

# Amnesia: The dark descent

	
Entwickler	Frictional Games
Erscheinungsjahr	2010
Genre	Horror-Adventure

## Beschreibung

«[W Amnesia The Dark Descent](#) spielt im 19. Jahrhundert. Der Protagonist Daniel wacht in einer dunklen, scheinbar unbewohnten Burg auf, ohne sich erinnern zu können wie er dorthin gelangt war und wer er eigentlich ist. Er weiß nur, dass er Daniel heißt und vor etwas auf der Flucht ist, das ihn jagt. Durch das Auffinden einer Notiz von Daniel an sich selbst stellt sich schließlich heraus, dass er absichtlich sein Gedächtnis mittels eines Trankes ausgelöscht und sich die Aufgabe gesetzt hat, einen gewissen Alexander von Brennenburg in der Burg zu finden und zu töten. Die Gründe hierfür werden jedoch erst im Laufe des Spiels klar.» – *Wikipedia*

## Musik

### Hintergrundsmusik

- Themesong
- Jeder Raum hat eigene Musik

### Situationsabhängig

- **Cellar archives**
- Wird, wenn man sich ins Wasser (Gefahrenbereich) begibt, eingeblendet

### One-Shot

- Belohnungsmusik

## FMV (Full Motion Video)

- Cutscene
- Hall

## Soundeffekte

### HUD/UI

### Character

- Keuchen, Atmen
- Herzschlag bei Gefahr
- Selbstgespräche

### Ambient

- Random eingeblendete Geräusche: Babygeschrei, Schritte, Käfer, Wind...
- Wettergeräusche

### Object

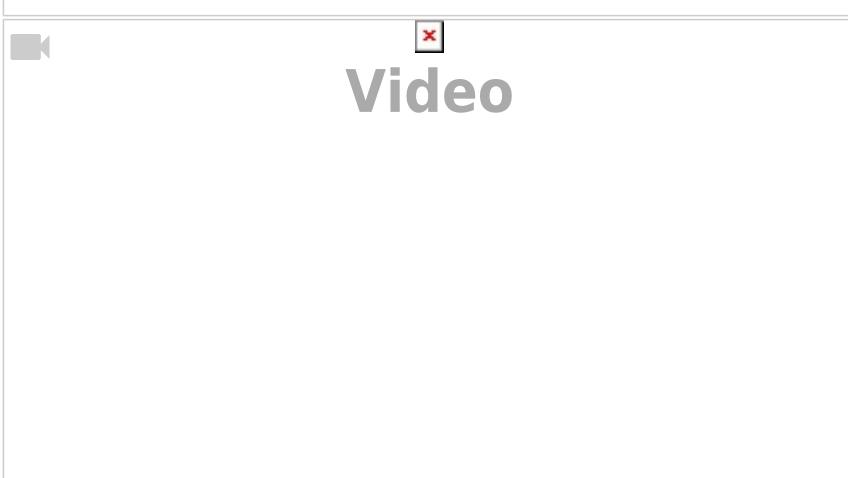
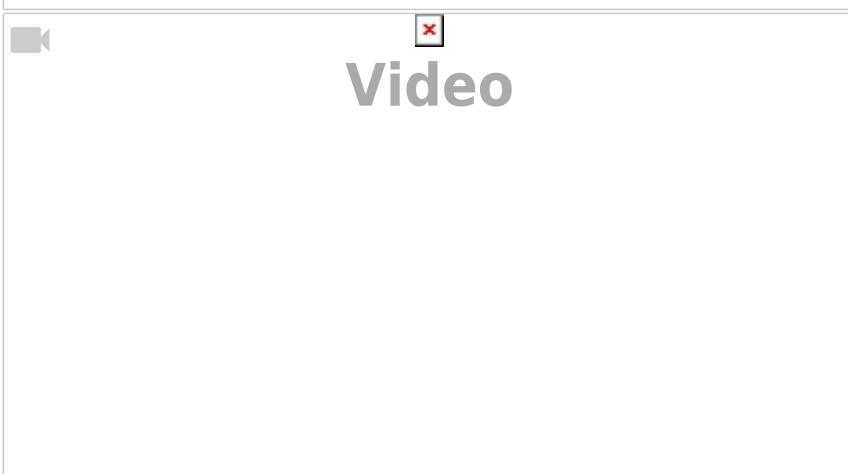
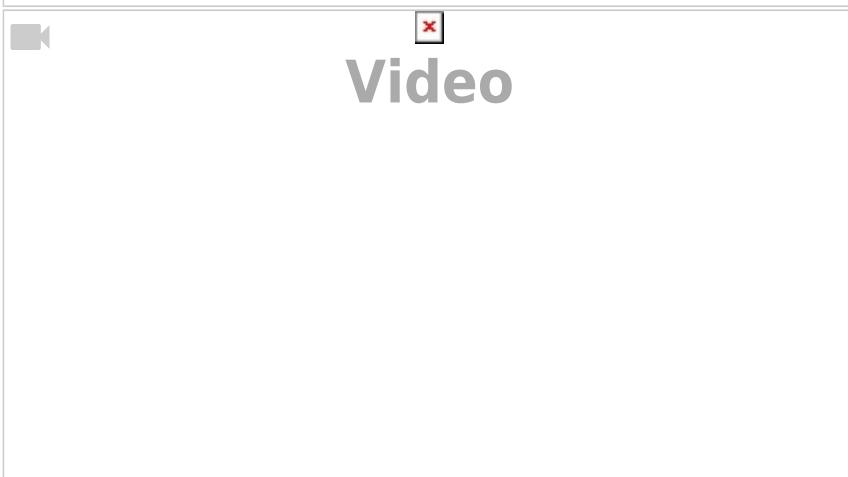
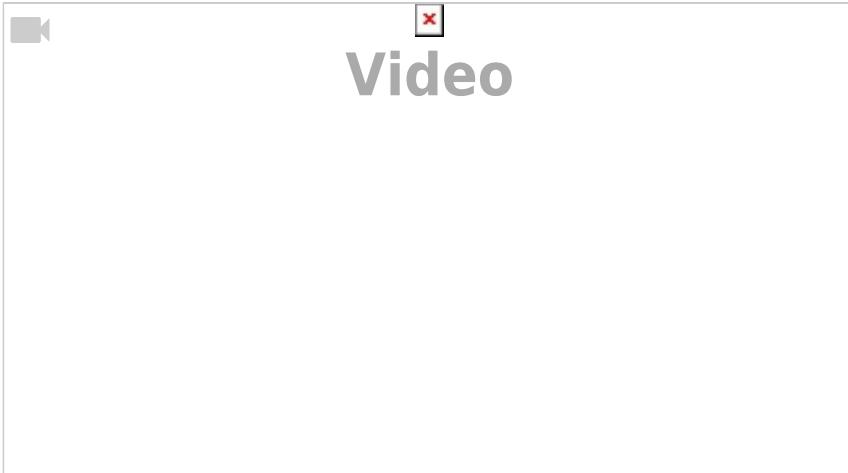
- Werfen oder Berühren der Wand mit einem Gegenstand
- Aufnehmen

### FMV

- Stimme

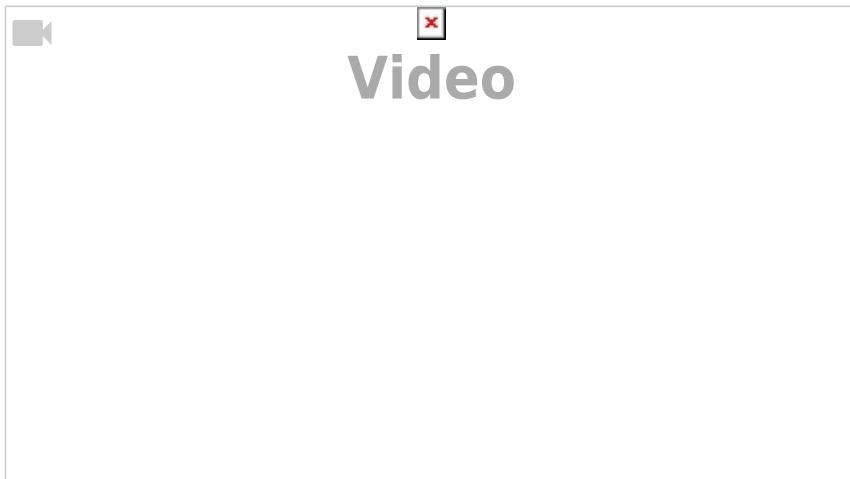
### „Barks“

### Konversation



Last update:

2013/05/03 amnesia\_the\_dark\_descent [https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=amnesia\\_the\\_dark\\_descent&rev=1367567698](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=amnesia_the_dark_descent&rev=1367567698)  
09:54



From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=amnesia\\_the\\_dark\\_descent&rev=1367567698](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=amnesia_the_dark_descent&rev=1367567698)

Last update: **2013/05/03 09:54**

