Titan Souls

Genre:	Action-Adventure
Publikationsjahr:	14. April 2015
Entwickler:	Devolver Digital, Acid Nerve
Publisher:	Devolver Digital
Plattform:	PlayStation 4, PlayStation Vita, Android, Microsoft Windows, Mac OS

Spielbeschrieb

Im Spielverlauf habt ihr lediglich ein Leben, um einen riesigen Gegner zu bezwingen. Dazu steht euch nur ein einziger Pfeil zur Verfügung, oder übersetzt: Es geht darum, den goldenen Schuss zu setzen.

Gameplay Video & Screenshot

Soundanalyse

Allgemeine Soundbeschreibung

Beschreibung der Klangwelt

natürlich, ruhig, tierische Laute, Zoo, Tropenhaus ruhiger Orchesterklang, mysteriös

Die Sounds können in 3 Kategorien eingeteilt werden, wobei die Lautstärke von SFX (Effekte und Ambient zusammen) und Musik verändert werden kann.

Musik Ambientsounds Soundeffekte

Musik

Ausserhalb der Kämpfe ist die Musik ruhig und mysteriös. Sie unterscheidet sich je nach Gebiet, jedoch nicht stark. Beim Wechsel zwischen zwei Soundtracks wird der erste zuerst ausgeblendet und es entsteht eine Sequenz ohne Musik, bevor der nächste Track langsam eingeblendet wird. Soundtracks werden auch bei Spannungsaufbau genutzt. So wird beim Betreten von Bossräumen die

Musik zuerst komplett ausgeblendet und erst beim ersten Angriff auf den Boss schlagartig eingespielt. Nur der erste Boss bildet hier eine kleine Ausnahme, da er schon von Anfang an „aktiv“ ist und beim ersten Angriff auf ihn die Musik langsam eingeblendet wird.

Beispiele:

Ambientsounds

Die Ambientsounds bestehen nur aus Naturgeräuschen, die auf die verschiedenen Gebiete abgestimmt sind. So hört man beispielsweise Vogelgezwitscher und Tropensounds oder Wasserrauschen und Windheulen. Wenn die Musik teilweise völlig ausgeblendet ist, bleiben die Ambientsounds jedoch passend zum Ort bestehen.

Beispiele:

Soundeffekte

Alle Aktionen der Spielfigur sind mit Soundeffekten unterlegt. Wichtige Aktionen wie die Attacke oder die Ausweichrolle sind lauter als die unwichtigeren Aktionen, wie die Schritte der Spielfigur.

Aktionen:

- Laufen normal:
  titan_walking.mp3
- Laufen rennen:
  titan_walking_1.mp3
- Bogen spannen mit Schuss
- Pfeil zurückrufen:
- Rollen:
  titan_rolling_1.mp3
- Tod:
- Bossraum betreten:
- Schwimmen:
  titan_swimming.mp3

Die einzigen Informationssounds die dem Spieler helfen, sind die Sounds die ein Gegner vor seinem Angriff macht. So kann der Spieler voraussehen, welcher Angriff der Gegner als nächstes durchführt, ohne alleinig auf die Animation von diesem achten zu müssen. Das Spannen des Bogens dient auch dazu, dem Spieler mitzuteilen, dass sein Pfeil abschussbereit ist und er so den Gegner attackieren kann.

Soundbeschrieb

Die Soundeffekte der Spielfigur wurden eher minimalistisch gestaltet und die Klänge tendieren dazu nachzuhallen. Die Schritte sind ein relativ leises Geräusch im Vergleich zum Schuss.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=titan_souls&rev=1528360127

Last update: **2018/06/07 10:28**