

darksouls_iii

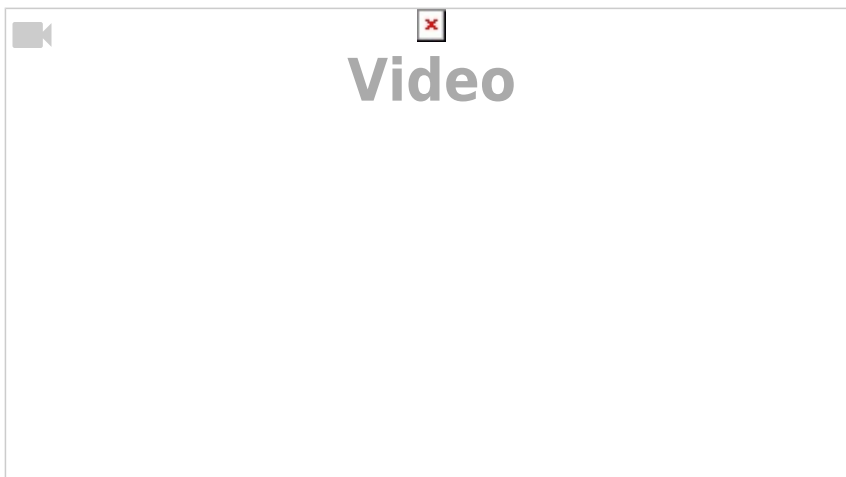
Originaldatei

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

1. Spielbescrieb

Dark Souls 3 ist der dritte Ableger der Souls-Reihe und wurde vom japanischen Studio „From Software“ entwickelt. Die Souls-Reihe ist bekannt für ihren anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad und Bosskämpfe und hat viele Games inspiriert. Der dritte Teil der Souls Reihe ist der letzte Ableger dieser Reihe und der Spieler begibt sich in der Rolle des „Ashen One“, ein Untoter wo sich die Suche nach den

Trailer:



2. Soundbescrieb

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/Abrechnen/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 Bezogen auf Raum

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

2.5 Narration & Dramaturgie

Ort/Situation	
Hauptmenü	darksouls_mainmenust.mp3
Feuerbandschrein	darksouls_firelinkshrinest.mp3
Boss (1. Beispiel)	darksouls_bossiudexst.mp3
Boss (2. Beispiel)	darksouls_bossnamelesskingst.mp3

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=1591203284

Last update: **2020/06/03 18:54**

