Kena: Bridge of Spirits

Genre:	Action-Adventure
Publikationsjahr:	2021
Studio:	Ember Lab
Analyse von:	Ivo Keller, Alexander Mazzone, Lisa Bach

1. Spielbeschrieb

„Kena: Bridge of Spirits“ ist ein Action-Adventure das Kämpfen mit dem Erkunden der Spielwelt verbindet. Herausstechen die Animationen im Pixarstil.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=V44I1TSFpOc

2. Funktionale Soundanalyse

2.1 Bezogen auf die Wahrnehmung

- Verstärkung der Immersion
- Simulation, Physikalisierung, Imitation der physikalischen Welt
z.B. Geräusche, wenn Objekte aufeinander treffen
- Feedback
z.B. zur Bestätigung, dass ein Schalter umgelegt wurde
- Fokussierung der Aufmerksamkeit
z.B. Ausblenden unwichtiger Sounds, um im Kampf besser zu reagieren
- Verdeutlichung
z.B. eindeutige Erkennung eines Pickups(Heiltrank, Munition)
- Kognitive Entlastung
z.B. durch die Verlagerung von Information vom HUD in den Sound

Notizen:

Environment-Sounds - Laut Feedback - eher leise wichtiges Feedback - eher laut

Kampf - Environment ist ausgeblendet, Musik, Gegner-Sounds laut, Spieler-Sounds leise

Rots - Core-Gameplay belohnend

Kognitive Entlastung wenig

Navigations-sounds - Rufe, Ghosts, Nearby

2.2 Bezogen auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

footsteps	footsteps_dirt.mp3
jump	jump.mp3
doublejump	doublejump.mp3
roll	roll.mp3
climb	climb.mp3
sliding	sliding.mp3
swimming	swimming.mp3

shield	shield.mp3
attack1	attack1.mp3
attack2*	attack2.mp3
shoot*	shoot.mp3
interact*	interact.mp3

rootarroundnode	rootarroundnode.mp3
commandrots*	commandrots.mp3
rott_attack*	rott_attack.mp3
rott_clean_shrine	rott_clean_shrine.mp3

die	die.mp3
die_falling*	die_falling.mp3
success*	success.mp3

button	button.mp3
chestopen*	chestopen.mp3
memory*	memory.mp3

button* | **button_ui.mp3** | **button_click.mp3** | **button_denied.mp3** | | **dialog*** | **dialog.mp3** | | | | **menu**	menu.mp3	menu_click.mp3
slider*	slider.mp3	

-Einfache Aktion im Game löst Sound aus
- Erweiterte Aktion
z.B. Double Jump
- Fehlgeschlagene Aktion
z.B. Tür lässt sich nicht öffnen, da verschlossen
- Zustandsänderung

z.B. Spezialfähigkeit eingesetzt, Superkräfte, Zeitmanipulation
- Freude am “sich selber hören”
z.B. ein Sound, der zu wiederholender Handlung ermutigt, Spass macht, wie die Benutzung eines PowerUps

Immer Feedback aber leise. Feedback durch Musik (Success-Sound) Handlungsauffordern - Shield-Sound ist Satisfying (Navigation)

2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

checkpoint	checkpoint.mp3
collect_stones*	collect_stones.mp3
crystals*	crystals.mp3
ghosts	ghosts.mp3
levelup*	levelup.mp3
nearby*	nearby.mp3
new_region	new_region.mp3
rotswalking*	rotswalking.mp3
rott	rott.mp3
rottfound*	rottfound.mp3

- direkte Kommunikation
z.B. ausgelöst durch Manipulation von Objekten, der Umgebung: es funktioniert / funktioniert nicht
- indirekte Kommunikation
z.B. ausgelöst durch Spieleraktion: NPC wird aktiv weil Spieler einen Raum betreten hat
- Kommunikation der Umgebung
z.B. Ort des Geschehens (Wald, Stadt), Tageszeit (Tag, Nacht), wiedererkennbare Orte zur Orientierung

Nicht existent = keine Tageszeiten, verschiedene Biome. Manipulation Umgebung durch Objekte. Narrativ (Boys)

2.4 Bezogen auf den Raum

Beneath World	beneath_worlds.mp3
Befriending Spirits	befriending_spirits.mp3
Battle Theme	boss_battle_theme.mp3
Cave	cave.mp3
Forrest	forrest.mp3
Boss corrupted	bosscorrupted.mp3
Meditation	kena_meditation.mp3

- Etablierung eines Settings z.B. Tag / Nacht, Land / Stadt, innen / aussen, dicht / leer
- Nutzung zur Navigation / Orientierung

2.5 Bezogen auf die Narration und Dramaturgie

Boys	boys.mp3

Taro	taro.mp3

- Dramatisierung, emotionale Hinweise
z.B. Erfolg, Misserfolg, Level-up, Quest abgeschlossen
- Beeinflussung der Zeitwahrnehmung
z.B. Slow-motion Sound
- Mittel zur Subjektivierung, einer subjektiven Wahrnehmung einer Figur
z.B. Ausblenden aller Umgebungssounds in einem Kampf, Ohrenfiepen wenn etwas in der Nähe explodiert

3. Ästhetische Soundanalyse

3.1 Stil, Genre, Klangästhetik

- Stilistisch passend / unpassend
z.B. hochwertige natürliche Aufnahmen für ein hochprozentiges Retro- Pixel- Jump'n'Run → Disconnect
- Genre passend / unpassend
z.B. Popmusik in epischem Abenteuerspiel wie Witcher, WoW, oder Elder Scrolls

3.2 Klangqualität

- technische Qualität (Hi-Fi, Low-Fi)
z.B. rauschende Sounds, die von einer schlechten Aufnahmequalität zeugen
- ästhetische Qualität
z.B. flache, eindimensionale Atmosphäre vs. Atmosphäre mit verschiedenen Distanzstufen
- Mixing, Komposition der Klänge zueinander
z.B. nah am Mikrofon aufgenommene Voice-overs wenn die Charaktere im Game in einer eigentlich hallenden Umgebung stehen würden → Disconnect
z.B. manche Sounds zu laut, andere zu leise, kein ausgewogener Mix

4. Subjektiver Gesamteindruck

4.1 Bezogen auf Immersion

Bleibe ich über die gesamte Spielzeit gefesselt oder wirft mich ein Sound aus dem Erlebnis?

4.2 Bezogen auf Feeling

Fühlt sich das Spiel, die Fähigkeiten, Zauber, richtig cool an?

4.3 Bezogen auf Vollständigkeit

z.B. fühlt sich die Spielewelt leer an, statisch, oder lebendig? Fehlt ein Aspekt, der vielleicht auch die Immersion bricht?
z.B. hilft der Sound dabei, das Spiel zu verstehen, kommuniziert er an den richtigen Stellen?

5. Vergleich Zelda: Breath of the Wild und Kena: Bridge of Spirits

5.1 Allgemeiner Vergleich

Beide Spiele sind Action-Adventures mit atmosphärischen Welten.
Durch den Open-World/RPG-Aufbau von „The Legend of Zeld: Breath of the Wild“ ist das Ressourcen-Management und das Sammeln von Items, ein Schwerpunkt im Gameplay.
„Kena: The Bridge of Spirits“ ist narrativ linear gestaltet. Dadurch ist es weniger wichtig zu Sammeln und jeden Winkel der Welt zu durchforsten.

5.2 Sound Design im Vergleich

Die Infos die in beiden Spielen durch Geräusche und Musik kommuniziert werden sind extrem unterschiedlich.
In Kena reagiert der/die Spieler*in auf Sounds die in der Umgebung platziert werden. Ruhige Abschnitte sind Aufforderungen sich weiter zu bewegen. In Zelda wäre das selbe Sound Design störend und überfordernd. Die Grösse der Welt bestimmt wie diese mit Geräuschen und Musik gefüllt werden muss. Das Environment und der/die Spieler*in ist akustisch viel prominenter so dass man mit Feedback auf Inputs rechnen kann. Die Sounds regieren auf das Handeln des/der Spielers*in.

Voice Over werden in Kena während dem Gameplay eingebaut. In Zelda wird nur selten im Gameplay, oder in Cutscenes mit diesem Storytelling Tool gearbeitet.

5.3 Verhältnis von Musik, Environment- und Player-Sounds

Kena ist gefüllt mit atmosphärischer Musik. Durch die Linearität des Spiels kann die Stimmung gezielt aufgebaut und beeinflusst werden. Im Vergleich zu den Player-Sound ist das Environment prominent. Die Player-Sounds geben Feedback auf Inputs, nehmen aber den Fokus nie von der Umgebung nimmt. Zelda arbeitet nur mit wenig atmosphärischer Musik und wenn dann nur mit sehr kurzen Snippets. Durch die Rarität der Musik bekommt sie im Gegenzug mehr Bedeutung. Primär wird Musik aber als Anzeiger für Geschehen, oder Informationsvermittlung benutzt. Der Spieler soll die Grösse der Open-World durch die Environment-Sounds wahrnehmen. Musik könnte aufdringlich und nervig werden auf eine so lange Spielzeit gezogen. Im Vergleich zu Keno sind die Player-Sounds viel lauter. Das ist dadurch zu erklären, dass Management, Items sammeln und die Handlung des Spielers im Zentrum steht. Es ist wichtiger, dass kleine Erfolge kommuniziert werden.

5.4 Fazit

Der unterschiedliche Aufbau des Sound Designs für eine Open-World, oder eine lineare Geschichtsführung wird beim Vergleich zwischen „Kena: Bridge of Spirits“ und „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ deutlich klar. Das Core Gameplay wird unterschiedlich akustisch reflektiert und die andere Art des Stimmungsaufbaus offensichtlich, obwohl sich die beiden Spiele auf ähnliche Art Frei anfühlen.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kena_bridge_of_spirits&rev=1654779718

Last update: **2022/06/09 15:01**