

BioShock Infinite

Genre: Shooter
Publikationsjahr: 2013
Publisher: 2K Games
Developer: Irrational Games, 2K Marin
Analyse von: Marco Schmid, Don Schmocker, Goran Saric

Spielbeschrieb

Der Spieler übernimmt die Rolle des ehemaligen Pinkerton-Detektivs Booker DeWitt, der den Auftrag erhält, ein Mädchen namens Elizabeth zu befreien, um alte Schulden zu begleichen. Der Auftrag beginnt in einem Leuchtturm. Kurz darauf findet er sich in der Wolkenstadt Columbia wieder. Unterwegs trifft er mehrmals auf die Lutece-Zwillinge, die ihm mit hilfreichen Tipps zur Seite stehen und offenbar über Bookers Aufgabe genauestens Bescheid wissen. Booker kann Elizabeth aufspüren, doch in der Stadt herrschen kämpferische Auseinandersetzungen zwischen den Gründern und der Vox Populi. Die übernatürlich begabte Elizabeth, deren auffälligstes Merkmal eine fehlende Fingerkuppe ist, spielt eine elementare Rolle in dieser Auseinandersetzung, die sich Booker jedoch erst allmählich enthüllt. Verfolgt werden Booker und Elizabeth weiterhin von dem sogenannten Songbird, einem riesigen vogelartigen Roboterwesen, das als Wächter und Beschützer von Elizabeth ihre Befreiung durch Booker verhindern will. (Quelle: Wikipedia)

Soundanalyse

Dieser Artikel ist Teil eines Vergleichs mit dem Spiel Half-Life.

Die analysierten Sounds

- Musik
- UI Sound
- Elizabeth
- Interaktive Objekte
- Gegner Sounds
- * Zustandsbeschreibende Sounds
- * Gegnertypbeschreibende Sounds
- * Aktionsbeschreibende Sounds

Musik

In Bioshock Infinite kennzeichnet die Art der Musikausgabe stark die Situation, in der sich der Spieler zurechtfinden muss. Ist man nicht in einen Kampf verwickelt und befindet sich z.B. In einem belebten Stadtviertel, so wird die Musik durch im Spiel platzierte Musikerzeuger abgespielt. Das können Gramophone, Radios oder eine Band sein.

Wenn man allerdings in einen Kampf gerät, indem man Gegner angreift oder selber angegriffen wird, dann wird die bisherige Musik von einer hektischen Kampfmusik fast komplett überblendet. Die Kampfmusik ist verhältnismässig laut, lässt aber noch Soundeffekte wie Explosionen und Schüsse zu und steht mit ihren unregelmässigen lokomotivartigen Streicherklängen im starken Gegensatz zur bisherigen gesungenen und gespielten Hintergrundmusik, die dem Wohlgefühl der Bevölkerung diente. Die Kampfmusik dauert an, bis alle Gegner in einem weiten Gebiet beseitigt wurden, bzw.

nicht mehr aggressiv sind(dies kommt nur im Falle eines Todes vor). Sie ist deshalb eine Hilfstellung um zu wissen, ob ein Feind irgendwo versteckt ist und man sich noch in Gefahr befindet. Die Musik wird mit einem schnell höher werdenden Schlusston und zwei kurzen Noten beendet, die Signalisieren, dass der Kampf beendet ist.

From:

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



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=bioshock&rev=1430991552>

Last update: **2015/05/07 11:39**