BioShock

Genre:	Horror/Ego 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 sind Kategorisiert in

- Eigene Geräusche (Geräusche vom Spieler ausgehend)
- Räume
- Gegner Sounds
- UI Sound
- Interaktive Objekte

Eigene Geräusche

Die eigenen Geräusche beschreiben die Sounds, die vom Spieler selbst ausgehen sobald er etwas

macht. Z.b. wenn er sich bewegt, angegriffen wird oder angreift. Durch Bewegung erzeugte Geräusche: Wenn der Spieler geht, schleicht oder hüpft erklingen verschiedene Sounds. Diese Verändern sich mit dem Untergrund auf dem sich der Spieler bewegt. Auch wenn der Spieler mit seiner Rohrzange gegen unterschiedliche Objekt, Wände, Interieur, oder Gegner schlägt, erklingen verschiedene Sounds.

Räume

Die Räume sind mit unterschiedlichen Geräuschkulissen versehen. So spielt nicht eine Abfolge an Songs im Hintergrund durch das ganze Spiel, vielmehr triggert das Betreten eines Raums/neuen Gebiets die Hintergrundmusik des bestimmten Raums. Geht man wieder aus dem Raum, so schwillt die Musik langsam ab, je nach Abstand zum Raum. In den Räumen gibt es auch Soundquellen mit kleineren Hörradien. Beispiele dafür wäre das knistern einer Kurzschlussleitung, das Rauschen des einbrechenden Wassers oder das ächzen Mechanischer Teile.

Gegner Sounds

Kommt man in einen Raum mit Gegnern wird man oft akustisch „vorgewarnt“. Es gibt sowohl Stimmen, die im Ganzen Raum gehört werden (meist beim betreten des Raumes) oder der Ursprung des Sounds ist auf den Gegnern selbst mit begrenztem Radius.

UI Sounds

Das User Interface ist mit vielen kleinen Sounds geschmückt. Wechselt man die Waffe, ertönt das Zieh-Geräusch, öffnet man die Karte, hört man ein „Switchen“.

Interactive Objects

Es wurde viel Zeit dafür investiert, selbst in jedem Detail die Interaktion mit Objekten mit Sounds auszuschmücken. Man kann Toiletten spülen oder Wasserhähne aufdrehen, die keinerlei Einfluss auf das Spiel haben. Selbst wenn man in Kisten oder Metallteile läuft ertönt deren Klang.

Musik

In BioShock 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=1431024401

Last update: **2015/05/07 20:46**