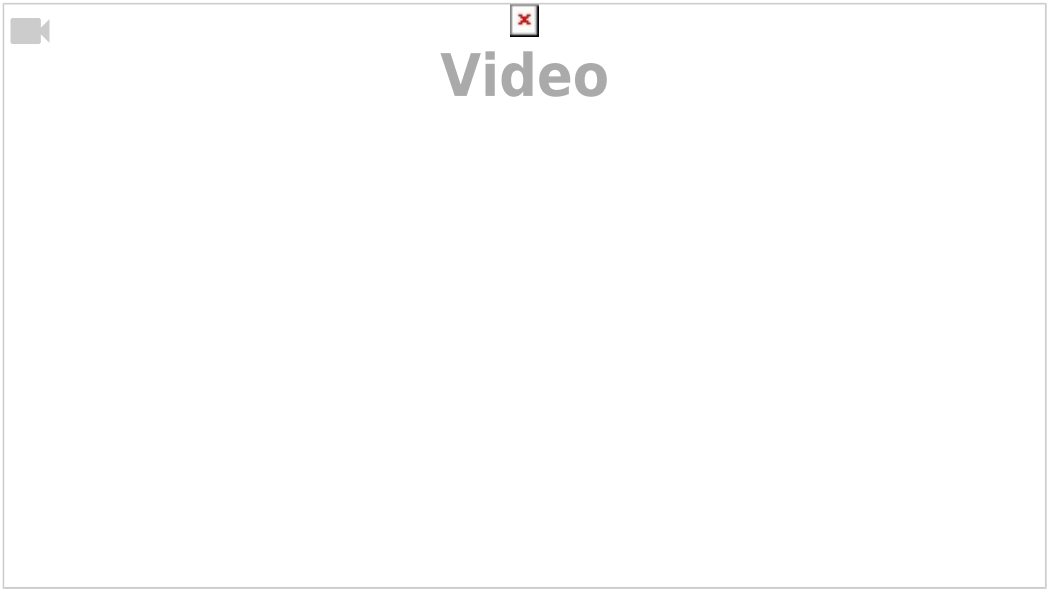
Amnesia: The dark descent

- Xavier Heimgartner
- Laura Reber
- Benjamin Poole

Entwickler	Frictional Games
Erscheinungsjahr	2010
Genre	Horror-Adventure
Platformen	PC/MAC/Linux

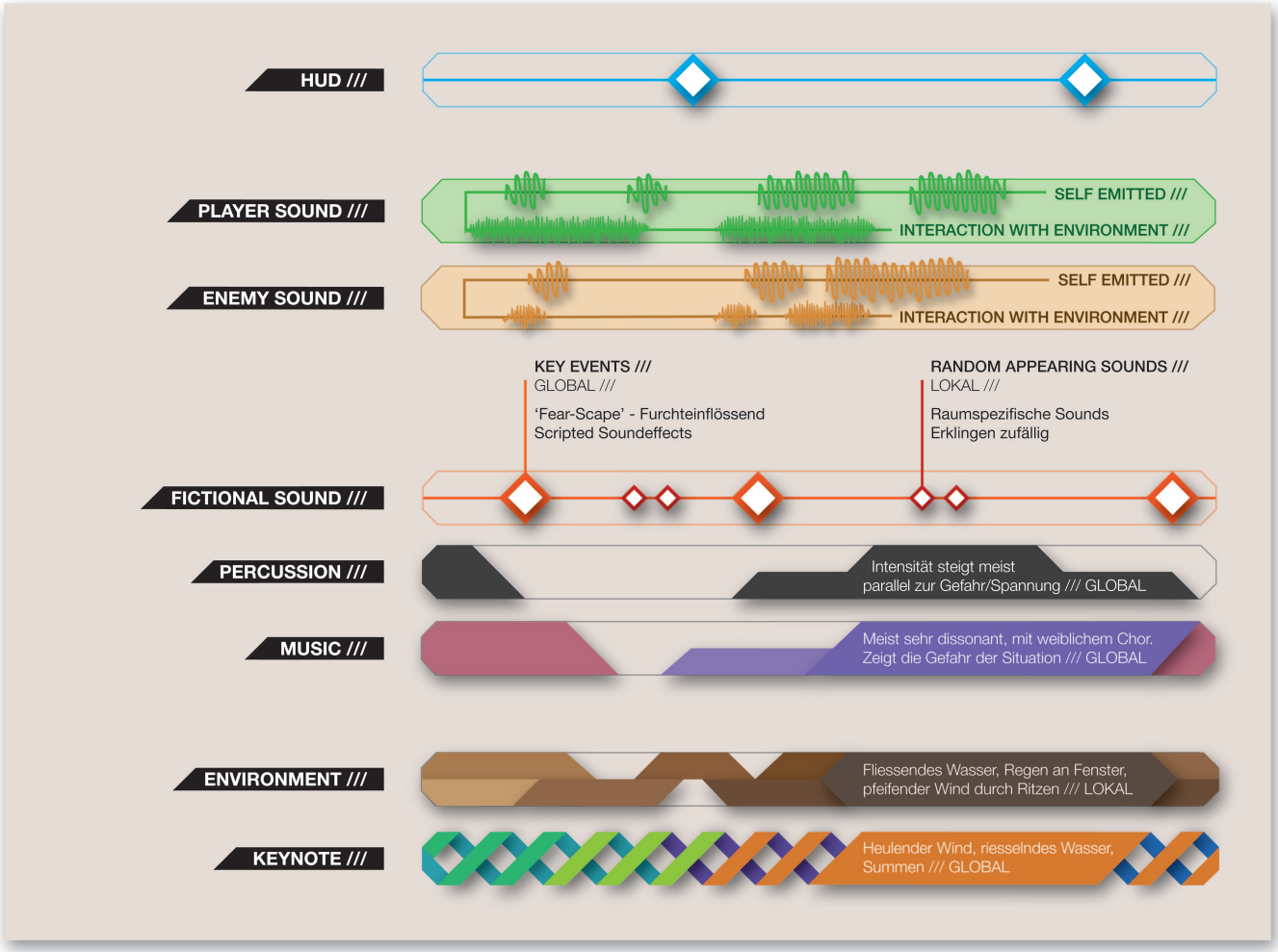
Anfang des Spieles



Making of: Sounds in Amnesia

Video

Übersicht



HUD

Das Game Hub zeichnet sich durch eine sehr minimale Vertonung aus.

PLAYER SOUNDS

Self Emitted Sounds sind Geräusche, die der Spieler von sich gibt.
z.B. Athmen, keuchen, schreien, Herzpochen, innere Dialoge etc.

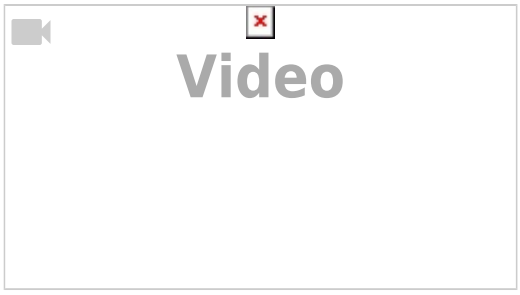
Interaction with Environment meint Geräusche, die entstehen, wenn der Spieler mit seiner Umwelt interagiert.
z.B. Laufgeräusche, Türen öffnen, Dinge aufnehmen etc.

ENEMY SOUNDS
Gleich wie beim PLAYER SOUND, nur ist der Gegner die Quelle der Geräusche.

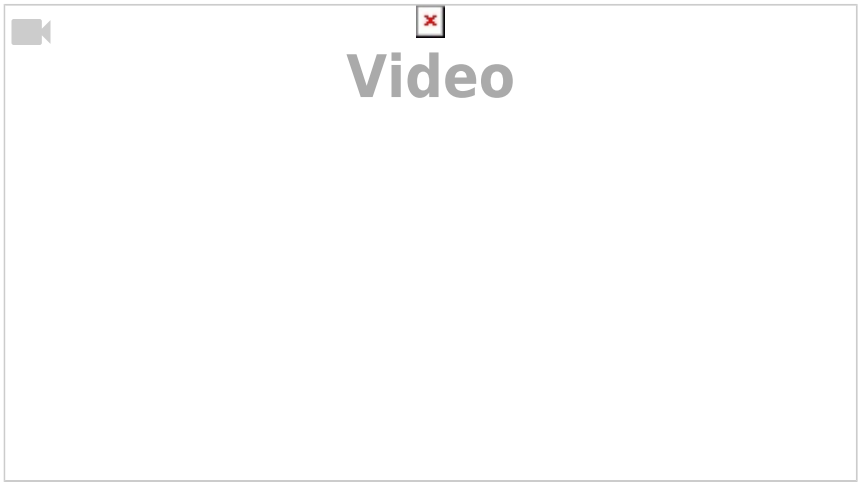
FICTIONAL SOUNDS:

- **KEY EVENTS** Geskriptete Ereignisse, die an einer bestimmten Stelle des Spiels abgespielt werden.
- **RANDOM SOUNDS** Für jeden Raum gibt es eine Auswahl an unheimlichen Geräuschen, die zufällig eingespielt werden, um den Spieler zu verunsichern.
- **PERCUSSION** Tiefe, dumpfe Trommelschläge, die mit der Gefahr der Situation korreliert.
- **MUSIC** Jeder Raum hat seinen eigenen Soundtrack, der in einer intensiven und ruhigen Version vorliegt. *Die Musik kann sich dynamisch an das Spielgeschehen anpassen.* ***ENVIRONMENT SOUNDS KEYNOTE*** *Copyright © 2013 Xavier Heimgartner =====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 *=====Soundanalyse===== Die verschiedenen Sounds: * Keynote * Hintergrundmusik * Umgebungseffekte * Bark * Schlag auf Spieler * Geräusche Gegner * Geräusche Spieler * Game Over * Bewegung * Soundscape ====Allgemeine Klangbeschreibung Atmosphäre==== Die angsterregende Atmosphäre im Horrorszenario wird zu einem sehr grossen Anteil durch die Soundscape erschaffen. Hintergrundsmusik und Geräusche sind grundsätzlich gruselig gestaltet. Alle Räume haben unterschiedliche Grundklänge oder Grundmusik, welche auch den Gefahrengrad signalisiert. Bei allen Ereignissen wirkt der Sound unterstützend und verstärkt den visuellen Effekt. Auch alltägliche Dinge wie beispielsweise Türen öffnen oder Objekte fallen lassen klingen geisterhaft und ungemütlich. Es erklingen immer wieder Geräusche von scheinbaren Wesen die gar nicht da sind, in der Ferne hört man Schritte, Babygeschrei oder knarrendes Gebälk. Dies verstärkt die Unsicherheit des Spielers, da er sich in den dunklen Räumen auch nicht auf sein Gehör verlassen kann um sich zu orientieren. Dazu kommen dann Ereignisse, die auf dem Weg des Spielers auftauchen, welche durch reichhaltige Klänge, Musik und Geräuscheffekte angekündigt und unterstrichen werden. Die Gegner haben eine vielfältige Palette an Eigengeräuschen, die sich je nach Aktion unterscheiden (Barks, Gehen, Angriff...). Der Charakter selbst reagiert mit verschiedenen Atem- oder Schreckgeräuschen auf seine Umgebung. Auch der Zustand des Spielers wird durch Geräusche signalisiert. ====Allgemeine Klangbeschreibung Funktion==== Grundsätzlich kann der Spieler Funktionen des Spiels aufgrund der Vertonung lernen. Im Spiel ist jedoch alles darauf ausgerichtet, den Spieler zu beängstigen und seine Orientierung zu erschweren. Verschiedene Räume haben verschiedene Grundklänge. Einerseits kann dies der räumlichen Orientierung dienen, andererseits vermittelt das dem Spieler, ob er mehr oder weniger in Gefahr schwebt. Beim Aufnehmen oder Interagieren mit Objekten wird jeweils ein repräsentativer Klang gespielt, der dem Spieler auch kommuniziert, was er tut. ====Narration==== Es gibt verschiedene Arten von narrativen Elementen: * Aus dem Off erklingende Warnungen oder inhaltliche Erklärungen * Briefe werden*

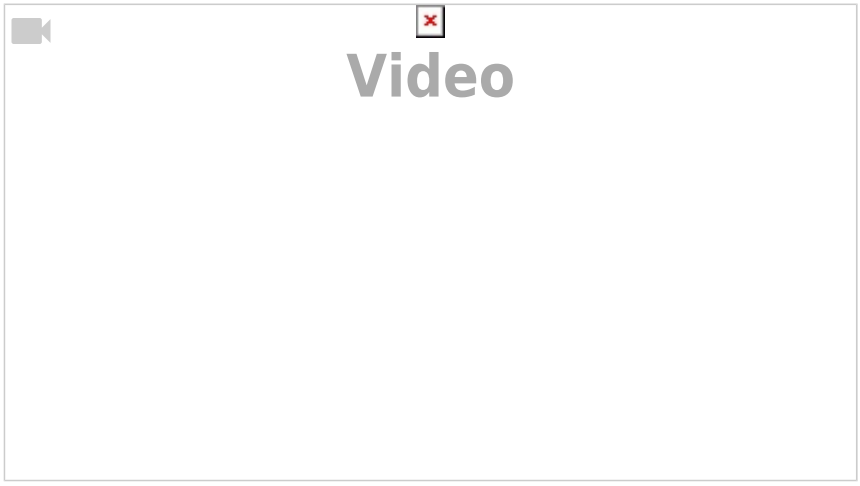
*vorgelesen * Cutscenes Intro/Outro * Rätsel erfolgreich gelöst ====Soundscape==== Die „Soundlandschaft“ ist ein Gesamtwerk an gruseligen Ereigniseffekten, Musik, Objektgeräuschen, Gegenergeräuschen und Eigengeräuschen. Alles ist auf die unheimliche Atmosphäre und die Angst des Spielers bzw. der Hauptperson ausgerichtet. ====Musik==== ===Hintergrund Musik=== * Keynote (Rauschen, Windartig) * Themesong*



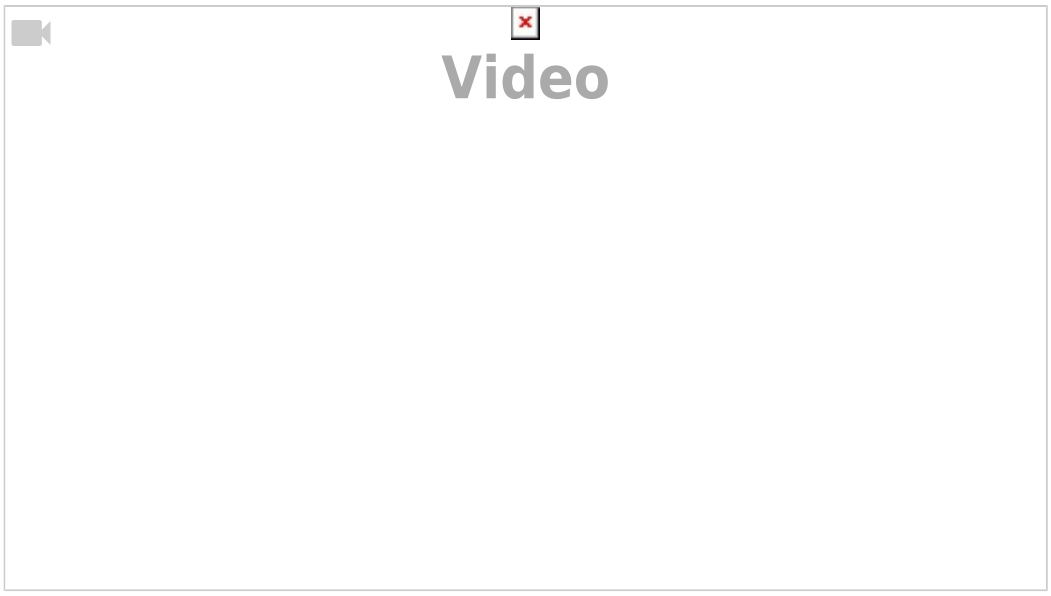
* Jeder Raum hat eigene Musik



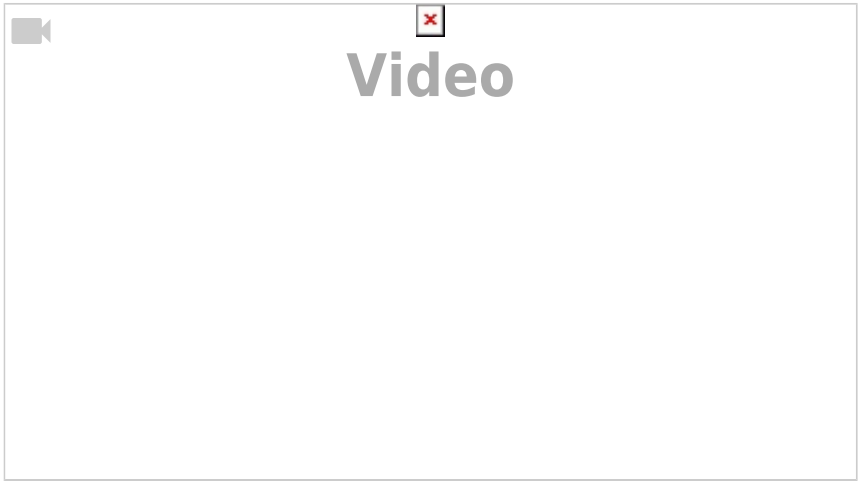
===Situationsabhängige Musik=== In Amnesia werden Situationbedingt verschiedene Musikstücke eingeblendet. So entsteht mehr Dramatik und ein individuelles Erlebnis. Anhand des Beispielabschnittes „Cellar Archives“ wird klar das ein Musiktheme vorliegt und Situationsbedingt ein unterliegender Track eingeblendet wird. Begiebt man sich in Gefahr indem man in Kontakt mit dem Wasser kommt blendet nach und nach ein anderer Musiktrack ein. Dieser unterliegende Track läuft synchron mit dem Theme weiter bis man ausser Gefahr ist, dann blendet er nach einer Zeit wieder aus.



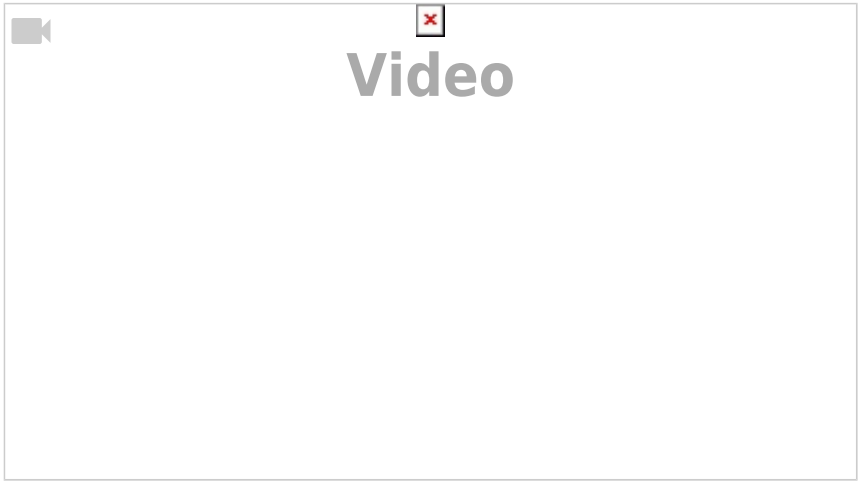
===One-Shot=== * Belohnungsmusik Minute 1:09 - 1:20:



===FMV (Full Motion Video)=== * Cutscene * Hall ====Soundeffekte==== ===HUD/UI=== Sehr reduzierte UI Geräusche, nur beim Anwenden von Gegenständen. ===Character=== * Keuchen, Atmen * Herzschlag bei Gefahr * Selbstgespräche



===Ambient=== * Random eingeblendete Geräusche: Babygeschrei, Schritte, Käfer, Wind... * Wettergeräusche

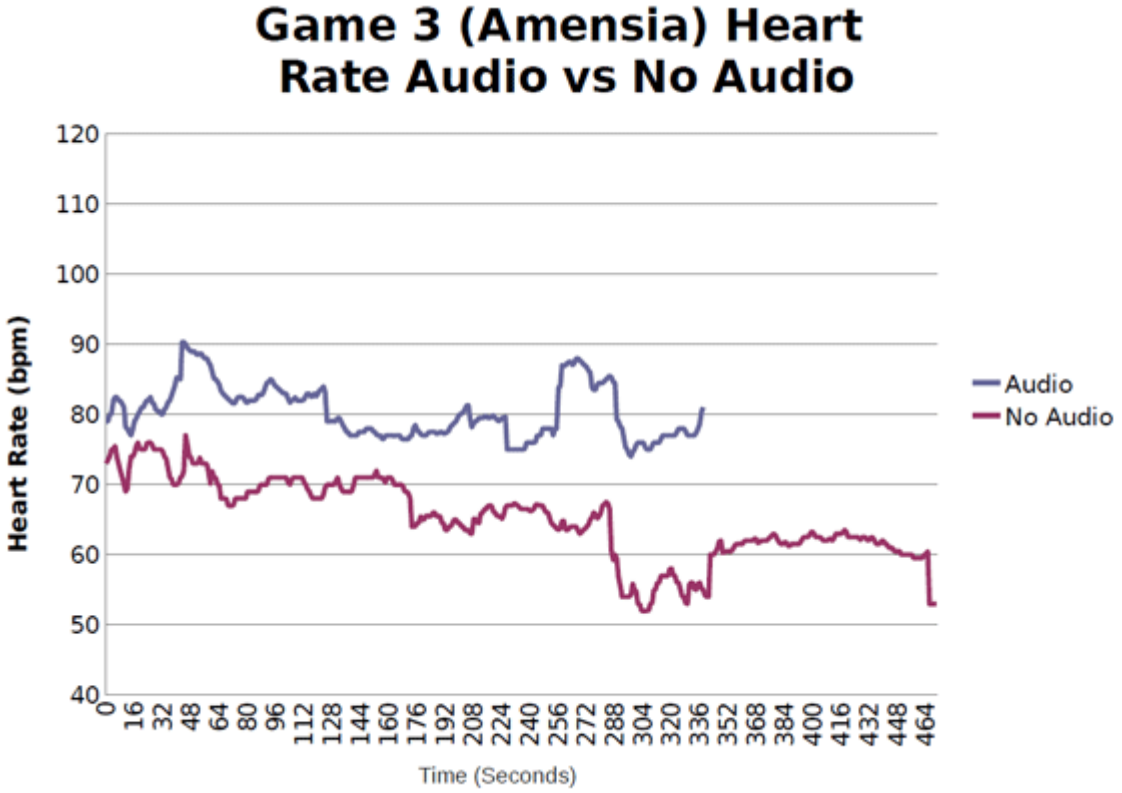


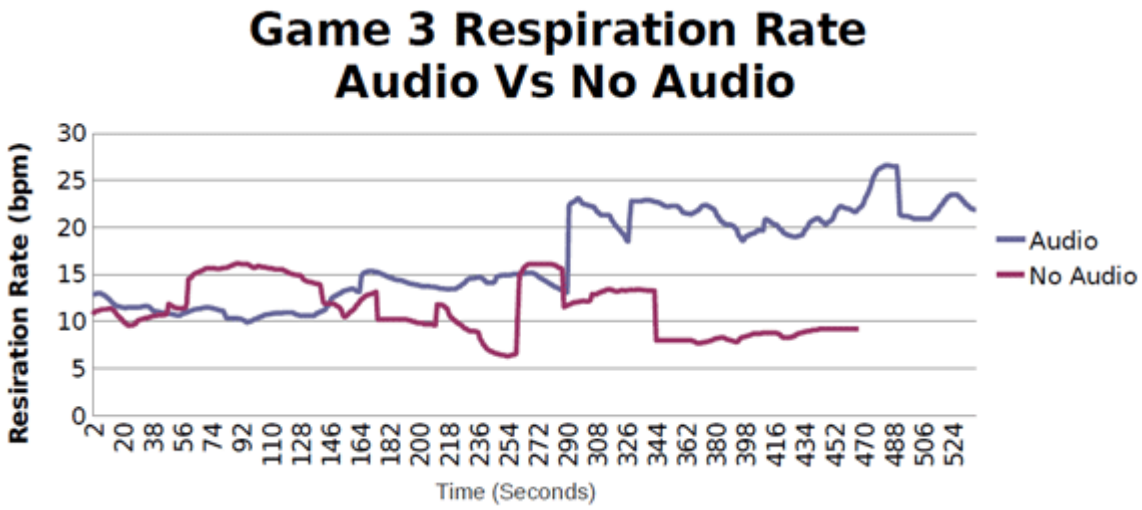
===Object=== * Werfen oder Berühren der Wand mit einem Gegenstand * Aufnehmen ===FMV=== * Stimme ===Physikalisierung und Materialisierung=== Alle Gegenstände

haben repräsentative Geräusche. Beispiele: * Türen knarren. wenn man sie langsam öffnet erklingen sie auch leiser und langsamer. * Kerzen oder Fackeln anzünden erklingt knisternd. * Beim Aufnehmen von Leben oder Feuerobjekten erklingt ein symbolhaftes Geräusch. * Auflesbare Objekte geben Aufprallsgeräusche von sich beim Aufprallen. ====„Barks“==== Die Monster „barken“ um dem Spieler ihre Präsenz zu vermitteln. Sie haben verschiedene Zustände die man anhand der „Barks“ erkennen kann.

Video

====Effekt auf den Spieler====





By Raymond Usher Copyright © 2012 UBM Techweb – Gamasutra Soundanalysis

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=amnesia_the_dark_descent&rev=1367589284

Last update: **2013/05/03 15:54**