

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 [titan_souls_walkthrough_part_1_no_commentary.mp4](#)

Soundanalyse

Allgemeine Soundbeschreibung

Beschreibung der Klangwelt:

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

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

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 Wasserauschen 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 auf Button: | - titan_shooting-button.mp3 |
| Rollen: | - titan_rolling_1.mp3 |
| Bossraum öffnen und betreten: | - titan_leveluebergang.mp3 |
| Tür öffnen und betreten: | - titan_opening_door.mp3 |
| Schwimmen: | - titan_swimming.mp3 |

Tod: Interessanterweise macht der Tod gar keinen Ton. Dies verleiht dem Tod eine leere, deprimierende Wirkung.

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.

Soundwerkzeuge

Feedback (Schalter und Tür), Fokussierung der Aufmerksamkeit, Verstärkung der Immersion (Ambientsounds), nicht isomorphe Handlung (Schuss auf Button), Machtdifferenzial (Nach Besiegen eines Bosses), Aktionen haben grundsätzlich einen Klang (wie beschrieben), nur einfache Aktionen, direkte Kommunikation (Spannen des Bogens), indirekte Kommunikation und Umgebungskommunikation (nur beim ersten Boss, den man schon vor dem Sehen hört)

Raum: Ambientsound ermöglicht Etablierung der Szenographie

Narration/Dramaturgie: Dramaturgie, emotionaler Hinweis nur bei Erfolg im Bosskampf

Allgemeine Ästhetische Beurteilung: Die Soundeffekte der Spielfigur wurden eher minimalistisch

gestaltet und die Klänge tendieren dazu nachzuhalten. Die Schritte sind ein relativ leises Geräusch im Vergleich zum Schuss. Die Schritte sind klanglich sehr ruhig und flach, wechseln zwischen kurzen, hohen und tiefen Tonlagen. Sie wirken entfernt und hallen, was der Szenerie eine gewisse Einsamkeit verleiht. Die Soundeffekte sind oft Mischverhältnisse zwischen natürlichen Lauten und befreundlichen Geräuschen, die dem Ganzen einen mystischen Touch geben.

Vergleich "Titan Souls" mit "Hyper Light Drifter"

Wir verglichen die Soundkulissen der beiden Spiele „*Hyper Light Drifter*“ und „*Titan Souls*“. Wir entschieden uns für diese Spiele weil sie äusserliche Ähnlichkeiten aufweisen (Perspektive, Pixelstil) und beides moderne Action-Adventures sind. Beide Spiele werfen den Spieler in eine atmosphärische Welt. Inhaltlich und mechanisch unterscheiden sie sich vor allem dadurch, dass *Titan Souls* nur Bosskämpfe beinhaltet, „*Hyper Light Drifter*“ hingegen verschiedene Ebenen von Monstertypen und -kämpfen besitzt.

Gemeinsamkeiten Sound:

Beide Spiele verfügen über eine reduzierte musikalische Soundkulisse und nutzen natürlich klingende Ambientsounds zur Verstärkung der Immersion. Sie gehen beide im Bezug auf Spielaktionen ähnlich mit Sounds um.

Sound-Umfang:

„*Hyper Light Drifter*“ verfügt über einen grösseren Soundumfang als „*Titan Souls*“. Dies ist auf das Vorhandensein von Feedbacksounds, sowie auf eine grössere Masse an möglichen Spieleraktionen zurückzuführen. Da es in „*Hyper Light Drifter*“ nicht nur Bosskämpfe wie in „*Titan Souls*“ gibt, verfügt dieses Spiel über mehr generische Gegnergeräusche und -musikstücke.

Unterschiede Movement im Kampf:

Narrative Ebene:

Auf narrativer Ebene verwenden beide Spiele ähnliche Soundtechniken (Musik, Ambientsound, Effektsounds). „*Hyper Light Drifter*“ spiegelt aber auch in seinen Effektsounds einen narrativen Aspekt der Spielwelt, indem es vor allem metallisch angehauchte Geräusche nutzt. Zum Beispiel hört sich ein PistolenSchuss wie ein stereotypischer Blaster aus Star Wars an.

Schuss (*Hyper Light Drifter*):
[hyper_normal_pistol.mp3](#)

„*Hyper Light Drifter*“ nutzt nicht sonderlich eigenständige Sounds für seine Immersion, wodurch keine grosse narrative Tiefe allein aufgrund der einzelnen Geräuschen entstehen kann.

Feedback:

„*Hyper Light Drifter*“ verfügt im Gegensatz zu „*Titan Souls*“ über eine Vielzahl an Feedbacksounds. Das liegt wahrscheinlich daran, dass es mehr Mechaniken besitzt als „*Titan Souls*“ und viel mehr auf einmal in einem Raum gleichzeitig passieren kann. Als Beispiel dazu kann die Heil-Mechanik genannt werden, da „*Titan Souls*“ über so eine gar nicht verfügt, da der Spieler immer „One-Hit“ ist.

Heilen/Item nutzen (Hyper Light Drifter):
[hyper_heal.mp3](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=titan_souls&rev=1528370311

Last update: **2018/06/07 13:18**

