

Ankh: Battle of the Gods

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

Spielbeschrieb

Das Spiel handelt 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 entweicht 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?

- ListenpunktHintergrundmusik 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 Kamerashwenk und die allgemein relativ hohe Lautstärke der Dialoge

Bezogen auf Narration/Dramaturgie:

- Spiel kann nicht verloren werden, bei Erfolgen Bemerkungen der beteiligten Charaktere, eventuell Interaktionssounds...
- Jede Spielfigur hat eine eigene Stimme; sehr professionell vertont (Assil = Ben Stiller)
- Die Hintergrundmusik dient leicht als Orientierungshilfe

Mix:

- Hintergrundmusik durchgehend und geloopt; beim Wechseln von einem "Bild" ins nächste adaptive Übergänge (siehe Szenenübergang1) oder Übergang zu Ambientsound (Vogelgezwitscher...);
- "Special Event" sehr eindringlich (Türe).

Setting:

- Distanz zur Klangquelle spielt keine Rolle
- Gespräche vordergründig, Pickupsound teilweise unrealistisch, aber gut hörbar
- Schritte äusserst leise und immer derselbe Klang natürliche Umgebungsklänge

Sounds schaffen Stimmung:

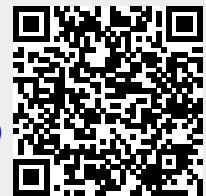
- Intromusik erzeugt ironische Stimmung
- Ruhige Musik in Assil's zuhause
- Belebter Bazaar sound mit Hintergrundgemurmel
- Reines Vogelgezwitscher in der Hintergasse (Was erwartet mich?)

- Kurze, imposante Melodie vor dem Tor zum Pharao (Hier gehts bald weiter)

(Written by Christoph Boehler und Rosario Azzarello)

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ankh&rev=1333448420>

Last update: **2012/04/03 12:20**