

DarkSouls III

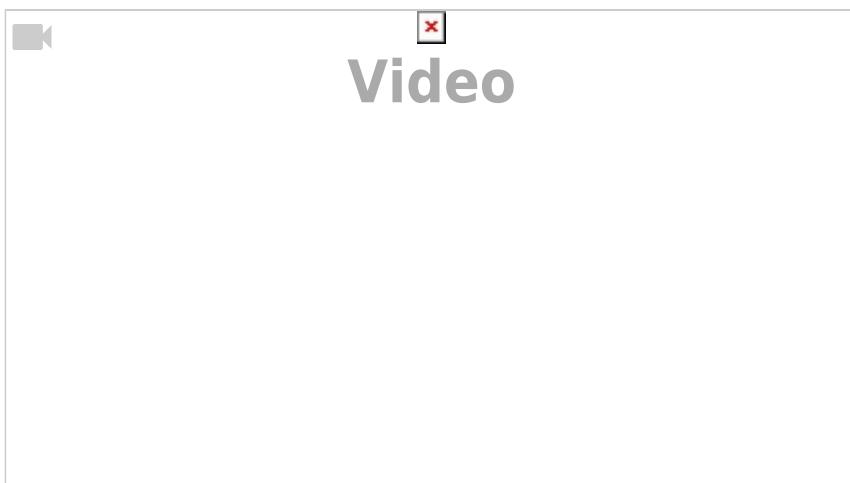


| | |
|-------------------|--|
| Genre: | RPG |
| Publikationsjahr: | März 2016 |
| Studio: | From Software |
| Analyse von: | Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth |

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

| Bodenbeschaffenheit | Feedback |
|---------------------|--|
| Erde | darksouls_footstepsdirt.mp3 |
| Stein | darksouls_footstepsstone.mp3 |
| Schlamm | darksouls_footstepsmud.mp3 |
| Eier(?) | darksouls_steppingoneggs.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

2.4.1 Komposition des Raumes

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. Wie in 2.1 bereits erwähnt, sind die Schrittgeräusche des Spielers und von Gegnern eine davon. Weiterhin besitzt jedes Gebiet einen eigenen Ambienttrack. Dieser Ambienttrack besteht oft nur aus Wind.

| Ambienttrack | Feedback |
|-----------------------------------|--|
| Leichter Luftzug in Kathakomben | darksouls_cathacombofcarthus.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 Gesamtmoodstimmung.

| | |
|--------------------|----------|
| Objekt in der Nähe | Geräusch |
|--------------------|----------|

| | |
|-------------------------|--|
| Gegner | darksouls_ambientclosetoenemie.mp3 |
| | darksouls_borealvalleymonsters.mp3 |
| Knarzende Dachbalken | darksouls_creakingwood.mp3 |
| Rostiges Schild im Wind | darksouls_rustyhinge.mp3 |

Alle diese Geräusche/Soundscapes, vermitteln sehr gut die dreckige, verlassene, unheimliche Welt, die der Spieler durchschreiten muss.

2.4.2 Orientierung

Beim Betreten eines neuen Gebietes, wird das dem Spieler klar kommuniziert. Der Name des Gebietes erscheint gross in der Mitte des Bildschirms und dieser Soundtrack wird abgespielt:



[darksouls_newarea.mp3](#)

Es fühlt sich wie eine Fanfare an. „Du bist weitergekommen und hast ein neues Gebiet erreicht!“ Gleichzeitig jedoch durch den hall und nicht klar zuzuweisenden Geräuschen, die dafür verwendet werden, wird auch wieder die tote und unwillkommende Natur der Gebiete wiedergegeben.

| Indikator | Feedback |
|-------------------------------|---|
| 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=1591258016

Last update: **2020/06/04 10:06**