

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 hat der Spieler lediglich ein Leben, um verschiedene riesige Gegnerbosse zu bezwingen. Dazu steht ihm 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. Durch das anfängliche Fehlen der Musik wird die Aufmerksamkeit des Spielers darauf fokussiert, dass ein Ereignis bevorsteht und ausgelöst werden kann. Beim ersten Boss wird der Spieler auf den Gegner mit Umgebungskommunikation fokussiert, weil er auch schon Soundeffekte macht, ohne dass der Spieler ihn sieht.

Beispiele:

Ambientsounds

Die Ambientsounds bestehen nur aus Naturgeräuschen, die auf die verschiedenen Gebiete abgestimmt sind und massgeblich zur Gestaltung des Ingame-Universums beitragen. So hört man beispielsweise Vogelgezwitscher und Tropensounds oder Wasserrauschen und Windheulen, die die Immersion verstärken. 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. Der Spieler verfügt nur über einfache Aktionen, was

Aktionen:

Laufen normal:	Die Spielfigur klingt etwas gestresst, aber ihr Schritt hat einen sicheren und bestimmten Klang.	titan_walking.mp3
Laufen rennen:	Der gestresste Eindruck wird durch schnellere Abfolge der hohen und tiefen Klänge der Schritte verstärkt.	titan_walking_1.mp3
Bogen spannen mit Schuss auf Button:	Die Kraft wird mit dem aufwärtsgehenden Ton des Spannens des Bogens verdeutlicht dargestellt, das klare Hallen des Buttons gibt dem Moment eine Erhabenheit und man merkt sofort, dass etwas freigeschaltet wurde.	titan_shooting-button.mp3
Rollen (mit Schritten dazwischen):	Die Aktion klingt nur anhand des Geräusches wenig nach einer Ausweichrolle, eher wie wenn etwas schweres auf Holz prallen, das dann nachschwingt.	titan_rolling_1.mp3
Bossraum mit Schuss öffnen und betreten:	Das Geräusch stellt sehr gut das Schaben von Stein auf Stein dar, erhält aber durch die Nebengeräusche einen mystischen Klang, fast als würde man in eine neue Welt gezogen werden.	titan_leveluebergang2.mp3
Tür öffnen und betreten:	Das Öffnen der Tür wird wieder mit Stein auf Stein vertont, jedoch fehlt hier das mystische Hineinzieh-Geräusch.	titan_opening_door.mp3
Schwimmen:	Das platschende Geräusch macht klar, dass es eine Bewegung im Wasser sein soll.	titan_swimming.mp3
Besiegen Boss:	Das Geräusch macht ein Machtdifferenzial klar, der Chor unterstreicht die Epik und das Machtverhältniss zudem,	titan_bossende.mp3

Tod: Interessanterweise macht der Tod gar keinen Ton. Dies verleitet dem Tod eine leere,

deprimierende Wirkung.

Die einzigen Feedbacksounds 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 allein 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. Schiesst man damit auf einen Schalter oder eine Tür erklingt auch ein Feedback, das die Interaktion verdeutlicht.

Bogen spannen mit Schuss auf Button:
[titan_shooting-button.mp3](#)

Allgemeine Ästhetische Beurteilung: 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. 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 befremdlichen Geräuschen, die dem Ganzen einen mystischen Touch geben. Nur beim Besiegen eines Bosses im Kampf entsteht durch die Musik- und Soundkulisse ein Anstieg der Dramaturgie und ein emotionaler Hinweis zum Befinden der Spielfigur und man spürt die überwältigende Macht einen Titanen besiegt zu haben.

Beispiel:

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=1528372847

Last update: **2018/06/07 14:00**

