2025/11/21 07:28 1/3 Darksouls III

# **Darksouls III**

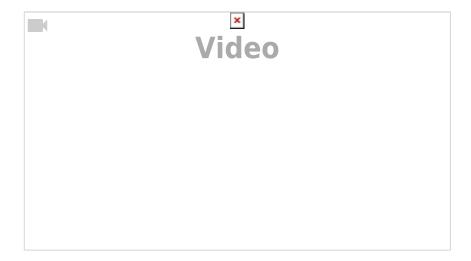


Genre:	RPG
Publikationsjahr	März 2016
Studio:	From Software
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

# 1. Spielbeschrieb

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. Soundbeschrieb

Wie auch andere moderne Action-RPGs (und Computerspielen allgemein) werden in Darksouls III Soundeffekte, Umgebungsgeräusche und Musikstücke verwendet. Letzteres wird jedoch nur spärlich eingesetzt, wodurch das Spiel oft als "sehr still" wahrgenommen wird. Insgesammt hat der Sound oft eine sehr bedrückende und melancholische Stimmung. Gerade durch die Absenz von Musik wird der Fokus auf die Umgebung und die Aktionen des Spielers und Gegnern gesetzt, was dem Spiel ein Gefühl der Isolation gibt.

#### 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Die Orte und Umgebungen die der Spieler durchschreitet reichen von giftigen Sümpfen bis hin zu Riesigen Kathedralen. Jede dieser Orte zeichnet sich durch

Bodenbeschaffenheit	Feedback		
Erde	darksouls_footstepsdirt.mp3		
Stein	darksouls_footstepsstone.mp3		
Schlamm	darksouls_footstepsmud.mp3		
Umgebungsgeräusche Feedback			
	darksouls_cathacombsofcarth	ius.mp3	
	darksouls_archdragonpeak.m	р3	
Gegner in der Nähe darksouls_ambientclosetoenemie.m		mie.mp3	
	darksouls_borealvalleymonste	ers.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 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

2025/11/21 07:28 3/3 Darksouls III

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=1591206799



