Owlboy

Release Date	1. November, 2016
Plattform	Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Linux, Macintosh operating systems, Classic Mac OS
Genre	Platform game, Action-adventure game
Entwickler	D-Pad Studio

Spielbeschreibung

Das Spiel handelt von dem Eulenjungen Otus der zu einer humanoiden Eulenrasse gehört. Der Spieler kontrolliert Otus und kann die Welt hauptsächlich durch fliegen erkunden. Die Welt von Owlboy befindet sich in der Luft und ist von fliegenden Inseln umgeben. Eines Tages wird das Heimatdorf von Flugpiraten angegriffen wodurch sich Otus mit Hilfe seiner Freunde auf den Weg macht diese aufzuhalten und mehr über seine eigene Rasse zu erfahren.

Das Gameplay beinhaltet das typische erkunden und sprechen mit verschiedenen NPC's. Was Owlboy aber besonders macht ist dass Otus mit Hilfe seiner Gefährten Gegner angreifen kann indem er sie trägt und mit dessen Schusswaffen verschiedene Angriffe abfeuert. Otus alleine besitzt lediglich einen kurzen Wirbelangriff der Gegner für kurze Zeit ausser Gefecht setzen und Objekte zerstört.

Sound Analyse

Musik

Owlboy ist eine Mischung aus 8-bit und orchestralischen Klängen. Bei der Hintergrundmusik fällt dies besonders auf. Die Stimmung der Musik verändert sich je nach Ereignis und kann abenteuerlich, friedlich, mysteriös, heroisch oder bedrohlich sein.

Heimatdorf Topos: friedlich	owlboy_music.mp4
Eulentempel: mysteriös	owlboy_owltemple.mp3
Piraten: bedrohlich	owlboy_pirates.mp3

Ambient Sounds

Das Spiel verwendet als Ambient Sounds hauptsächlich die Elemente von Wind und Erde. Windgeräusche werden zum Beispiel dann abgespielt wenn der Spieler durch einen Tunnel in einen Dungeon gelangt und Erdgeräusche durch Aktionen innerhalb der Dungeons.

Wind	owlboy_wind.wav
Erde	owlboy_earth.wav

Soundeffekte

Die meisten NPC's in Owlboy haben eine eigene Soundspur im Dialogfenster. Es wird der selbe Soundclip verwendet aber leicht im Pitch verändert oder ein Instrument darübergelegt damit es unterschiedlich klingt. Der Sound Feedback während des kämpfens wird durch dumpfe 8-bit artige explosions- und schuss Klänge klar kommuniziert. Das Treffen und zerstören eines Gegners wird dadurch sehr befriedigend.

Interaktion	owlboy_interaktion.mp4
Kampf	owlboy_kampf.mp4

Spieler Sounds

Generell sind die Soundeffekte von Owlboy eine Mischung aus 8-bit Sounds und realen Audio Aufnahmen mit Otus als Beispiel:

Springen	owlboy_otus_jump.wav
Landen	owlboy_otus_land.wav
Fliegen	owlboy_otus_wingflapbig01.wav owlboy_otus_wingflapbig02.wav
Wirbelangriff	owlboy_otus_spinattack.wav
Schusswaffe	owlboy_otus_shoot1.wav owlboy_otus_shoot2.wav owlboy_otus_shoot3.wav owlboy_otus_shoot4.wav
Powerup	owlboy_otus_powerup.wav
Heilen	owlboy_otus_heal.wav
Essen	owlboy_otus_eat.wav
Trinken	owlboy_otus_drink.wav

Vergleich zu Iconoclasts

Owlboy hat als Action Adventure sehr viele gemeinsamkeiten mit Iconoclasts. Beide Spiele folgen einer Narration und führen den Spieler immer weiter durch die Spielwelt. Beide Spiele versuchen ein Retro Feeling zu erzeugen und wirken dennoch sehr modern und zeitlos. Owlboy baut mit seinem Sounddesign eine atmosphärische Wirkung auf während Iconoclasts mehrheitlich upbeat und minimal

gehalten ist, was den Vorteil hat dass sich die Melodien besser einprägen lassen. Dennoch schaffen es beide auf ihre eigene Weise ein Retro Feeling zu erzeugen.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=owlboy&rev=1610031260

Last update: **2021/01/07 15:54**