



Genre:	Metroidvania, Action-Adventure, Platformer
Publikationsjahr:	Februar 2017
Studio:	Team Cherry
Analyse von:	Moreno Vogel, Endre Banlaki, Vanessa Kesselring

## 1. Spielbeschrieb

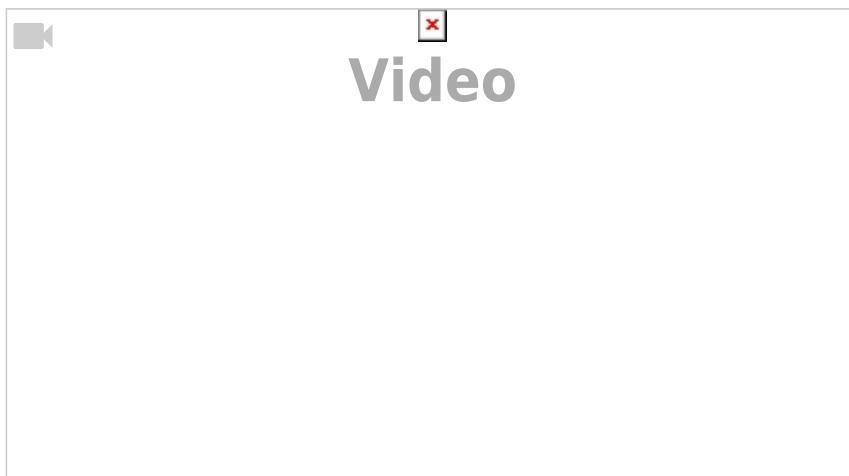
Hollow Knight ist ein 2D fiction Metroidvania action-adventure Game, dass den Spieler in ein uraltes Königreich, unter der Stadt Dirlmouth führt. Das Königreich „Hollownest“ birgt viele Schätze, Ruhm und Antworten auf alte Mysterien. Als kleiner Käfer „Hollow Knight“, ausgerüstet mit einer Nadel begibst du dich in die Tiefen und triffst auf viele absurde und skurile insektoide Wesen. Einige wenige werden dich in deinem Unterfangen unterstützen, die meisten sind jedoch der Verderbnis verfallen und versuchen dich zu bekämpfen. Es gilt dann neue Wege, in dieser schaurigen Unterwelt zu finden, Rätsel zu lösen und Bosse zu besiegen um die Radience und damit die Verderbnis aufzuheben.

Playthrough No Commentary: <https://www.youtube.com/watch?v=Xv9ZhsDvq5o>

## 2. Soundbeschrieb

Grundsätzlich lässt sich Hollow Knight in drei Soundkategorien aufteilen: Musik, Soundscape und Soundeffekte. Die Grundstimmung ist eher düster, mysteriös und melancholisch. Die Musik und Soundscape dienen hierbei vor allem der Stimmung und sind sehr dynamisch, um dem Spieler ein direktes Feedback zu geben in was für einem Raum er sich im Moment befindet. Die Soundeffekte hingegen sind für das direkte Player Feedback zuständig und weisen den Spieler darauf hin, was im Raum in diesem Moment Passiert.

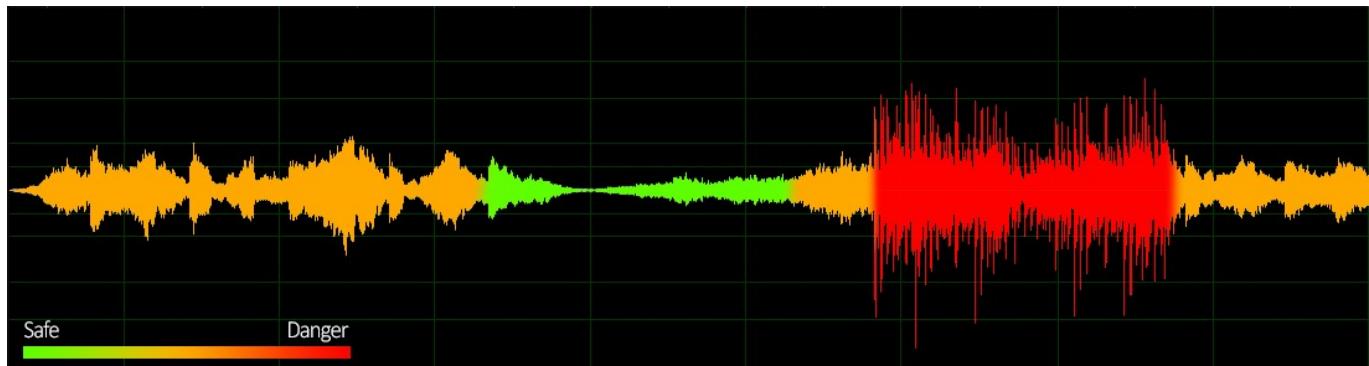
**Gesamter Soundtrack Album von Hollow Knight:**



## Dynamischer Soundtrack:

Hier haben wir noch eine Szene aus Hollow Knight bei der der dynamische Soundtrack erkennbar ist. Zuerst spielt der normale Soundtrack und wird schliesslich durch weitere Instrumente begleitet, die eine Spannung auslösen. Diese kennzeichnen einen Kampf.

[hollow\\_knight\\_dynamic\\_soundtrack.mp4](#)



## 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Da man sich in Hollow Knight meistens im Untergrund befindet, haben die meisten Klänge relativ viel Hall. Die Vielfalt der Soundeffekte, die sich der Beschaffenheit der einzelnen Räume anpassen, (z.B. nasse oder nur leicht feuchte Schrittgeräusche,) haben eine sehr immersive Wirkung. Dem Spieler wird rein akustisch schon ein sehr präzises Bild vermittelt, in was für einem Raum man sich befindet.

Walking Style	Feedback
Walkcycle Normal	<a href="#">walkcycle_normal.wav</a>
Walkcycle Grass	<a href="#">walkcycle_grass.wav</a>
Walkcycle Bones	<a href="#">walkcycle_bones.wav</a>

## 2.2 Bezug Aktion - Klang?

Während die Ambientesounds sich im höheren und tieferen Tonbereich befinden, sind die Aktionen vor allem im mittleren Bereich und dadurch sehr klar unterscheidbar. Dem Spieler wird jederzeit sehr viel akustisches Feedback von seinen Aktionen vermittelt. Die Soundeffekte werden meistens isomorph abgespielt und zeigen genau, ob eine Aktion gelungen oder gescheitert ist. So ist z.B. ein Schlag in die leere Luft klar unterscheidbar von einem Schlag gegen einen Gegner, oder die Umgebung. Spezielle Angriffe oder Ereignisse werden mit entsprechenden Soundeffekten unterstützt. Ein aufladbarer Angriff hat z.B. einen eher langen Attack, bis der Angriff komplett geladen ist, gefolgt von einem kurzen Decay. Der Sustain bleibt solange, wie der Hitbutton gedrückt ist und wird beim Loslassen mit viel Hall released.

Hits	Feedback
Hit	<a href="#">hit_clean.wav</a>
Hit the Ground	<a href="#">hit_ground.wav</a>
Hit the Enemy	<a href="#">hit_enemy.wav</a>
Hit the Spikes	<a href="#">hit_spikes.wav</a>
Andere Aktionen	Feedback

Dash	<a href="#">dash.wav</a>
Jump	<a href="#">jump_clean.wav</a>
Collect a Powerup	<a href="#">powerup_collect.wav</a>

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation

Das Spiel kommuniziert dem Spieler immer klar, welche Handlungen gerade vollzogen werden oder auch, wo der Spieler sich befindet. In nassen Räumen werden die Bewegungsgeräusche des Spielers angepasst. Tropfen begleitet den Soundtrack, somit wird dem Spieler sofort klar, in welchem Zustand sich der Raum befindet.

Feuchter Raum [soundscapes\\_water.mp3](#) [soundscapes\\_water.wav](#)

## 2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Neben der generellen Stimmung wird die Narration in Hollow Knight wird stark vom der Musik und dem Soundscape geleitet und lesbarer gemacht. Bosse haben z.B. ihre eigene Themenmusik die bei verwandten Gegnern/Bossen wiedererkannt werden kann. Achievements, Powerups und ähnliches werden jedoch nicht durch ein speziell euphorisches Geräusch sondern durch einen mysteriösen, machtvollen und progressiven Soundeffekt gekennzeichnet, um die Immersion des Düsteren zu bewahren.

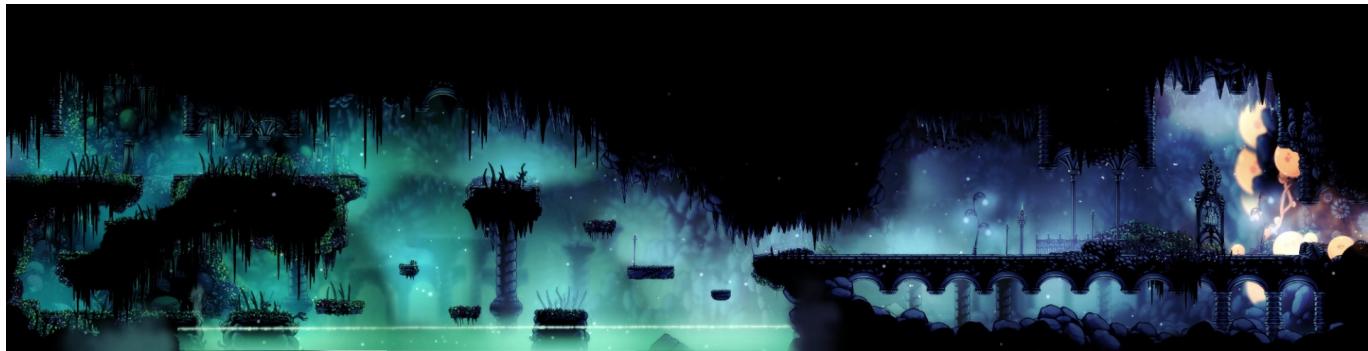
Powerup [powerup\\_sound.wav](#)

## 2.5 Bezogen auf Raum

Hollow Knight hat generell eine sehr grosse Soundbibliothek mit vielen sehr spezifischen Soundeffekten, die in ihre Zonen eingeteilt sind. Bei mehrfachem Durchspielen ist die Erkennung, wo man sich genau befindet im Spielverlauf schon rein auf akustischer Ebene möglich. Wie bei Bossfights variiert die Musik und der Soundscape auch je nach Raum. Eine Erholungszone wird z.B. mit einer ruhigen, langsamen und positiven Melodie und einem sanften Tropfen in der Höhle gekennzeichnet. Ein bevorstehender Kampf wird hingegen, durch bedrohliche Musik und eine Vernachlässigung des Soundscape angekündigt.

## 3. Persönliches Fazit

Hollow Knight hat eine unglaublich reiche und immersive Soundbandbreite, die den Spieler packt, vorantreibt, und leitet. Die Musik und der Soundspace tragen die Atmosphäre und teile der Narration, während die Soundeffekte die Mechaniken und das Spielgeschehen greifbar machen. Man erhält kaum das Gefühl, dass ein Ton unstimmig wäre. Dies hat zur Folge, dass Hollow Knight durch diese gut ausgeklügelte Harmonie von Visuals und Audio zu einem soliden und ansprechenden Spiel führt.



From:

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hollow\\_knight&rev=1559829023](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hollow_knight&rev=1559829023)

Last update: **2019/06/06 15:50**