

# DarkSouls III

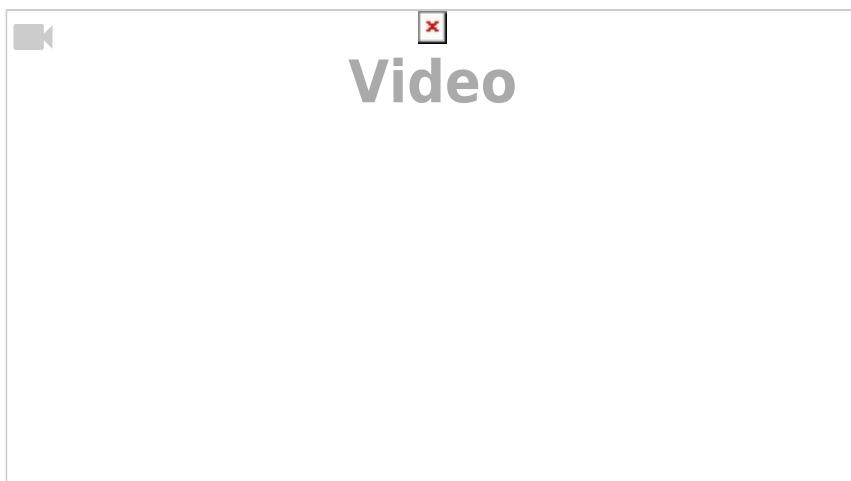


Genre:	RPG
Publikationsjahr:	März 2016
Studio:	From Software
Analyse von:	Anna Müller, Fredrik Vestergaard, Manuel Wirth

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

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)	<a href="#">darksouls_dialogyorshka.mp3</a>
Schreinhüterin in Schrein	<a href="#">darksouls_dialoguefirekeeper.mp3</a>
Arni von Astora in Rüstung	<a href="#">darksouls_dialogueanri.mp3</a>

## 2.2 (Inter)Aktion

Jeder Waffentyp, die der Spieler ausrüsten kann, hat seinen eigenen Sound. Auffällig ist, dass wenn ein Gegner getroffen wird und stirbt, der gleiche hohe Sound abgespielt wird. Damit wird dem Spieler klar kommuniziert, dass er den Gegner besiegt hat.

Waffe	Angriff (kein Gegner/Boden/Wand)	Angriff (Gegner getroffen)
Dolch	<a href="#">darksouls_daggermiss.mp3</a>	<a href="#">darksouls_daggerhit.mp3</a>
Katana	<a href="#">darksouls_katanamiss.mp3</a>	<a href="#">darksouls_katanahit.mp3</a>
Ultra Grossschwert	<a href="#">darksouls_ugreatswordmiss.mp3</a>	<a href="#">darksouls_ugreatswordhit.mp3</a>

Hier noch ein Beispiel für einen Angriff mit einem magischen Geschoss: [darksouls\\_magic1.mp3](#)

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	Feedback
Angriff Parrieren und Kontern	<a href="#">darksouls_parry_reposte.mp3</a>
Angriff Backstab	<a href="#">darksouls_backstab.mp3</a>

Gegner stirbt	<a href="#">darksouls_deathhollowwarrior.mp3</a>
Spezieller Gegner stirbt	<a href="#">darksouls_deathspecialenemies.mp3</a>

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 demUiBack 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	<a href="#">darksouls_uiconfirm1.mp3</a>
	<a href="#">darksouls_uiconfirm2.mp3</a>
Zurück/Abrechen/Nicht benutzbar	<a href="#">darksouls_uiback.mp3</a>

## 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)	<a href="#">darksouls_dodgelight.mp3</a>
Ausweichrolle (hohe Ausrüstungslast → normal)	<a href="#">darksouls_dodgeheavy.mp3</a>
Ausweichrolle (seichtes Wasser → normal)	<a href="#">darksouls_dodgewatershallow.mp3</a>
Ausweichrolle (tiefes Wasser → schlecht)	<a href="#">darksouls_dodgewaterdeep.mp3</a>
Ausweichrolle (Schlamm → sehr schlecht)	<a href="#">darksouls_dodgemud.mp3</a>

## 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	<a href="#">darksouls_cathacombsofcarthus.mp3</a>
Starker Wind auf einem hohen Berg	<a href="#">darksouls_archdragonpeak.mp3</a>

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 Gesammtstimmung.

Objekt in der Nähe	Geräusch
Gegner	<a href="#">darksouls_ambientclosetoenemie.mp3</a>
	<a href="#">darksouls_borealvalleymonsters.mp3</a>
Knarzende Dachbalken	<a href="#">darksouls_creakingwood.mp3</a>
Rostiges Schild im Wind	<a href="#">darksouls_rustyhinge.mp3</a>

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 Darksouls 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	<a href="#">darksouls_bonfireactivate.mp3</a>
Leuchtfeuer Umgebungsgeräusch	<a href="#">darksouls_bonfire.mp3</a>

## 2.5 Narration & Dramaturgie

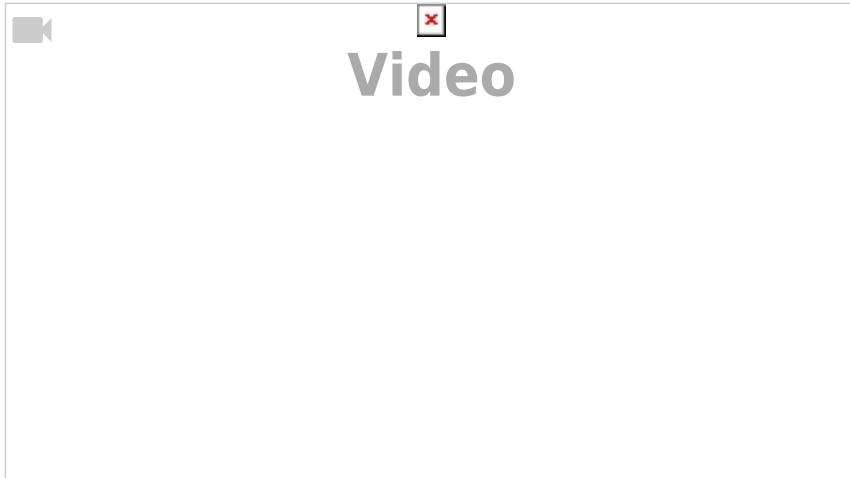
Bisher wurde der Soundtrack noch nicht Analysiert. Das hat einen einfachen Grund: In Darksouls III wird sehr spärlich Musik verwendet. Diese wird von einem klassischen Orchester gespielt und von einem Chor begleitet. Sie ist oft melancholisch oder panisch, wodurch Sie sich gut in die vorherrschende Stimmung 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	<a href="#">darksouls_mainmenust.mp3</a>
Feuerbandschrein	<a href="#">darksouls_firelinkshrinest.mp3</a>

Iudex Gundir (1. Boss im Spiel)	<a href="#">darksouls_bossiudexst.mp3</a>
Der Namenlose König (optional)	<a href="#">darksouls_bosnamelesskingst.mp3</a>

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.

Im folgenden Youtube-Video wird gezeigt, wie der Takt der Bossthemes dessen Angriffsmuster wiederspiegelt. (Das Video ist sehr witzelastig und wirkt ein bisschen unseriös. Aber der Punkt ist dennoch genug interessant, um es sich anzuschauen.)



### 3. Persönliches Fazit

Der Sound von Darksouls ist einzigartig. Es gibt wenige Spiele, die es schaffen, nur durch seinen Sound wiedererkennbar zu sein. Aber meiner Meinung nach ist das From Software mit der Darksouls-Reihe phänomenal gut gelungen. Anders als in vielen anderen Action-RPGs in der mit epischer Musik die Power Fantasy von Anfang an versprochen wird, wird hier eine kaputte, düstere Welt präsentiert, in der der Spieler sich darauf vorbereiten muss zu Verlieren („Prepare to Die“ ist nicht umsonst der Werbespruch dieser Spiele).

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=darksouls\\_iii&rev=1591345279](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=darksouls_iii&rev=1591345279)

Last update: **2020/06/05 10:21**

