

# Kena: Bridge of Spirits



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

## 1. Spielbeschreibung

„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

Im gesamten Spiel sind die Environment-Sounds im Vergleich am prominentesten. Das Player-Feedback ist immer präsent, aber eher leise, ausser beim Ausführen wichtiger Handlungen.

Während eines Kampfes werden Environment-Sounds ausgeblendet. Übrig bleiben Musik und die Gegner-Sounds, welche laut gespielt werden. Die Spieler-Sounds bleiben leise.

Als Teil des Core-Gameplays ist das aufsammeln der „Rotts“ (kleine Begleiter) akustisch sehr belohnend und wird immer betont.

rott\_found [rottfound.mp3](#)

Auffällig sind die zur Navigation eingesetzten Soundeffekte. Während dem Erkunden der Spielwelt werden immer wieder Rufe abgespielt, welche dem Spieler den Weg zeigen.

Ghost [ghosts.mp3](#)

Nearby [nearby.mp3](#)

Da das Spiel auf die Narration fokussiert ist wurde Kognitive Entlastung durch Geräusch-Feedback nicht als wichtige Mechanik eingebaut.

## 2.2 Bezogen auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

footsteps	<a href="#">footsteps_dirt.mp3</a>
jump	<a href="#">jump.mp3</a>
doublejump	<a href="#">doublejump.mp3</a>
roll	<a href="#">roll.mp3</a>
climb	<a href="#">climb.mp3</a>
sliding	<a href="#">sliding.mp3</a>
swimming	<a href="#">swimming.mp3</a>
shield	<a href="#">shield.mp3</a>
attack1	<a href="#">attack1.mp3</a>
attack2*	<a href="#">attack2.mp3</a>
shoot*	<a href="#">shoot.mp3</a>
interact*	<a href="#">interact.mp3</a>
rootarroundnode	<a href="#">rootarroundnode.mp3</a>
commandrots*	<a href="#">commandrots.mp3</a>
rott_attack*	<a href="#">rott_attack.mp3</a>
rott_clean_shrine	<a href="#">rott_clean_shrine.mp3</a>
die	<a href="#">die.mp3</a>
die_falling*	<a href="#">die_falling.mp3</a>
success*	<a href="#">success.mp3</a>
button	<a href="#">button.mp3</a>
chestopen*	<a href="#">chestopen.mp3</a>
memory*	<a href="#">memory.mp3</a>
button*   <a href="#">button_ui.mp3</a>   <a href="#">button_click.mp3</a>   <a href="#">button_denied.mp3</a>     <a href="#">dialog*</a>   <a href="#">dialog.mp3</a>       <a href="#">menu</a>	<a href="#">menu.mp3</a> <a href="#">menu_click.mp3</a>
slider*	<a href="#">slider.mp3</a>

- 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	<a href="#">checkpoint.mp3</a>
collect_stones*	<a href="#">collect_stones.mp3</a>
crystals*	<a href="#">crystals.mp3</a>
ghosts	<a href="#">ghosts.mp3</a>
levelup*	<a href="#">levelup.mp3</a>
nearby*	<a href="#">nearby.mp3</a>
new_region	<a href="#">new_region.mp3</a>
rotswalking*	<a href="#">rotswalking.mp3</a>
rott	<a href="#">rott.mp3</a>
rottfound*	<a href="#">rottfound.mp3</a>

- 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	<a href="#">beneath_worlds.mp3</a>
Befriending Spirits	<a href="#">befriending_spirits.mp3</a>
Battle Theme	<a href="#">boss_battle_theme.mp3</a>
Cave	<a href="#">cave.mp3</a>
Forrest	<a href="#">forrest.mp3</a>
Boss corrupted	<a href="#">bosscorrupted.mp3</a>
Meditation	<a href="#">kena_meditation.mp3</a>

- **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	<a href="#">boys.mp3</a>
Taro	<a href="#">taro.mp3</a>

- 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

Taro-Szene (donner, Reden, etc.)

## 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

Passend - Jeder Sound ist bezogen auf Natur. Wald.

### 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

Hi-Fi

Aufteilung Cinematisch - Animationsfilm Studio Raum wird im Sound wieder gespiegelt - Hall. Eher Stereo als surround.

## 4. Subjektiver Gesamteindruck

### 4.1 Bezogen auf Immersion

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

Wie das spielen eines Filmes

## 4.2 Bezogen auf Feeling

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

Zaubern - Mystik

## 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 Zelda: 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=1654780891](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=kena_bridge_of_spirits&rev=1654780891)

Last update: **2022/06/09 15:21**

