

BEFORE YOUR EYES



Genre:	Point-and-click adventure
Publikationsjahr:	April 2021
Studio:	GoodbyeWorld Games
Analyse von:	Benjamin Scherrer, Damian Gierer, Jan Thüring

1. Spielbescrieb

Before Your Eyes ist ein stark narrativ fokussiertes, first-person Point-and-click adventure. Die Geschichte handelt von Benjamin der in seinen letzten Momenten von einem mystischen Fährmann ins Jenseits begleitet wird. Dieser muss aber erst Benjamin's Lebensgeschichte lernen um ihm zu helfen, dafür werden seine Erinnerung rückblickend erzählt. Das einzigartige dabei ist dass das Spiel durch blinzeln als Eingabe gesteuert wird.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=CP_aKLHxlgI

2. Soundbescrieb

Die Geschichte von Before Your Eyes wird deutlich vom Soundtrack untermalt. Das Sounddesign ist sehr schlicht gehalten, mit simplen Hintergrundgeräuschen um die Umgebung zu kommunizieren. Die Stimmen helfen dabei sich im Raum zu orientieren und die Aktionen des Spielers lösen Sounds aus welche die Aktionen verdeutlichen.

2.1 Bezogen auf Raum

Hintergrund

Die Hintergrund Sounds etablieren die Stimmung und Tageszeit der jeweiligen Szene. Tageszeit wird durch die passende Tiergeräusche kommuniziert in der Nacht hört man Grillen zirpen und tagsüber Vögel zwitschern. In manchen Szenen sind abseits von der Musik abstrakte Instrumente zu hören welche die Stimmung bestärken.

[beforeyoureyes_outside.mp4](#)

Instrument:	beforeyoureyes_instrument.mp3
-------------	---

Stimmen

Die Voiceover Stimmen kommen auch oft aus dem Off (von ausserhalb des dargestellten Raumes), dabei vermitteln sie Informationen über Raum und ihren Ursprungsort. Stimmen aus der Distanz sind gedämpft so als ob sie von einem anderen verschlossenen Raum stammen. Stimmen im selben Raum verleihen eine Vorstellung davon wie gross dieser Raum ist. Es entsteht durch die Separation von sichtbarem Raum und der durch Sound wahrnehmbare Raum eine interessante Entfremdung die den Charakter von Erinnerungen einfängt.

☐

2.2 Bezogen auf Wahrnehmung

Fokussierung

In gewählten Szenen werden Hintergrundgeräusche ausgeblendet und der Fokus steht auf einzelne dramaturgisch wichtige Elemente. Im Beispiel hört man das üblich Zirpen der Grillen bei Nacht nicht mehr und der volle Fokus liegt auf dem Telefon.

[beforeyoureyes_phone.mp4](#)

2.3 Bezogen auf Aktion

Feedback

Das Game gibt klares Feedback über die Eingabe des Spielers. Es gibt unterscheidbare Sound Effekte für das Auftauchen neuer Prompts, Hovern über UI Elementen, und variable Jingles bei erfolgreicher Eingabe.

Geräusch	beforeyoureyes_jingle.mp3
Geräusch	beforeyoureyes_jingle2.mp3
Geräusch	beforeyoureyes_quicktimeevent.mp3
Papier:	beforeyoureyes_paper.mp3

2.4 Bezogen auf Narration

Symbolische Sounds

Im Verlauf des Games werden gewisse Sounds wiederholt aufgegriffen und erlangen dadurch symbolischen Wert. Vergleichbar mit typischen emotionalen Hinweisen die bei Erfolg oder Level-up abgespielt werden aber in diesem Kontext sind die Sounds relevant zu den Erinnerungen von Benjamin. Dadurch gewinnen sie aus narrativer Perspektive neues Gewicht und symbolisieren komplexer Emotionen wie Bedrängnis und Langweile.

Herzklopfen:	beforeyoureyes_heartbeat.mp3
	beforeyoureyes_heartbeat2.mp3
Piepen:	beforeyoureyes_call.mp3
	beforeyoureyes_call2.mp3
Ticken:	beforeyoureyes_ticking.mp3

3. Fazit

4. Vergleich mit Firewatch

[firewatch](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=before_your_eyes&rev=1718215686

Last update: **2024/06/12 20:08**

