei den beiden Spielen in der Qualität und Diversität von Soundgeräuschen bei der Interaktion mit Objekten. Während in the Room diverse verschiedene Sounds verwendet werden, welche die physikalischen Eigenschaften der Objekte gut beschreiben, wird in Return to the mysterious Island immer wieder der gleiche Sound verwendet, welcher teils überhaupt nicht zur Materialität des verwendeten Objektes passt.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stronghold_crusader&rev=1718201046

Last update: 2024/06/12 16:04

