

Dead Space



Entwickler	Frictional Games
Erscheinungsjahr	2010
Genre	Horror-Adventure

Beschreibung

«In [Dead Space \(video game\)](#) ist der vom Spieler gespielte Ingenieur Isaac Clarke mit dem Reparaturraumschiff USG Kellion auf dem Weg zum Bergbau-Raumschiff USG Ishimura, um deren Kommunikationsanlagen zu reparieren, nachdem der Kontakt zur Ishimura abgebrochen ist. Kurz vor der Ankunft fällt der Besatzung der Kellion auf, dass an Bord der Ishimura keinerlei Beleuchtung eingeschaltet ist. An Bord stößt das Team auf aggressive Wesen.

Im weiteren Verlauf soll Isaac die Ishimura reparieren und herausfinden, warum die Besatzung der Ishimura nicht aufzufinden ist und was an Bord passiert ist. Hierfür sammelt Isaac auf der Krankenstation den Rig des Captains ein, eine Art Körperimplantat, das Erlebnisse des Trägers aufzeichnet. Außerdem findet Isaac viele Ton- und Textaufzeichnungen, die die vergangenen Ereignisse erzählen. » – *Wikipedia*

Musik

Hintergrundmusik

- Themesong
- Jeder Raum hat eigene Musik

Situationsabhängig

- **Cellar archives**
- Wird, wenn man sich ins Wasser (Gefahrenbereich) begibt, eingeblendet

One-Shot

- Belohnungsmusik

FMV (Full Motion Video)

- Cutscene
- Hall

Soundeffekte

HUD/UI

Character

- Keuchen, Atmen
- Herzschlag bei Gefahr
- Selbstgespräche

Ambient

- Random eingeblendete Geräusche: Babygeschrei, Schritte, Käfer, Wind...
- Wettergeräusche

Object

- Werfen oder Berühren der Wand mit einem Gegenstand
- Aufnehmen

FMV

- Stimme

„Barks“

Konversation

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dead_space&rev=1367566546

Last update: **2013/05/03 09:35**

