

# DarkSouls III

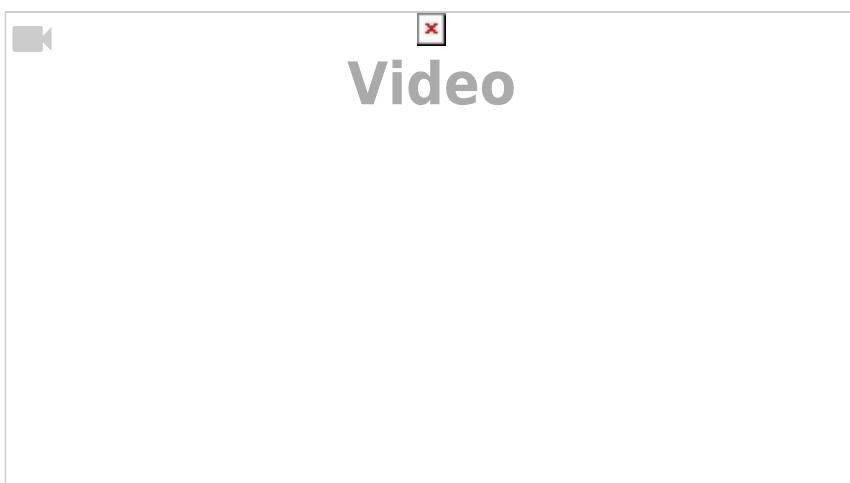


Genre:	RPG
Publikationsjahr:	März 2016
Studio:	From Software
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

## 1. Spielbeschreibung

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. Soundbeschreibung

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. Insgesamt 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 ihre eigene Soundkulisse aus. Diese setzt sich aus verschiedenen Komponenten zusammen. Die Schrittgeräusche des Spielers und von Gegnern verändern sich je nach Bodenbeschaffenheit.

Bodenbeschaffenheit	Feedback
Erde	<a href="#">darksouls_footstepsdirt.mp3</a>
Stein	<a href="#">darksouls_footstepsstone.mp3</a>
Schlamm	<a href="#">darksouls_footstepsmud.mp3</a>
Eier(?)	

Man hört einen Ambienttrack, der oft nur aus Wind besteht.

Ambienttrack	Feedback
Leichter Luftzug in Kathakomben	<a href="#">darksouls_cathacombsofcarthus.mp3</a>
Starker Wind auf einem hohen Berg	<a href="#">darksouls_archdragonpeak.mp3</a>
Objekt in der Nähe	Geräusch
Gegner in der Nähe	<a href="#">darksouls_ambientclosetoenemie.mp3</a>
	<a href="#">darksouls_borealvalleymonsters.mp3</a>

## 2.2 (Inter)Aktion

UI Aktion	Feedback
Bestätigen/Auswählen/Benutzen	<a href="#">darksouls_uiconfirm1.mp3</a>
	<a href="#">darksouls_uiconfirm2.mp3</a>
Zurück/Abbrechen/Nicht benutzbar	<a href="#">darksouls_uiback.mp3</a>

## 2.3 Kommunikation Spieler

Bewegung	Feedback
Ausweichrolle (tiefe Ausrüstungslast)	<a href="#">darksouls_dodgelight.mp3</a>
Ausweichrolle (hohe Ausrüstungslast)	<a href="#">darksouls_dodgeheavy.mp3</a>
Ausweichrolle (Wasser)	<a href="#">darksouls_dodgewater.mp3</a>
Ausweichrolle (Schlamm)	<a href="#">darksouls_dodgemud.mp3</a>

## 2.4 Bezogen auf Raum

Indikator	Feedback
Neuer Bereich betreten	<a href="#">darksouls_newarea.mp3</a>
Leuchtfeuer Umgebunggeräusch	<a href="#">darksouls_bonfire.mp3</a>
Am Leuchtfeuer rasten	<a href="#">darksouls_bonfireactivate.mp3</a>

## 2.5 Narration & Dramaturgie

Ort/Situation	
Hauptmenü	<a href="#">darksouls_mainmenust.mp3</a>
Feuerbandschrein	<a href="#">darksouls_firelinkshrinest.mp3</a>
Boss (1. Beispiel)	<a href="#">darksouls_bossiudexst.mp3</a>
Boss (2. Beispiel)	<a href="#">darksouls_bosssnamelesskingst.mp3</a>

## 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=1591255249](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=darksouls_iii&rev=1591255249)

Last update: **2020/06/04 09:20**

