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.

Gameplay Video	hyper_light_gameplay.mp4

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

Zu jeder Spieleraktion gibt es entsprechende Sounds, die dem Spieler als Hinweis auf Physikalisierung, Fokussierung und als Feedback seiner Aktion dienen.

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 verfügen über eine gewisse Stärke.	hyper_attack.mp3
Starker Angriff:	Ein starker Angriff muss erst hörbar aufgeladen werden (Ton wird höher), bevor dieser dumpf, schwer und langsam eingesetzt werden kann. 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

Innerhalb des Spiels existieren einige Sounds, die alleinig für Feedback und Fokussierung eingebaut wurden und mit dem richtigen Weltklang kaum etwas zu tun haben. Sie vermitteln dem Spieler Erfolg und Misserfolg und ermutigen oder entmutigen so zu neuen Versuchen (Machtdifferential).

Heilen/Item nutzen:	Ein dumpfer Klang, welcher von einem höheren Ton begleitet wird, welcher sich in der Tonhöhe nach oben spiralisiert. Signalisiert dem Player, dass er sich erfolgreich geheilt hat.	hyper_heal.mp3
Item aufnehmen:	Ein hoher Ton, welcher in einem geerdedetem Sound endet. Vermittelt eine Interaktion mit einem Objekt.	hyper_pickup_health.mp3
Item nicht nutzbar:	Ein kurzer Ton, welcher dem Player klar vermittelt, dass er das Item nicht benutzen kann.	hyper_unusable_item.mp3
Wenig Leben:	Ein leiser, langsamer Herzschlag der das HUD entlastet und dem Spieler seinen Zustand vermittelt.	hyper_reviving.mp3
Türe öffnen:	Ähnlich wie der Item-aufnehmen-Sound, jedoch mit einem anderen Endton, der beinahe wie das Klicken eines Schlosse wirkt.	hyper_go_inside_door.mp3
Verletzung und Tod:	Verletzungen sind kurz, klare Geräusche, während der Tod mit einem mysteriösen, bedrohlichen Sound, welcher langsam ausfadet, verbunden ist	hyper_burned_death.mp3

Sounds in Konflikten

Hängend direkt mit Spieleraktionen zusammen und dienen als Feedbacks auf Soundebene.

Gegner angreifen:	Im Gegensatz zum leichten Angriff in die Luft, gibt der Treffer eine gewisse Schwere und Kraft in den Sound herein. Dies erhöht die Immersion und gibt dem Spieler das Feedback, dass er getroffen hat und Schaden zufügt.	hyper_hitting_enemy.mp3
Einmal getroffen werden:	Kurzes, dumpfes Geräusch, welches die Aufmerksamkeit des Spielers fokussiert und klar macht, dass es Zeit wäre, auszuweichen.	hyper_getting_hit_once.mp3
Mehrmals getroffen werden und Tod:	Wie oben, nur das die Treffersounds mit der Zeit an Intensität verlieren.	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.

Unterschiede im Kampf:

Soundumfang durch mehr Mechaniken verfügt *„Hyper Light Drifter“* an mehr Sounds und man erhält Feedback, was in *„Titan Souls“* so gut wie ganz fehlt. Die Sounds von *„Hyper Light Drifter“* empfindet man als physikalischer als die von *„Titan Souls“*, was die Immersion zusätzlich erhöht. Die Frage stellte sich, ob *„Titan Souls“* das Fehlen von Feedback und die niedrigere Immersion ganz bewusst gewählt hat, um es noch schwieriger zu gestalten, was wir nun bejahen würden. Bei *„Titan Souls“* ist sicher ein grösseres Machtdifferenzial/Erfolgserlebnis nach dem Besiegen eines Bosses festzustellen, das auch entsprechend episch umgesetzt wurde. In *„Hyper Light Drifter“* hat der Spieler aber durch die Schwere und Dynamik der Sounds der Angriffe eine andere Art von Erfolgserlebnis. Bei beiden Spielen lässt sich anhand der Soundeffekte klar unterscheiden um welche Art von Waffe es sich handelt, was bei beiden zur Immersion beiträgt.

Geschwindigkeit:

Durch die ganzen Soundeffekte, welche eher schnell und ruckartig aufgebaut sind, ist in *„Hyper Light Drifter“* tendenziell ein schnelleres Spielerlebnis festzustellen, was die Vielzahl an Gegnern auch voraussetzt. Im Gegensatz hat *„Titan Souls“* eine fast schon seltsame Langsamkeit, da der Spieler die Pattern der Bosse zuerst analysieren und beobachten muss bevor ein Angriff überhaupt Sinn macht. Das spiegelt sich auch im Sounddesign wieder.

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

Eileen Rüegg, Enya Gerber, Pierre Lippuner 2018

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hyper_light_drifter&rev=1528375044

Last update: **2018/06/07 14:37**