===== Ankh: Battle of the Gods =====

- Genre: Third-person adventure
- Publikationsjahr: November 2007
- Publisher(s): BHV Software
- Developer(s): Deck13

=== Spielbeschrieb ===

Das Spiel handlelt im alten Ägypten in Kairo. Der junge Assil, Sohn eines Architekten, feiert mit Freunden in der von seinem Vater entworfenen Pyramide des Pharaos eine geheime, wilde Party. Dabei entweiht Assil unbeabsichtigt das Grab des Skarabäenkönigs und wird dafür mit einem Todesfluch bestraft. Doch die Mumie lässt dabei versehentlich das Ankh auf den Arm von Assil gleiten. Dieser muss sich nun, über diverse Umwege, von dem Todesfluch befreien und verhindern, dass das Ankh in die Hände von Osiris, dem Gott der Unterwelt, fällt.

Ankh ist ein linear aufgebautes Adventure ohne Actioneinlagen. Es richtet sich an Adventureneulinge wie an Profis. Die Hauptfigur Assil wird durch einfaches Klicken mit der Maus von einem Punkt zum anderen bewegt bzw. agiert so mit Personen oder Objekten. Bei Dialogen kann durch Multiple Choice ausgewählt werden, was die Spielfigur von sich gibt. Die Dialoge werden wie in einem Kinofilm mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand eingeblendet. Dabei schwenkt die Kamera abwechselnd zwischen den beiden Akteuren hin und her. Das Inventar bietet für maximal zehn Gegenstände Platz. Im späteren Verlauf des Spiels kommt es zu einer Zusammenarbeit mit einer weiblichen Spielfigur. Zwischen Assil und ihr kann gewechselt werden. (Quelltext: Wikipedia)

=== Soundanalyse ===

Was wird vertont?

- ListenpunktListenpunktHintergrundmusik und/oder Ambientsounds (m)
- Gespräche (f)
- Interaktion mit Gegenständen (Interaktionsgeräusch oder

Aussage von Assil) (m)

- Schritte (pp)

Höhere Semantische Ebene:

- Archetypische Hintergrundmusik (Ägyptische Klänge)
- Aufnehmen von Gegenständen hat immer eindeutigen, meist

passenden Signalklang

- Keysounds beim ersten Betreten wichtiger Gebiete (signalisiert

dem Spieler, das hier eine Aufgabe erfüllt werden muss, um weiter zu kommen)

Funktionale Ebene

- Direkte Kommunikation: Aufheben/Betrachten von Gegenständen, Gespräche,

Schritte

- Indirekte Kommunikation: Cutscenes beim Betreten bestimmter Gebiete oder nach

bestimmten

- Aktionen, meist Gespräch/Interaktion unter NPCs oder NPCs mit Assil
- Umgebungskommunikation: Musik passt sich der Stimmung an (ruhig in

Hintergassen, belebt im Bazaar…)

- Feedbacks und kognitive Entlastung durch Pickupsound und Aussagen von Assil

beim Sammeln/betrachten von Objekten

- Aufmerksamkeitsfokussierung meist auf Gespräche und Aussagen durch

Kameraschwenk und die allgemein relativ hohe Lautstärke der Dialoge

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ankh&rev=1333447578

Last update: **2012/04/03 12:06**