

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:

[hyper_light_drifter_-_soundtrack_ambience_north_2_titan_.mp3](#)

Originalsoundtrack als Vergleich:

[hyper_light_drifter_ost_-_titan.mp3](#)

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, Vögel und der Wind im Hintergrund hörbar, welche die Immersion verstärken.

Das Spiel ist in mehrere Bereiche unterteilt, wobei jeder Bereich über eine eigenen Musik- und Ambientsound-Kulisse verfügt.

Beispiele:

[hyper_light_drifter_-_soundtrack_ambience_city.mp3](#)
[hyper_light_drifter_-_soundtrack_ambience_east_1.mp3](#)
[hyper_light_drifter_-_soundtrack_ambience_north_1.mp3](#)
[hyper_light_drifter_-_soundtrack_ambience_south_1.mp3](#)

Soundeffekte

Sounds Spieleraktionen

- Laufen: [hyper_steps.mp3](#)
- Angriff: [hyper_attack.mp3](#)
- Starker Angriff: [hyper_strong_attack.mp3](#)
- Dash: [hyper_dashing.mp3](#)
- Schuss: [hyper_normal_pistol.mp3](#)
- Starker Schuss: [hyper_sharp_shot.mp3](#)

Feedbacksounds

Heilen/Item nutzen:	- hyper_heal.mp3
Item aufnehmen:	- hyper_pickup_health.mp3
Item nicht nutzbar:	- hyper_unusable_item.mp3
Wenig Leben:	- hyper_reviving.mp3
Türe öffnen:	- hyper_go_inside_door.mp3
Verletzung und Tod:	- hyper_burned_death.mp3

Sounds in Konflikten

Gegner angreifen:	- hyper_hitting_enemy.mp3
-------------------	---

Einmal getroffen werden:	- hyper_getting_hit_once.mp3
Mehrmals getroffen werden und Tod:	- hyper_getting_hit_death.mp3

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hyper_light_drifter&rev=1528368034

Last update: **2018/06/07 12:40**

