

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

Spielbeschrieb

Der Spieler kontrolliert einen „Drifter“, diese sammeln in dieser Welt vergessenes Wissen, verlorene Technologien und Geschichten. Unser Drifter ist von einer unzähmbaren 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 vorgescriptete 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

Vergleich mit „Titan Souls“

Wir verglichen die Soundkulissen der beiden Spiele „*Hyper Light Drifter*“ und „*Titan Souls*“. Wir entschieden uns für diese Spiele weil sie äusserliche Ähnlichkeiten aufweisen (Perspektive, Pixelstil) und beides moderne Action-Adventures sind. Beide Spiele werfen den Spieler in eine atmosphärische Welt. Inhaltlich und mechanisch unterscheiden sie sich vor allem dadurch, dass *Titan Souls* nur Bosskämpfe beinhaltet, „*Hyper Light Drifter*“ hingegen verschiedene Ebenen von Monstertypen und -kämpfen besitzt.

Gemeinsamkeiten Sound:

Beide Spiele verfügen über eine reduzierte musikalische Soundkulisse und nutzen natürlich klingende Ambientsounds zur Verstärkung der Immersion. Sie gehen beide im Bezug auf Spielaktionen ähnlich mit Sounds um.

Sound-Umfang:

„*Hyper Light Drifter*“ verfügt über einen grösseren Soundumfang als „*Titan Souls*“. Dies ist auf das Vorhandensein von Feedbacksounds, sowie auf eine grössere Masse an möglichen Spieleraktionen zurückzuführen. Da es in „*Hyper Light Drifter*“ nicht nur Bosskämpfe wie in „*Titan Souls*“ gibt, verfügt dieses Spiel über mehr generische Gegnergeräusche und -musikstücke.

Narrative Ebene:

Auf narrativer Ebene verwenden beide Spiele ähnliche Soundtechniken (Musik, Ambientsound, Effektsounds). „*Hyper Light Drifter*“ spiegelt aber auch in seinen Effektsounds einen narrativen Aspekt der Spielwelt, indem es vor allem metallisch angehauchte Geräusche nutzt. Zum Beispiel hört sich ein Pistolenschuss wie ein stereotypischer Blaster aus Star Wars an.

Schuss:

[hyper_normal_pistol.mp3](#)

„*Hyper Light Drifter*“ nutzt nicht sonderlich eigenständige Sounds für seine Immersion, wodurch keine grosse narrative Tiefe allein aufgrund der einzelnen Geräuschen entstehen kann.

Feedback:

„*Hyper Light Drifter*“ verfügt im Gegensatz zu „*Titan Souls*“ über eine Vielzahl an Feedbacksounds. Das liegt wahrscheinlich daran, dass es mehr Mechaniken besitzt als „*Titan Souls*“ und viel mehr auf einmal in einem Raum gleichzeitig passieren kann. Als Beispiel dazu kann die Heil-Mechanik genannt werden, da „*Titan Souls*“ über so eine gar nicht verfügt, da der Spieler immer „One-Hit“ ist.

Heilen/Item nutzen:

[hyper_heal.mp3](#)

From:

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



Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hyper_light_drifter&rev=1528369638

Last update: 2018/06/07 13:07