

DarkSouls III

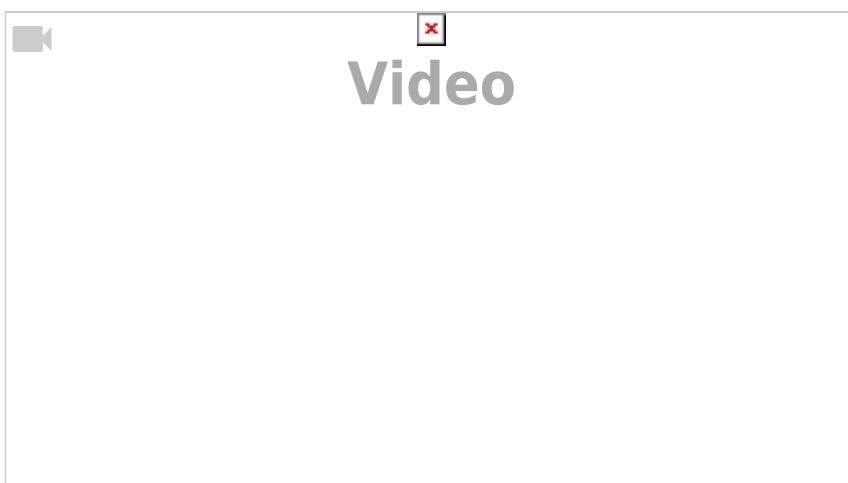


Genre:	RPG
Publikationsjahr:	März 2016
Studio:	From Software
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

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

Schrittgeräusche sind heutzutage in den meisten Spielen Standard. Auch in DarkSouls III verändern sich die Schrittgeräusche je nach Bodenbeschaffenheit. Hier ist wichtig anzumerken, dass die Gehgeräusche von Gegnern unrealistisch laut sind, damit der Spieler besser diese schneller wahrnimmt und (durch die Art von Bodenbeschaffenheit) besser lokalisieren kann.

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

Während dem Spiel trifft der Spieler auf verschiedene Charaktere, die ihm wichtige Informationen geben. Diese Voicelines wurden nachbearbeitet, um zum Beispiel den Hall in einem grossen Raum wiederzuspiegeln oder zu anzudeuten, dass der Charakter einen Helm trägt.

Situation/Charakter	Voiceline
Yorshka (keine erkennbare Nachbearbeitung)	darksouls_dialogyorshka.mp3
Schreinhüterin in Schrein	darksouls_dialoguefirekeeper.mp3
Arni von Astora in Rüstung	darksouls_dialogueanri.mp3

2.2 (Inter)Aktion

Bei den kritischen Angriffen wie das Parieren und dem Backstab wird neben den typischen Angriffssound auch noch ein herausstechender Sound abgespielt der dem Spieler das Feedback eines erfolgreichen kritischen Angriffs gibt. Dieser Sound ist höher und metallischer als die typischen Sounds einer Waffe.

Was was	Feedback
Angriff Parrieren und Kontern	darksouls_parry_reposte.mp3
Angriff Backstab	darksouls_backstab.mp3

Das Sounddesign im Spielermenü ist im Vergleich zu anderen Spielen sehr zurückhaltend. Dadurch dass das Menü in Echtzeit benutzt wird(d.h. man kann auch während man im Menü ist von Gegnern angegriffen werden) sind die Sounds sehr leise. Man kann auch zwischen dem UiConfirm und dem UiBack gut unterscheiden dass der Confirmsound einen höheren, positiveren und kantigeren Sound hat als der Backsound, der dumpfer und tiefer klingt und einen Mollkörper aufweist.

UI Aktion	Feedback
Bestätigen/Auswählen/Benutzen	darksouls_uiconfirm1.mp3
	darksouls_uiconfirm2.mp3
Zurück/Abrechen/Nicht benutzbar	darksouls_uiback.mp3

2.3 Kommunikation Spieler

Der Spieler (und seine Gegner) kann auf verschiedene Arten Schaden entgehen. Eine der wichtigsten davon ist die Ausweichrolle. Wie gut der Spieler ausweichen kann, ist abhängig vom Gewicht seiner Ausrüstung und der Umgebung, in der er sich befindet. Das wird recht deutlich durch die Kürze/Länge und Tonhöhe des Soundeffekts vermittelt.

→ hoher, kurzer Sound = gute Ausweichrolle

→ tiefer, langer Sound = schlechte Ausweichrolle

Bewegung	Feedback
Ausweichrolle (tiefe Ausrüstungslast → gut)	darksouls_dodgelight.mp3
Ausweichrolle (hohe Ausrüstungslast → normal)	darksouls_dodgeheavy.mp3
Ausweichrolle (seichtes Wasser → normal)	darksouls_dodgewatershallow.mp3
Ausweichrolle (tiefes Wasser → schlecht)	darksouls_dodgewaterdeep.mp3
Ausweichrolle (Schlamm → sehr schlecht)	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_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 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.

Leuchtfeuer sind wichtige Ortspunkte in Dark Souls III. Diese magischen Lagerfeuer dienen als Speicherpunkt und Safezone für den Spieler. Das erreichen und entfachen eines Solchen ist also ein Erfolgsmoment für den Spieler. Beim Entfachen wird folgender Soundeffect abgespielt:



[darksouls_bonfirelit.mp3](#)

Diese beinhaltet auch wieder dieselbe Fanfare, wie beim betreten eines neuen Gebietes. (Weshalb ich den Soundeffect auch eine Fanfare nenne, obwohl Sie keine musikalischen Charakterzüge einer solchen besitzt, da Sie Fortschritt Symbolisiert).

Die weiteren Geräusche, die mit den Leuchtfeuern zu tun haben, haben alle eine magische/ätherische Komponente. Dadurch heben sie sich stark von der sonstigen Soundkulisse ab und wirken schon

beinahe beruhigend.

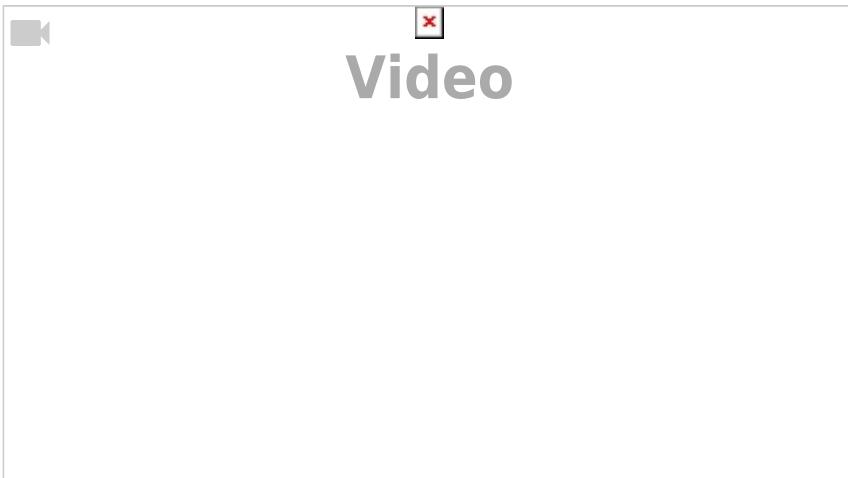
Am Leuchtfeuer rasten	darksouls_bonfireactivate.mp3
Leuchtfeuer Umgebungsgeräusch	darksouls_bonfire.mp3

2.5 Narration & Dramaturgie

Bisher wurde der Soundtrack noch nicht Analysiert. Das hat einen einfachen Grund: In Darksouls III wird sehr spärlich Musik verwendet. Diese wird von einem klassischen Orchester gespielt und von einem Chor begleitet. Sie ist oft melancholisch oder panisch, wodurch Sie sich gut in die vorherrschende Stimmung einfügt. Immer wenn Musik gespielt wird, wird ein klarer Stimmungsbruch zum normalen Gameplay, welches sich durch seine „Stille“ auszeichnet, geschaffen. Der Ort oder die Situation Gewinnt an Signifikanz.

Ort/Situation	
Hauptmenü	darksouls_mainmenust.mp3
Feuerbandschrein	darksouls_firelinkshrinest.mp3
Iudex Gundir (1. Boss im Spiel)	darksouls_bossiudexst.mp3
Der Namelose König (optional)	darksouls_bossnamelesskingst.mp3

Ganz klar wird das in Bosskämpfen, bei dem jeder sein eigenes Theme erhält. Dadurch wird vermittelt, dass dieser Kampf sich abhebt von denen mit normalen Gegnern. Zusätzlich spiegelt dieses Theme die Persönlichkeit des Boss' wieder und beeinflusst die Dynamik des Kampfes.



3. Persönliches Fazit

Die Darksouls-Spielereihe hebt sich durch sein Sounddesign stark von anderen Action-RPGs ab.

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=darksouls_iii&rev=1591269761

Last update: **2020/06/04 13:22**



