

DarkSouls III

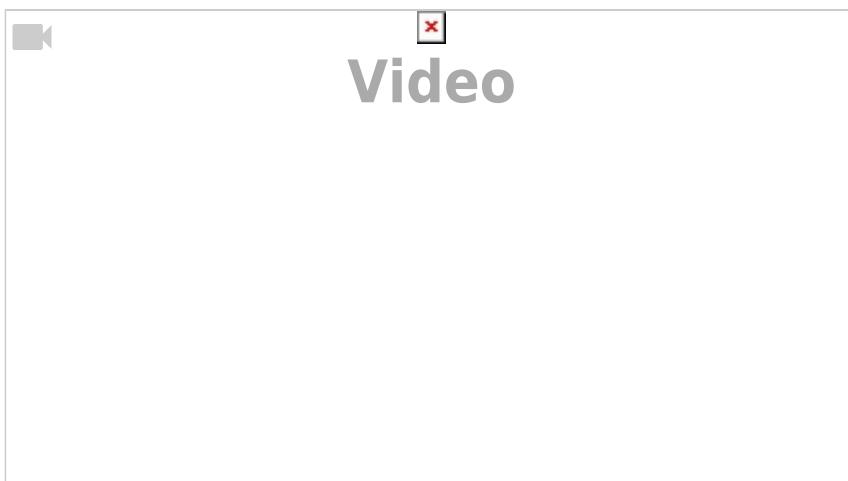


Genre:	RPG
Publikationsjahr:	März 2016
Studio:	From Software
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

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	darksouls_footstepsdirt.mp3
Stein	darksouls_footstepsstone.mp3
Schlamm	darksouls_footstepsmud.mp3
Eier(?)	darksouls_steppingoneggs.mp3

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

Ambienttrack	Feedback
Leichter Luftzug in Kathakomben	darksouls_cathacombsofcarthus.mp3
Starker Wind auf einem hohen Berg	darksouls_archdragonpeak.mp3

Und gewisse Objekte (z.B. neutrale Dekoration und Gegner) geben Geräusche von sich, wenn sie in der Nähe des Spielers sind. Das gibt der Soundkulisse zusätzliche Variation. Die Gegnergeräusche sind oft unheimliche Schreie oder Stöhnen. Diese Warnen den Spieler und haben gleichzeitig einen Einfluss auf die Gesamtstimmung.

Objekt in der Nähe	Geräusch
Gegner	darksouls_ambientclosetoenemie.mp3
	darksouls_borealvalleymonsters.mp3
Knarzende Dachbalken	darksouls_creakingwood.mp3
Rostiges Schild im Wind	darksouls_rustyhinge.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
Boss (2. Beispiel)	darksouls_bosssnamelesskingst.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=1591256103

Last update: **2020/06/04 09:35**

