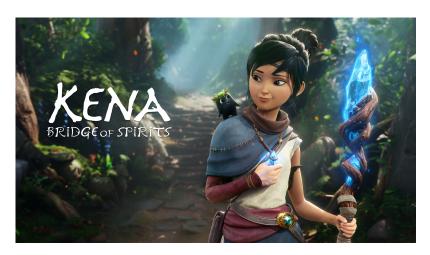
2025/11/21 05:06 1/5 Kena: Bridge of Spirits

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

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.

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

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

Rotts finden:	rottfound.mp3
Rufe:	
Ghost	ghosts.mp3
Nearby	nearby.mp3

2.2 Bezogen auf das Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Das Player-Feedback (Schritte, Attacken, etc.) ist im Verlauf des ganzen Spiels zu hören, aber immer nur leise. Einige Feedbacks werden durch Musik angezeigt (z.B.Success-Sound). Aktionen mit dem Schild werden mit einem belohnenden Soundeffekt untermalt, welcher dazu auffordert es immer wieder zu benutzen.

Bewegungs	Bewegungs-Sounds					
footsteps		fo	footsteps_dirt.mp3			
jump		ju	mp.m	p3		
doublejump	doublejump		oublej	ump.m	p3	
roll		rc	ll.mp	3		
climb	climb		climb.mp3			
sliding	sliding		sliding.mp3			
swimming		S۷	vimmi	ng.mp	3	
Attacken-So	ounds					
shield		shie	ld.mp	3		
attack1		atta	ck1.m	p3		
attack2*		atta	ck2.m	p3		
shoot*		shoc	t.mp3	3		
interact*		inter	act.m	p3		-
Rott-Sounds	5					
rootarround	Inode	root	otarroundnode.mp3			
commandro	ts*	com	ommandrots.mp3			
	rott_attack* rott_		_	k.mp3		
rott_clean_shrine rott		rott_	_clean	_shrine	e.mp3	
Erfolgs-/Misserfolgs-S			ounds			
die				die.mr	3	
die_falling*				die_fa	ling.m	ıp3
success*				succes	ss.mp3	3
button	button.mp3					
chestopen*	chest	oper	n.mp3			
memory*	emory* memory.mp3					
button*						
button_ui.mp3						
button click.mp3						
		men	u.mp3	menu	ı_click.mp3	
button_denied.mp3						
dialog*						
dialog.mp3 menu						
<u> </u>	-		1		1	

2025/11/21 05:06 3/5 Kena: Bridge of Spirits

slider*	slider.mp3	
---------	------------	--

2.3 Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

Es wird dem*der Spieler*in durch klare Geräusch-Muster mitgeteilt, wenn besondere Milestones erreicht, oder neue Regionen freigeschaltet werden.

checkpoint	checkpoint.mp3
collect_stones*	collect_stones.mp3
crystals*	crystals.mp3
levelup*	levelup.mp3
new_region	new_region.mp3
rotswalking*	rotswalking.mp3
rott	rott.mp3

2.4 Bezogen auf den Raum

Jedes durchschrittene Biom wird mit passenden Sounds und meist auch individueller Musik untermalt. Es gibt dabei keinen Wechsel zwischen Tag und Nacht.

Beneath World		beneath_worlds.mp3		
Befriending Spirits		befriending_spirits.mp3		
Battle Theme		boss_battle_theme.mp3		
Environment-So	ounds			
Cave		cave.mp3		
Forest				
Boss_corrupted				
Cave	cave.mp3			
Forrest	forrest.mp3			
Boss corrupted	bosscorrupted.mp3			

2.5 Bezogen auf die Narration und Dramaturgie

kena_meditation.mp3

Während der Geschichte begegnet der/die Spieler*in zwei NPCs in Form zweier kleiner Kinder. In den Anfangsszenen verfolgt man sie. Dabei hört man sie spielen. Sobald man in direktem Kontakt mit ihnen steht verändern sich der Dialog.

Da das Spiel das Thema Natur aufgreift wurde auch eine Verbindung zwischen Naturereignissen und NPCs geschaffen. In der folgenden Szene wird klar deutlich, dass der Character "Taro" eine Verbindung mit dem Donner hat. Jedes mal, wenn Taro schreit wird auch ein Donner abgespielt.

Boys	boys.mp3
Taro	taro.mp3

Meditation

3. Ästhetische Soundanalyse

Die Musik und alle Soundeffekte passen sich perfekt in die Ästhetik von "Kena: Bridge of Spirits" ein. Auffallend ist wie die Thematik vom Wald und der Natur auch in der Akustik aufgegriffen und widergespiegelt wird.

Die Soundqualität ist ausgezeichnet. Dass das Entwicklerteam bereits Erfahrung mit Animationsfilmen hat zeigt sich auch in diesem Sound-Design. Es wurde sehr Cinematisch gearbeitet, was zur Folge hat, dass die Verteilung der Geräusche eher Stereo als Surround wirkt.

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 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.

2025/11/21 05:06 5/5 Kena: Bridge of Spirits

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=1654783056

Last update: 2022/06/09 15:57

