2025/11/21 05:52 1/4 Hyper Light Drifter

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. Die Grundstimmung klingt tief, creepy, mysteriös, undurchschaubar, nebulös während Feedbacksounds tendenziell hoch und klar erkennbar sind.

Musik

Diese 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:	Die Spielfigur klingt leichtfüssig und dezent, was eine fliessende und leichte Physikalisierung vermittelt.	hyper_steps.mp3
Angriff:	Normale Angriffe ohne Gegnerkontakt vermitteln das Bild von Schlägen in die Luft. Sie sind schnell und leicht.	hyper_attack.mp3
Starker Angriff:	Auch dies verleiht der Handlung eine Physikalisierung.	hyper_strong_attack.mp3
Dash:	Dashes ähneln einem Woosh-Sound, welcher bei wiederholtem Einsatz in der Tonhöhe gesteigert wird.	hyper_dashing.mp3
Schuss:	Erinnert stark an stereotypische Blasterschüsse aus dem Science Fiction Genre (z.B. "Star Wars"), was dem Spieler bei der Immersion hilft.	hyper_normal_pistol.mp3
Starker Schuss:	Der starke Schuss ist langsamer, präziser und stärker, was durch den dumpfen, langen Soundeffekt unterstützt wird.	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

2025/11/21 05:52 3/4 Hyper Light Drifter

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 "Hyper Light Drifter" 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 beeinhaltet, "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 Light Drifter): 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 Light Drifter): 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=1528370666

Last update: 2018/06/07 13:24

