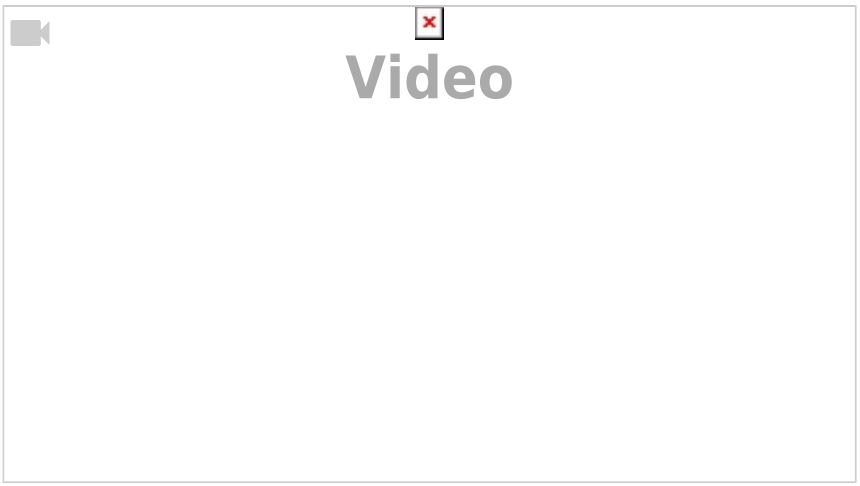
BEFORE YOUR EYES

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

1. Spielbeschrieb

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 Input gesteuert wird.



2. Soundbeschrieb

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.

Hintergrund	
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.

Stimmen	
beforeyoureyes_arguement.mp4	beforeyoureyes_dinnerparty.mp4

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.

Ausblenden
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.

Feedback	
beforeyoureyes_jingle.mp4	beforeyoureyes_jingle2.mp4
beforeyoureyes_quicktimeevent.mp4	beforeyoureyes_paper.mp4

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.

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

3. Fazit

Before Your Eyes verlässt sich stark auf den Sountrack um den Eindruck des Spiels zu bestärken, was für mich die Analyse von Soundeffekten etwas erschwert hat. Der Sound wurde aber trotzdem clever

eingesetzt um das Gefühl eine Erinnerung mitzuerleben zu kreieren. Auf der einen Seite die emotionalen Hinweise die verschiedene Szenen miteinander in Assoziation bringen und einen thematischen Zusammenhang erschaffen. Auf der anderen Seite die Stimmen die der Welt eine Räumlichkeit schenken. Aber es sind auch nicht die Bemühungen zu unterschätzen die gemacht wurden um den ungewohnten Input mit klarem Feedback zu erleichtern.

Alles in allem nimmt Before Your Eyes einen doch sehr aktiven Ansatz zum Sound Design. Der Spieler wird durch den Sound durch das Spiel geleitet und die Stimmung wird deutlich kommuniziert.

4. Vergleich mit Firewatch

Firewatch

Der Fokus beider Spiele ist die Handlung und dessen Dialog. Somit ist die Tonkulisse oft ähnlich, jedoch in Details verschieden.

Raum

Firewatch vertont nur Elemente die in der Spielwelt existieren und diese sehr zurückhaltend. Dabei kann der Spieler auch Elemente hören die noch nicht sichtbar sind. Diese können aber eventuell gefunden werden.Before Your Eyes fügt anderseits Töne von ungesehenen Elemente hinzu, welche der Spieler nur durch die Vertonung wahrnehmen kann. Darüber lagert Before your eyes noch abstrakte Event Geräusche in die Scene. Ähnlich sind die Voiceovers, welche bei Firewatch und Before Your Eyes unter anderem aus ungesehenen Winkel kommen.

Spieler

Auf alle Aktionen der Spieler reagieren die Spiele mit Geräusche. Dabei beziehen diese sich unter anderem auf echte Töne: das Quietschen einer Türe, der Klang eines Klaviers. Auch hier stich Before Your Eyes heraus mit speziellen Geräusche von abstrakten UI-Elementen und quasi passende Geräusche. Währenddessen hält sich Firewatch äusserst schlicht, wodurch jedes Spieler-Geräusch an Gewicht gewinnt.

Dramaturgie

Emotionen werden von Firewatch direkt nur durch Dialog vermittelt. Auf einer symbolischen Ebene die Geräuschkulisse des Wetters auch benutz um die Atmosphäre zu setzen. Before Your Eyes greift andererseits viel stärker auf eine Traumhaftigkeit, welche sich im Ton wiederspiegelt. Töne wie das Metronom or der überlaute Herzschlag bedrängen den Spieler. Beim Klavierspielen wird die Musik weitergespielt egal welche Tasten gedrückt werden. Der Ton ist nicht dem Visuellen untergeworfen, sondern gleichtgesetzt. Bei Firewatch unterstreicht der Ton das Spielerlebnis.

Fazit

Beide Spiele übermitteln einen grossen Teil der Handlung über Ton. Dabei unterscheidet sich wie stark sich der Ton der simulierten Spielwelt anpasst und wie stark dieser den Rest unterstützt.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=before_your_eyes&rev=1718249144

Last update: **2024/06/13 05:25**