

BioShock

Genre: Horror/Shooter Publikationsjahr: 2007 Publisher: 2K Games Vorgänger zu: BioShock 2, [BioShock Infinite](#)

Spielbeschrieb

Der Protagonist Jack stürzt im Jahr 1960 mit einem Flugzeug über dem Atlantik ab. Als einziger Überlebender kann er sich gerade noch an einen nahe der Absturzstelle stehenden Leuchtturm retten. Über eine Tauchkugel gelangt er in die geheime Unterwasserstadt Rapture.

Atlas, ein Bewohner von Rapture, kontaktiert Jack und informiert ihn über den gegenwärtigen Zustand der Stadt. So sind fast alle Einwohner Opfer einer Substanz namens ADAM geworden, welche es ermöglicht, den menschlichen Körper mit neuen Fertigkeiten auszustatten. Durch die hervorgerufene Abhängigkeit von ADAM haben die Bewohner den Verstand verloren.

Jack kämpft sich in der Folge durch verschiedene Teile Raptures und erledigt dort verschiedene Aufträge, etwa das Töten bestimmter Personen oder das Auffinden bestimmter Gegenstände. Der Versuch, Atlas' Familie zu retten, scheitert jedoch, woraufhin Atlas Ryan, einem Industriemogul in Rapture, Rache schwört und Jack beauftragt, diesen zu töten.

Die Endsequenz variiert je nachdem, wie sich der Spieler während des Spielens verhalten hat.(Quelle: Wikipedia)

Soundanalyse

Dieser Artikel ist Teil eines Vergleichs mit dem Spiel Left 4 dead 2.

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=1430996470>

Last update: **2015/05/07 13:01**