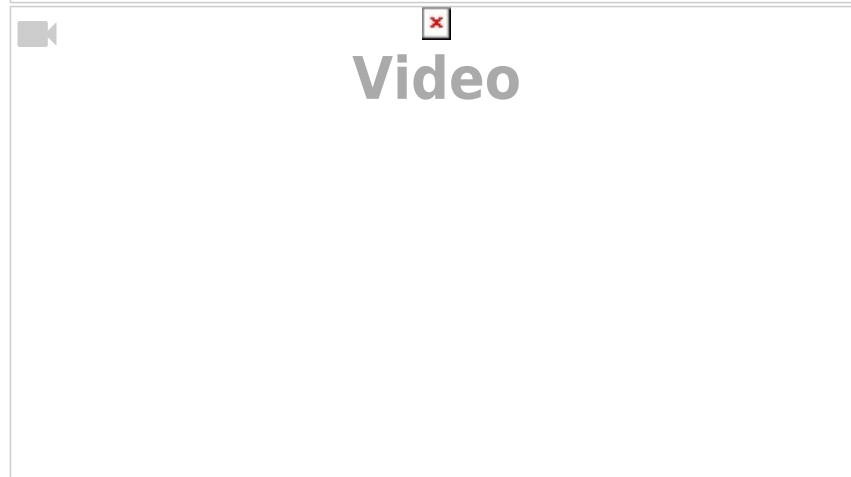
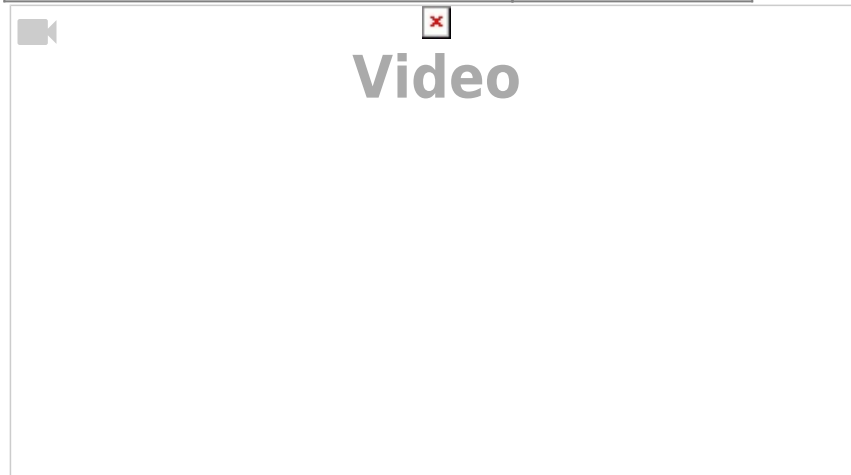


Amnesia: The dark descent



Entwickler	Frictional Games
Erscheinungsjahr	2010
Genre	Horror-Adventure



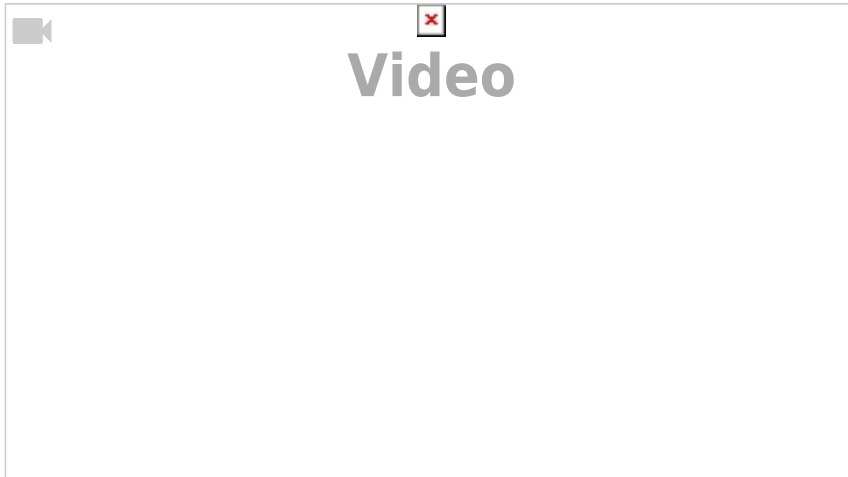
Beschreibung

«[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

Hintergrundmusik

- 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

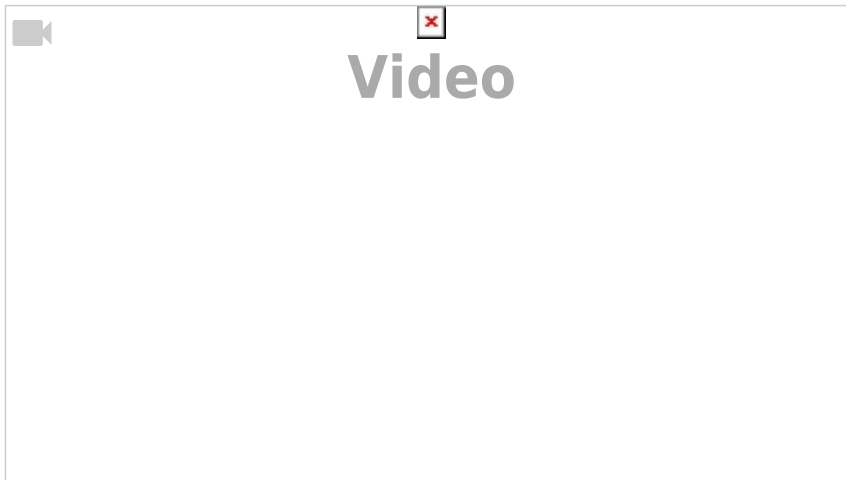
Soundeffekte

HUD/UI

Keine UI Geräusche. Kein auditives Feedback. 💎

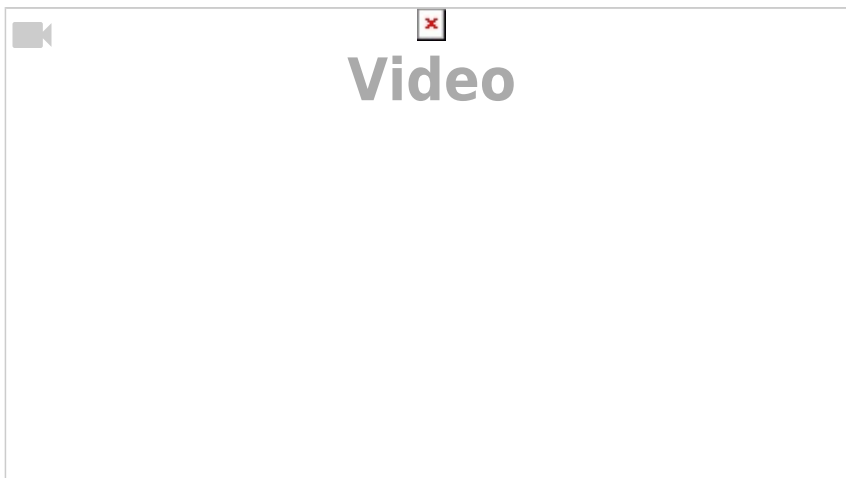
Character

- 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

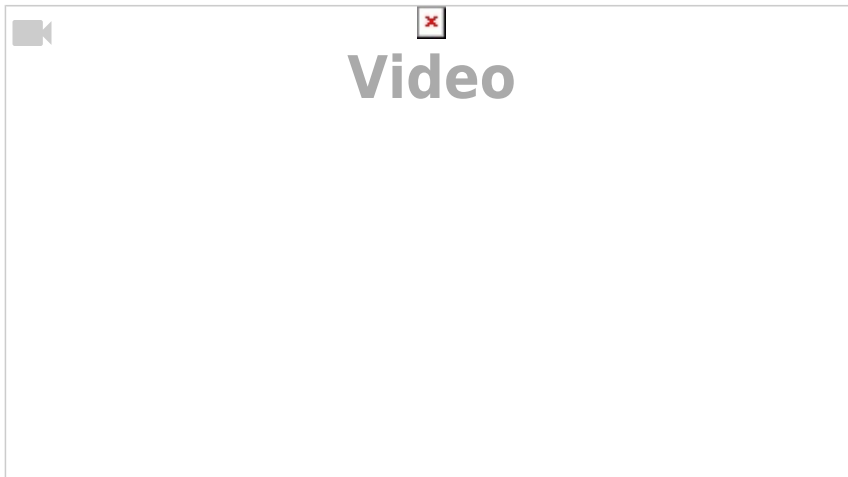
FMV

- Stimme

Last update:

2013/05/03 amnesia_the_dark_descent https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=amnesia_the_dark_descent&rev=1367569093
10:18

„Barks“



Konversation

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=amnesia_the_dark_descent&rev=1367569093

Last update: **2013/05/03 10:18**

