

# Cloudpunk



Genre:	Action-Adventure, RPG
Publikationsjahr:	2020
Entwickler:	Ion Lands
Publisher:	Maple Whispering Limited
Analyse von:	Nina Hungerbühler, Ariana Huber

## 1. Spielbeschrieb

In Cloudpunk schlüpfst du in die Rolle von Rania, einer Kurierfahrerin für den illegalen Lieferservice Cloudpunk. Die Handlung spielt sich in der riesigen, vertikalen Cyberpunk-Stadt Nivalis ab. Deine Aufgabe: Lieferungen ausführen, egal wie gefährlich.

iOS Trailer <https://www.youtube.com/watch?v=syiha-lS04g>

## 2. Soundbeschrieb

### 2.1 Beschreibung Klangkulisse

Ständiger Regen, Stimmengewirr von Menschenmengen, das Summen von vorbeifliegende Autos, gedämpfte Clubmusik und das Echo von Werbetafeln erklingen in der Dunkelheit. Die Straßen von Nivalis haben eine düstere und doch lebendige Atmosphäre. Trotz der vielen Menschen um einen herum spürt man ein Gefühl der Einsamkeit in dieser riesigen Stadt.

## 2.2 Umgebung und Atmosphäre

Die Environment Sounds in Cloudpunk sind ein wesentlicher Teil der Atmosphäre des Spiels. Wenn man durch die Straßen von Nivalis fährt, hört man die Klänge einer riesigen futuristischen Stadt. Das ständige Rauschen des Regens, die Stimmen, die von den Werbetafeln widerhallen, vorbeifahrende Züge und die Sirenen von Polizeiautos erzeugen zusammen einen konstanten Geräuschpegel, welcher die Stadt nie zur Ruhe kommen lässt. Diese Kombination erzeugt eine immersive Klanglandschaft, welche die visuelle Gestaltung des Spiels untermauern und die Stadt zum Leben erwecken.

Bei genauen hinhören merkt man das die Anzahl an verschiedener Sounds gar nicht so gross ist. Das Game schafft es dennoch mit einer limitierten Auswahl an Sounds eine unglaublich überzeugende Atmosphäre zu erschaffen.

## 2.3 Soundtrack

Der Soundtrack von Cloudpunk lässt einen in eine dystopische und futuristische Welt eintauchen. Die gesamte Atmosphäre, die bereits durch die Grafik und die Soundkulisse geschaffen wird, erhält durch den Soundtrack zusätzliche Unterstützung und Vertiefung. Der Soundtrack besteht aus 32 Titeln und ist über 105 Minuten lang. Er beinhaltet die typische vom Cyberpunk-Genre geprägte Musik in verschiedenen Stimmungslagen welche sich perfekt in die Stadt Nivalis einfügen.

## 2.4 Feedback

### Fortbewegung

In Cloudpunk gibt es zwei verschiedene Arten sich Fortzubewegen. Den grössten Teil des Spiels verbringt man in seinem HOVA, welches ein fliegendes Auto ist. Die Bewegungen des HOVA werden mit rauschenden und zischenden Geräuschen vertont. Diese geben dem Player Feedback über sein Steuern. Beschleunigung, Abbremsen und Lenken des fliegenden Autos wirken durch die hinzugefügten Sounds überzeugend und realistisch, obwohl sie physikalisch unmöglich sind.

In einigen Teilen der Stadt kann der Player sich auch zu Fuß fortbewegen. Dort werden seine Schritte und die der NPC's mit Laufgeräuschen vertont. Allerdings ist die Anzahl Laufgeräusche limitiert und verändert sich nicht aufgrund der Beschaffenheit des Bodens. Es ist also egal ob man über nassen Beton oder Metall Gestelle läuft, die Schrittgeräusche bleiben unverändert. Dies ist etwas was man in dem Spiel noch verbessern könnte um die Immersion zusätzlich zu vertiefen.

### UI

Die UI sounds sind in Cloudpunk eher minimalistisch und dezent gehalten. Sie haben ebenfalls einen futuristischen Klang und passen somit zu dem Cyberpunk theme. Sie dienen dazu den Player zu informieren das sein Input registriert wurde. Sie machen ebenfalls den Player aufmerksam über den Status seiner Missionen. Es erklingen Notifikationsounds wenn eine Mission aktualisiert wird oder wenn beispielsweise Gegenstände oder Belohnungen erhalten werden.

## 2.5 Narration

Die Narration der Spiels basieren nahezu ausschliesslich auf Dialogen mit verschiedenen Charakteren, welche durch Voice Over vertont werden. Die Stimmen der einzelnen Charaktere sind klar zu hören und werden nicht von den Umgebungen beeinflusst. Obwohl die Immersion unterbrochen wird, treten die Stimmen dadurch stärker hervor und lenken den Fokus verstärkt auf die Narration.

Alle Charaktere haben unterschiedliche Stimmen und arten wie sie sich ausdrückten. Durch diese abwechslungsreichen Charaktere kann man tief in die Gesellschaft von Nivalis eintauchen. Man lernt einiges über den Alltag und die Probleme der einzelnen Personen. Überbevölkerung, Hyper-Gentrifizierung, Einkommensungleichheit, Diskriminierung, ein Staat, der regelmäßig gegen persönliche Freiheiten verstößt, Konzerne, die alles kontrollieren, und eine Kultur, die sich um die Vermarktung von absolut allem dreht. All dies sind Probleme mit denen sich die Einwohner von Nivalis rumschlagen müssen.

Die Interaktion mit den Einwohnern verleihen dem Spiel eine tiefgründige soziale Dimension und offenbarten die vielschichtigen Geschichten, die sich hinter den Fassaden der Stadt verbergen.

## 3. Fazit

Es ist eine Reise durch eine futuristische Metropole, die sowohl visuell als auch akustisch beeindruckt und den Player in ihre tiefen und komplexen Schichten einlädt.

## 4. Vergleich zu Return to the mysterious Island

### 4.1 Feedback

Da es sich beide Male um Point & Click Adventures handelt, ist in beiden Spielen das Bestätigen möglicher Aktivitäten durch Sound ein sehr wichtiger Faktor. In the Room ist es ganz klar so geregelt, dass diese Bestätigungs-Sounds jedes einzelne Mal abgespielt werden, wenn eine mögliche Aktion ausgeführt wird. Da Return to the mysterious Island dies nicht ganz so klar geregelt hat, können Verwirrungen bezüglich der eigenen Aktionsmöglichkeiten entstehen.

### 4.2 Narration

In die geheimnisvolle Insel werden über den Sound auch Emotionen und Zustände der Spielerfigur beschrieben und bestätigt. Somit wird in diesem Spiel der Sound auf einer dramaturgischen Ebene verwendet, von der the Room keinen direkten Gebrauch macht.

### 4.3 Raum

Da in beiden Spielen das Sichtfeld stark begrenzt ist und man entweder fast Nichts, oder nur einen sehr begrenzten Teil des Raumes sieht, wird der Raum stark durch den Sound erweitert. So wird in

beiden Spielen mit Soundeffekten von Quellen gearbeitet, die sich nicht im Sichtfeld befinden, was zur Folge hat, dass der Raum über das Sichtbare hinaus erweitert wird.

## 4.4 Materialität

Ein sehr starker Unterschied im Sound findet sich bei den beiden Spielen in der Qualität und Diversität von Soundgeräuschen bei der Interaktion mit Objekten. Während in *the Room* diverse verschiedene Sounds verwendet werden, welche die physikalischen Eigenschaften der Objekte gut beschreiben, wird in *Return to the mysterious Island* immer wieder der gleiche Sound verwendet, welcher teils überhaupt nicht zur Materialität des verwendeten Objektes passt.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=cloudpunk&rev=1718196492>

Last update: **2024/06/12 14:48**

