

# Beneath a steel sky

[Originaldatei](#)



Genre:	Point & Click, Adventure
Publikationsjahr:	März 1994
Studio:	Revolution Software
Analyse von:	Ryan Brand

## 1. Spielbeschreibung

In einer Bilderserie wird dem Spieler verdeutlicht, dass sich die Geschichte in einer dystopischen Zukunft Australiens abspielt. Der Protagonist Robert Foster, als Kind der einzige Überlebende eines Helikopter-Absturzes, wurde ausserhalb der Stadt im lebensfeindlichen Ödland, «The Gap» genannt, von Australischen Ureinwohnern aufgezogen. Diese lehrten ihn sowohl das Überleben im «Gap» als auch den Umgang mit moderner Technologie. So war es ihm möglich einen sprechenden Roboter namens Joey zu konstruieren. Kurz vor Spielbeginn wird seine Heimat jedoch durch ein Militärrückmando dem Erdboden gleich gemacht. Robert Foster wird via Helikopter nach «Union City» verschleppt, einer Stadt welche vom Union Konzern kontrolliert wird. Wegen einer Fehlfunktion stürzt der Helikopter über der Stadt ab und landet auf der obersten Etage eines Gebäudekomplexes. Nun muss der Spieler einen Weg finden bis nach unten und in die Freiheit zu gelangen.

Playthrough No Commentary:

## 2. Soundbeschreibung

Der Sound von Beneath a Steel Sky besteht hauptsächlich aus der Hintergrundmusik. Interessant dabei ist, wie die verschiedenen Titel sowohl die Stimmung des spezifischen Ortes ausmachen, wie auch den Klassenunterschied der Bevölkerung darstellen. Union City besteht aus Wolkenkratzern,

welche über Gehwege miteinander verbunden sind. Dabei wird die Stadt in drei Ebenen unterteilt und so den verschiedenen Bevölkerungsklassen zugänglich gemacht. Zu oberst befindet sich der ärmste Teil der Bevölkerung, die D-Klasse. Eine Ebene tiefer befindet sich die Mittelklasse und zu unterst auf dem Erdboden lebt der reichste Teil der Bevölkerung. Zusätzlich dazu gibt es einige ortspezifische Ambient Sounds und Voice Overs zur näheren Beschreibung der Welt oder bestimmter Gegenstände.

Soundtrack von Beneath a Steel Sky:

Ebene	Track	Soundtrack
Obere Ebene	Intro	<a href="#">beneath_a_steel_sky_01_intro.mp4</a>
	Press Room	<a href="#">beneath_a_steel_sky_02_pressroom.mp4</a>
	Wrong Move	<a href="#">beneath_a_steel_sky_03-04_wrongmove.mp4</a>
	Walkway	<a href="#">beneath_a_steel_sky_03_storageroom.mp4</a>
	Factory	<a href="#">beneath_a_steel_sky_05_factory.mp4</a>
Mittlere Ebene	Bellevue	<a href="#">beneath_a_steel_sky_06_bellevue.mp4</a>
	Bellevue Shops	<a href="#">beneath_a_steel_sky_07_travelco_reception_bio_surgery.mp4</a>
	Operating Room	<a href="#">beneath_a_steel_sky_08_burke_operating_room.mp4</a>
Hauptquartier	Virtual World	<a href="#">beneath_a_steel_sky_music_hacking.mp4</a>
Boden	Park	<a href="#">beneath_a_steel_sky_09_park.mp4</a>
	Mrs. Piermont	<a href="#">beneath_a_steel_sky_10_mrs._piermont.mp4</a>
	Courtroom	<a href="#">beneath_a_steel_sky_11_courtroom.mp4</a>
	Club Track 1	<a href="#">beneath_a_steel_sky_12_jukebox1.mp4</a>
	Club Track 2	<a href="#">beneath_a_steel_sky_13_jukebox2.mp4</a>
	Club Track 3	<a href="#">beneath_a_steel_sky_14_jukebox3.mp4</a>
Untergrund	Linc Area	<a href="#">beneath_a_steel_sky_15_lincarea.mp4</a>
	Unstable Tunnel	<a href="#">beneath_a_steel_sky_16_unstable_tunnel_gameover.mp4</a>
	Linc	<a href="#">beneath_a_steel_sky_17_linc.mp4</a>
	End Theme	<a href="#">beneath_a_steel_sky_19_endtheme.mp4</a>

## 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Soundtechnisch unterscheidet Beneath a steel Sky nicht in was für einer Art Raum man sich befindet. Das ist sehr einfach anhand der Voice Overs zu verdeutlichen. Die Stimme des Protagonisten hört sich gleich an, ob er sich nun im Freien befindet, oder in einem kleinen Raum.

Voice Overs	Location
Draussen	<a href="#">beneath_a_steel_sky_voice_recognition_outside.mp4</a>
Fabrik	<a href="#">beneath_a_steel_sky_voice_over_factory.mp4</a>
Wohnung	<a href="#">beneath_a_steel_sky_voice_recognition_inside.mp4</a>

## 2.2 Bezug Aktion - Klang?

Da es ein Point & Click Adventure ist, gibt es keinen sehr grossen Bezug zwischen Aktion und Klang. Die einzigen ausführbaren Aktionen sind Interaktionen mit Objekten oder Personen, oder das Auflesen von Gegenständen. Aktionen im ganzen Spiel nie mit Sounds hinterlegt. Weder Character-Bewegungen noch die Benutzung von Gegenständen erzeugt Geräusche.

Aktion	Sound Tracks
Bewegung	<a href="#">beneath_a_stell_sky_bewegung.mp4</a>
Aufheben / Benutzen von Gegenständen	<a href="#">beneath_a_stell_sky_breaking_into_headquarters.mp4</a>
Sprung	<a href="#">beneath_a_stell_sky_sprung.mp4</a>
Klettern	<a href="#">beneath_a_stell_sky_klettern.mp4</a>

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation

Da es ein Point & Click Adventure ist, gibt es keinen sehr grossen Bezug zwischen Aktion und Klang. Die einzigen ausführbaren Aktionen sind Interaktionen mit Objekten oder Personen, oder das Auflesen von Gegenständen. In Beneath a Steel Sky werden Aktionen meist gar nicht erst von einem Sound Hinterlegt. Dadurch, dass sehr selten eine Aktion doch von einem dazugehörigen Sound begleitet wird, erscheint das Spiel was den Sound angeht unvollständig.

Action	Feedback	Beschreibung
Falscher Gegenstand benutzt	<a href="#">beneath_a_stell_sky_using_wrong_item.mp4</a>	Sowohl beim aktivieren des Gegenstandes, wie auch beim Benutzen erhält der Spieler kein Akustisches Feedback. Es wird nur visuell mitgeteilt dass der Gegenstand nichts bewirkt.
Schrank 1	<a href="#">beneath_a_stell_sky_open_cupboard.mp4</a>	In dieser Szene erhält der Spieler beim Öffnen der Schranktür kein Feedback. Solche Momente erzeugen bei mir den Eindruck, das Spiel sei unvollständig.
Schrank 2	<a href="#">beneath_a_stell_sky_open_closet.mp4</a>	In dieser Szene, erhält der Spieler beim Öffnen der Schliessfächer ein akustisches Signal. Ich kann mir nur vorstellen, dass das Geräusch hier integriert wurde um mehr Spannung zu erzeugen. Vor allem deswegen weil die Geschichte plötzlich eine düstere Wendung nimmt.
Hintergrundgeräusche	<a href="#">beneath_a_stell_sky_hintergrund_geraeusch.mp4</a>	In manchen Räumen kommunizieren Ambient Sounds dem Spieler was sich in seinem Umfeld befindet. In diesem Beispiel hört man Elektronische Geräusche da man sich in einem Labor befindet.

## 2.4 Bezogen auf Raum

Hollow Knight hat generell eine sehr grosse Soundbibliothek mit vielen sehr spezifischen Soundeffekten, die in ihre Zonen eingeteilt sind. Bei mehrfachem Durchspielen ist die Erkennung, wo man sich genau befindet im Spielverlauf schon rein auf akustischer Ebene möglich. Wie bei Bossfights variiert die Musik und der Soundscape auch je nach Raum. Eine Erholungszone wird z.B. mit einer ruhigen, langsamen und positiven Melodie und einem sanften Tropfen in der Höhle gekennzeichnet. Ein bevorstehender Kampf wird hingegen, durch bedrohliche Musik und eine Vernachlässigung des Soundscape angekündigt.

Type	Forgotten Crossroads
Ruhig	<a href="#">crossroads_quiet_hk.mp3</a>
Kampf	<a href="#">crossroads_encounter_hk.mp3</a>
Vor Bosskampf	<a href="#">crossroads_pre_first_boss_hk.mp3</a>
Bosskampf	<a href="#">crossroads_first_bossfight_hk.mp3</a>

## 2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

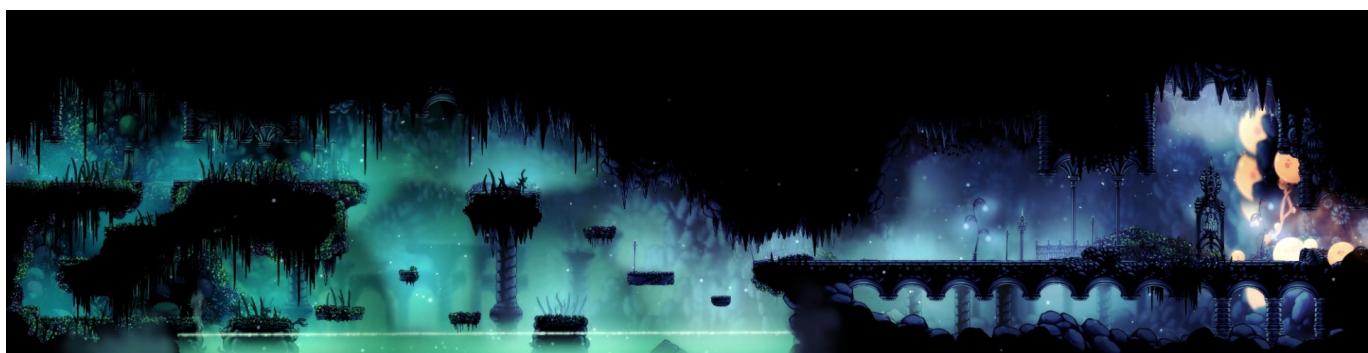
Die Soundtracks kommunizieren dem Spieler wo er sich gerade befindet. Die Bewohner von Union City sind in drei Gesellschaftsschichten unterteilt. Die unterste Schicht lebt dabei zu oberst in den Spitzen der Wolkenkratzer, hier beginnt die Reise des Protagonisten. Im Verlauf des Spiels muss er bis nach unten gelangen. Dabei vermittelt die Musik immer mehr eine Art Gelassenheit oder Fröhlichkeit.

Ebenen	Sound Tracks	Beschreibung
Oberste Ebene	<a href="#">beneath_a_steel_sky_04_walkway.mp4</a>	Zu Beginn des Spiels werden Soundtracks benutzt um das Interesse des Spielers zu wecken. Die Tracks benutzen eher tiefe Frequenzen und sehr viele Töne mit langem Body. Das vermittelt eine Art Gefühl, dass es hier etwas zu finden oder zu entschlüsseln gibt, dass mehr hinter dem steckt was man sieht.
Mittlere Ebene	<a href="#">beneath_a_steel_sky_06_bellevue.mp4</a>	Plötzlich wirkt der Sound viel friedlicher. Der Track besteht aus zwei sich ergänzenden Melodien, einer mit tiefen und einer mit hohen Frequenzen. Die erstere besteht aus Tönen mit kurzem Attack, mittlerem Body und kurzem Decay. Die letztere benutzt Töne mit sehr kurzem Body.
Boden	<a href="#">beneath_a_steel_sky_09_park.mp4</a>	Dieser Track sagt einerseits etwas über die Gesellschaftsklasse aus (Ab 00:12; Kurz aufeinanderfolgende immer höher werdende Töne mit kurzem Body. Erinnert an klassische Musik) andererseits dient sie dazu die Spannung gegen den Schluss des Spiels zu erhöhen.

Untergrund	<a href="#">beneath_a_stell_sky_15_lincarea.mp4</a>	Gegen den Schluss wird durch sehr düstere Musik Spannung erzeugt. Der Sound besteht hauptsächlich aus sehr tiefen Tönen mit langem Body. Im Hintergrund hört man einen fast gleichbleibenden Ton auf ziemlich hoher Frequenz. Ab 00:36 nimmt die Geschwindigkeit der Melodie schlagartig zu.
------------	---	--

### 3. Persönliches Fazit

Hollow Knight hat eine unglaublich reiche und immersive Soundbandbreite, die den Spieler packt, vorantreibt, und leitet. Die Musik und der Soundspace tragen die Atmosphäre und teile der Narration, während die Soundeffekte die Mechaniken und das Spielgeschehen greifbar machen. Man erhält kaum das Gefühl, dass ein Ton unstimmig wäre. Dies hat zur Folge, dass Hollow Knight durch diese gut ausgeklügelte Harmonie von Visuals und Audio zu einem soliden und ansprechenden Spiel führt.



From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=beneath\\_a\\_stell\\_sky&rev=1593028412](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=beneath_a_stell_sky&rev=1593028412)

Last update: **2020/06/24 21:53**

