

# Hyper Light Drifter

---



|                   |  |
|-------------------|--|
| Genre:            | Action-Rollenspiel, Adventure  |
| Publikationsjahr: | 2016   |
| Entwickler:       | Heart Machine  |
| Publisher:        | Heart Machine, Playism   |
| Plattform:        | PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Microsoft Windows, Linux, Mac OS, Ouya |

---

## Spielbeschreibung

Der Spieler kontrolliert einen „Drifter“, diese sammeln in dieser Welt vergessenes Wissen, verlorene Technologien und Geschichten. Unser Drifter ist von einer unzählbaren Krankheit betroffen und reist weiter in die Länder der Welt hinein, in der Hoffnung einen Weg zu finden diese Krankheit zu bekämpfen.

---

## Soundanalyse

### Allgemeine Soundbeschreibung

Beschreibung der Klangwelt

Die Sounds können in 3 Kategorien eingeteilt werden, wobei die Lautstärke von SFX (Effekte und Ambient zusammen) und Musik verändert werden kann. tief, creepy, mysteriös, undurchschaubar, nebulös

Feedbacksounds tendenziell hoch und klar erkennbar

---

### Musik

Spielt gut mit Ambientsound zusammen, oft eingesetzt um bestimmte vorgeschriebene Szenen in den Vordergrund zu bringen. Beispiel: Spieler durchquert die Spielwelt (Ambientsound ohne Musik) und erblickt in der Ferne ein gefallener Titan. Hier setzt die Musik ein, um die Epik der Szene zu unterstreichen.

**Ambientsounds** Der Ambientsound der Spielwelt trägt massgeblich zur Gestaltung des Ingame-Universums bei. So sind Wasserfälle hörbar, der Wind im Hintergrund

---

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hyper\\_light\\_drifter&rev=1528363199](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hyper_light_drifter&rev=1528363199)

Last update: **2018/06/07 11:19**

