Beneath a steel sky

Originaldatei

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

1. Spielbeschrieb

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 Militärkommando 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. Soundbeschrieb

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

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	beneath_a_steel_sky_voice_recognition_outside.mp4
Fabrik	beneath_a_steel_sky_voice_over_factory.mp4
Wohnung	beneath_a_steel_sky_voice_recognition_inside.mp4

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	beneath_a_steel_sky_bewegung.mp4
Aufheben / Benutzen von Gegenständen	beneath_a_steel_sky_breaking_into_headquarters.mp4
Sprung	beneath_a_steel_sky_sprung.mp4
Klettern	beneath_a_steel_sky_klettern.mp4

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	beneath_a_steel_sky_using_wrong_item.mp4	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	beneath_a_steel_sky_open_cupboard.mp4	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	beneath_a_steel_sky_open_closet.mp4	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	beneath_a_steel_sky_hintergrund_geraeusch.mp4	In manchen Räumen kommunizieren Ambient Sounds dem Spieler was sich in seinem Umfeld befindet. In diesem Beipsiel hört man Elektronische Geräusche da man sich in einem Labor befindet.

2.4 Bezogen auf Raum

Die Soundtrakcs 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	beneath_a_steel_sky_04_walkway.mp4	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	beneath_a_steel_sky_06_bellevue.mp4	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	beneath_a_steel_sky_09_park.mp4	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	beneath_a_steel_sky_15_lincarea.mp4	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.

2.5 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

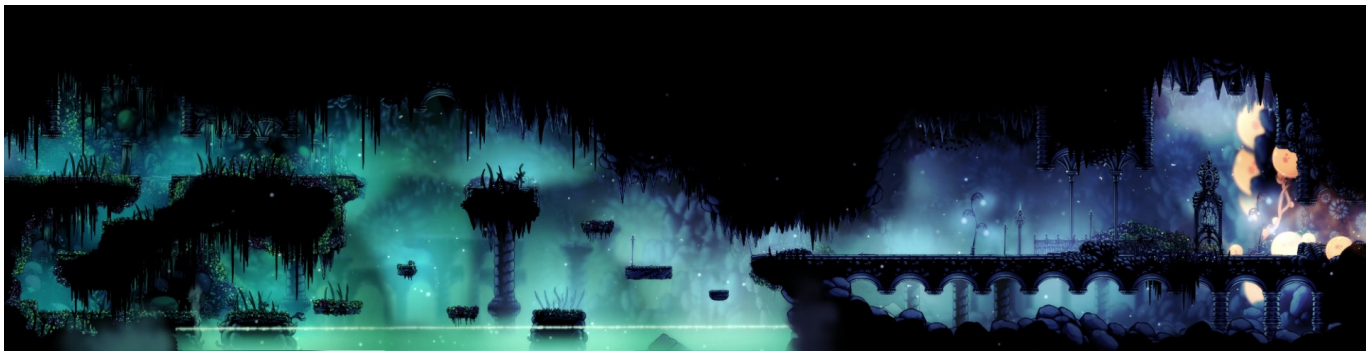
Die Soundtrakcs Kommunizieren dem Spieler wo er sich gerade befindet. Die Bewohner von Union City sind in drei Gesellschaftsschichten unterteilt. Die unterste Schicht lebt dabei zu oberst in den Spitzen der Wolkenkratzer, hier beginnt die Reise des Protagonisten. Im Verlauf des Spiels muss er bis nach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

Ebenen	Sound Tracks	Beschreibung
Oberste Ebene	beneath_a_steel_sky_04_walkway.mp4	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	beneath_a_steel_sky_06_bellevue.mp4	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	beneath_a_steel_sky_09_park.mp4	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	beneath_a_steel_sky_15_lincarea.mp4	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_steel_sky&rev=1593028493

Last update: **2020/06/24 21:54**