

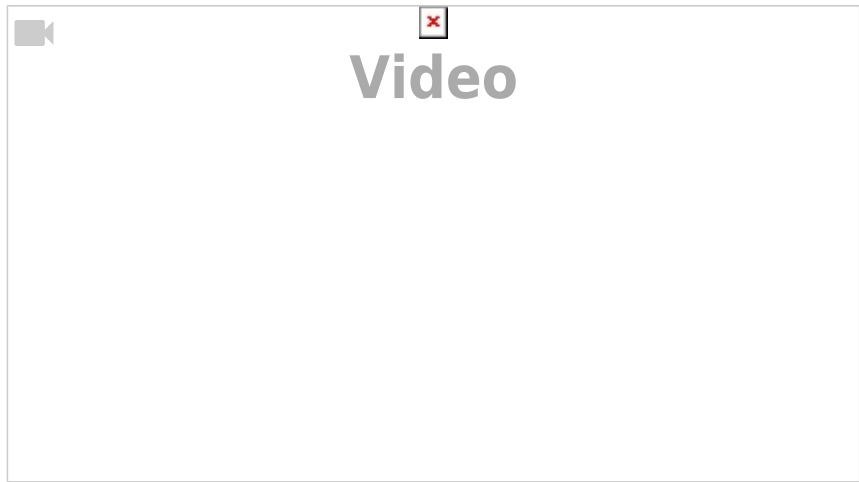
darksouls_iii

Originaldatei

Genre:	RPG
Publikationsjahr:	März 2016
Studio:	From Software
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

1. Spielbeschrieb

Trailer:



2. Soundbeschrieb

2.1 Wahrnehmungsorientierung

Bodenbeschaffenheit	Feedback
Erde	darksouls_footstepsdirt.mp3
Stein	darksouls_footstepsstone.mp3
Schlamm	darksouls_footstepsmud.mp3
Umgebungsgeräusche	Feedback
	darksouls_cathacombsofcarthus.mp3
	darksouls_archdragonpeak.mp3
Gegner in der Nähe	darksouls_borealvalleymonsters.mp3

2.2 (Inter)Aktion

UI Aktion	Feedback
Bestätigen/Auswählen/Benutzen	darksouls_uiconfirm1.mp3
	darksouls_uiconfirm2.mp3

[Zurück/Abrechen/Nicht benutzbar](#) [darksouls_uiback.mp3](#)

2.3 Kommunikation Spieler

Bewegung	Feedback
Ausweichrolle (tiefe Ausrüstungslast)	darksouls_dodgelight.mp3
Ausweichrolle (hohe Ausrüstungslast)	darksouls_dodgeheavy.mp3
Ausweichrolle (Wasser)	darksouls_dodgewater.mp3
Ausweichrolle (Schlamm)	darksouls_dodgemud.mp3

2.4 Narration & Dramaturgie

Indikator	Feedback
Neuer Bereich betreten	darksouls_newarea.mp3
Leuchtfeuer Umgebungsgeräusch	darksouls_bonfire.mp3
Am Leuchtfeuer rasten	darksouls_bonfireactivate.mp3

2.5 Bezogen auf Raum

—

3. Persönliches Fazit

—

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=darksouls_iii&rev=1591178460

Last update: **2020/06/03 12:01**

