

Elden Ring

Genre:	Action RPG
Publikationsjahr:	2022
Studio:	FromSoftware
Analyse von:	Mauro Zocco, Robin Richard



1. Spielbeschreibung

Elden Ring ist ein Action RPG, welches im Jahr 2022 von FromSoftware veröffentlicht wurde. In diesem Rollenspiel tauchen wir in die Zwischenlande ein. Die Herrscherin des Reiches, Königin Marika, ist spurlos verschwunden und hat ein Machtvakuum hinterlassen. Jetzt versuchen ihre Kinder, eine Gruppe von Halbgöttern, die Macht an sich zu reißen. Die spielende Person begibt sich in die Rolle des «Tarnished» (die Befleckten) und muss die Welt bereisen, um den Elden Ring zu reparieren und Elden Fürst werden.

[Gameplay Trailer](#)

2. Soundbeschreibung

Die Hauptmechaniken drehen sich um Kampf und Erkundung, dadurch muss sich der Sound Design durch Reaktivität auszeichnen. Dies widerspiegeln auch andere FromSoftware Titel.

Um einen möglichst deutlichen Sound Vertical Slice des Spiels zu haben, werden wir uns in dieser Analyse vor allem mit Grundaktionen und Boss Fights beschäftigen. Dazu möchten wir anmerken, dass diese Spiele darauf basieren, andauernd zu sterben und die spielende Person deshalb viele

Repetitionen durchlebt während einem Playthrough. Die Töne halten sich grundsätzlich fest an das Fantasy Motiv des Spieles und sind oft verwaschen, hallend, mystisch.

2.1 Kampf

Die Kampfaktionen des Spielers befinden sich auf einer ähnlichen Lautstärke wie die des Boss Gegners. Trotz des visuellen Grössenunterschieds werden sie audiotekhnisch fast gleichgestellt. Dies gliedert sich narrativ ein, da es darum geht sich den Gefahren zu stellen.

Nebst den offensiven Aktionen besitzt die spielende Person den «Parry», um Gegner abzuwehren/verwundbarer zu machen. Wenn diese Möglichkeit ergriffen wird, werden die Spieler:innen mit «Critical Damage» belohnt. Da diese Kämpfe, besser gesagt Gefechte, visuell chaotisch wirken können, spielt hier der Sound die grössere Rolle und bestätigt dem Spieler getroffen zu haben.

In diesem Clip Beispiel haben wir auch noch die Spirit Ashes, eine Aktion, welche zu Gunsten der spielenden Person ist, angewendet. Diese zeichnet sich durch ein helles Klirren/Glöckchen aus.

Kampf gegen Radagon

[Radagon Fight](#)

2.2 Erholung

Neben dem Kampf ist die Heilung wichtig zu erwähnen. Durch ihre hellere Tonalität sticht sie deutlich aus dem Rauschen des Gefechts heraus und unterstreicht das visuelle Aufleuchten der Spielerfigur. Diese Verdeutlichung signalisiert den Vorgang des Heilens und erlaubt dem Spieler weniger auf die Health Bar zu schauen.

Bei einem sicheren Ort (Grace) kann man Zeit verweilen und Änderungen am Spieler machen. Im Gegensatz zu den anderen Übergangsszenen wird der typische Bestätigungshall etwas weicher. Sonst gibt es keine Änderungen in der Hintergrundmusik oder -fassade.

Grace bei Liurnia of the Lakes

2.3 Entdeckung

Die normale Bewegung ist gekoppelt mit dem Reittier, Torrent, und bedient sich mit hellen Tönen für das Rufen des Tiers und den «Double Jump». Sonst bleibt sie relativ standardisiert mit den Geh-/Rollgeräuschen und verfolgt eine Simulation dieser physischen Ereignisse.

Das Einsammeln der gefundenen Objekte hebt sich in einer ähnlichen Art wie die Heilung von den sonst tiefen Tönen ab und signalisiert der spielenden Person, dass die Aktion stattgefunden hat.

Ein weiterer wichtiger Aspekt des Entdeckens ist die Ankündigung einer neuen Umgebung oder den Einstieg in ein «Boss Fight». Hallende, dumpfe Töne werden dafür eingesetzt, um den Szenenwechsel

anzukünden und eine gewisse dramaturgische Spannung aufzubauen.

2.3 User Interface

Im Gegensatz zu den anderen Tönen sind die des UIs zurückhaltender. Zur Bestätigung sind es tiefer Schlagtöne und zum Auswählen hellere Klick Geräusche. Auch beim Aufmachen des Menüs gibt es denselben hallenden Ton wie bei der Bestätigung. Im Clip haben wir auch noch repetitiv ein Upgrade erstellt, um den üblichen Spielergewohnheiten näher zu kommen. Die Überlagerung unterbricht die Töne nicht, sondern spielt sie vollständig nacheinander ab.

Jedoch beim Start des Spieles sind die Klänge, gestützt von der Hintergrundmusik, viel gewaltiger. Auf einer narrativen Ebene ist dieser Eintritt ins Spiel auch eine grosse Entscheidung und wurde entsprechend gewichtet.

Waffen Upgrades beim Schmied

3. Fazit

3.1 Persönliche Meinung

Alles in allem besitzt Elden Ring eine sehr stimmige Soundkulisse, die immersiv und episch wirkt, aber gleichzeitig düster und gewichtet. Durch das Open World sind die typischen From Software Sound Aspekte weniger individualisiert auf die verschiedenen Umgebungen, aber behalten trotzdem eine gute Wirkung. Man tönt wie ein Krieger und fühlt sich wie ein Krieger.

3.2 Vergleich mit Stellar Blade

Die Spiele befinden sich im gleichen Genre, aber unterscheiden sich stark in der Thematik, was auch im Sound Design deutlich wird. Elden Ring fokussiert sich auf gängige From Software Designs, möchte eine Stimmung als Ganzes hervorheben im Stile eines epischen Kampfs und entspricht mehr dem klassischen Hero's Journey. Diese Intention ist deutlich spürbar in der Gestaltung der Boss Fights und Szenenwechsel. Gewisse Aktionsounds werden viel wiederholt, jedoch wird man in den Boss Fights umso mehr belohnt mit den neuen Soundkulissen der einzigartigen Bosse.

Stellar Blade geht feiner ins Detail und vermittelt bei noch so kleinen Interaktionen Lebendigkeit, um eine moderne, aber ausgeschmückte Dystopie zu errichten. Dies wird in Kampfszenen durch die Verlangsamung stark unterstrichen. Die Soundmomente sind plump und belohnend.

Mehr zu [Stellar Blade](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=elden_ring&rev=1718202159

Last update: **2024/06/12 16:22**

