

# Cloudpunk



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

## 1. Spielbeschreibung

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

Trailer <https://www.youtube.com/watch?v=PLTk7t692SE>

## 2. Soundbeschreibung

### 2.1 Beschreibung Klangkulisse

Ständiger Regen, Stimmengewirr von Menschenmengen, das Summen von vorbeifliegenden 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 untermalen 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.

| Track Titel         | Soundtrack Sample                                                       |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Apartment Buildings | <a href="#">01_apartmentbuildings_discoelysium_soundtracksample.mp3</a> |
| Hanged Man          | <a href="#">02_hangedman_soundtracksample.mp3</a>                       |
| Dicemaker Theme     | <a href="#">03_dicemakertheme_soundtracksample.mp3</a>                  |
| Hardcore Music      | <a href="#">04_hardcoremusic_soundtracksample.mp3</a>                   |

}}

{ { :ambience\_busy\_area.mp3 |

## 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 Laufgesäusche 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 offenbaren 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 Cyberpunk 2077

### 4.1 Environment Sounds

Cyberpunk 2077 und Cloudpunk bieten dem Spieler eine lebendige Klangkulisse die die Städte beider Spiele zu lebhaften Orten verwandeln. Die Games kreieren allerdings Atmosphären mit einigen Unterschieden. Cloudpunk erschafft mit seinen Sounds eine eher Sci-fi angelehnte und sehr futuristische Welt. Im Gegensatz dazu ähnelt die Welt von Cyberpunk 2077 unserer Realität mehr. Cyberpunk 2077 kreiert mit seinen Sounds eine viel mehr dystopische und heruntergekommene Stadt welche dennoch futuristisch wirkt.

### 4.2 Feedback

Cyberpunk 2077 und Cloudpunk geben dem Spieler Feedback auf sein In-Game verhalten. Cyberpunk 2077 macht dies allerdings im viel detaillierterem Ausmass. Es gibt eine Unmenge verschiedener und

spezifischer Sounds die die Bewegungen des Spielers vertonen. Cloudpunk versucht das gleiche mit einer limitierteren Auswahl an Sounds.

Beide Games schaffen es trotz unterschiedlicher Menge an Sounds dem Spieler akkurat Feedback zu vermitteln.

## 4.3 Narration

Dialoge sind in beiden Games von grosser Wichtigkeit. In beiden Games werden alle Charaktere von verschiedenen Synchronsprechern vertont und zum Leben erweckt. Jedoch werden die Voice Over der Charaktere in Cyberpunk 2077 von der Umgebung beeinflusst und man befindet sich auch während des Dialogs noch in der Geräuschkulisse von Night City. In Cloudpunk hingegen fallen die Umgebungsgeräusche in den Hintergrund und die Stimmen der Charaktere sind klar zu verstehen.

## 4.4 Fazit

Cyberpunk 2077 und Cloudpunk verfolgen ähnliche Ansätze bei der akustischen Gestaltung ihrer futuristischen Städte. Beide Spiele hauchen ihren virtuellen Metropolen mit unterschiedlichen Ambiente-Sounds Leben ein. Bei dem Vergleich wird es deutlich das man mit einem grösseren Budget viel mehr Möglichkeiten hat ein Game mit Sound Design zu gestalten. Cloudpunk beweist jedoch das auch mit limitierten Mitteln es möglich ist einem Game eine einzigartige Soundkulisse und Atmosphäre zu geben.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=cloudpunk&rev=1718218660>

Last update: **2024/06/12 20:57**

