

Dishonored



Entwickler	Arkane Studios
Erscheinungsjahr	2012
Genre	Action-Adventure, Stealth
Plattformen	PC/PS3/Xbox 360
AnalysatorInnen	Silja Läng, Benjamin Andermatt, Eric Schärner

Spielbeschreibung

Dishonored spielt in der fiktiven Hafenstadt Dunwall, die vom Walfang lebt und gerade von einer Rattenplage heimgesucht wird. Der Spieler übernimmt die Rolle von Corvo Attano, dem Leibwächter und Vertrauten der Kaiserin, die in Dunwall herrscht.

Gerade von einer diplomatischen Mission zurückgekehrt muss Corvo miterleben, wie die Kaiserin vor seinen Augen ermordet und deren Tochter entführt wird. Kurzerhand wird Corvo zum Täter erklärt und eingekerkert. Als seine Exekution immer näher rückt, macht sich Corvo daran, die Verschwörung gegen die kaiserliche Familie und sein Leben aufzudecken.

Anfang des Spieles auf Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=tDly3dbF3XU>





1. Allgemeine Klangbeschreibung

Dishonored arbeitet mit einem sehr dichten und ununterbrochenen Klanggebilde. Dabei kommen sowohl situationsabhängige Musik-Themen zum Tragen als auch eine grosse Bandbreite von Ambient-Sounds und Interaktionsgeräuschen, die der Spieler aus seiner Manipulation der Spielwelt hervorbringt.

2. Funktional-Ästhetische Beurteilung

Warum klingt es? Welche Funktion erfüllen die Klänge (beabsichtigt oder unbeabsichtigt)?

2.1. Wahrnehmungsorientiert

2.1.1. Feedback (sensomotorisch) In Dishonored ist das Feedback sowohl aus der Spielwelt als auch im User Interface direkt.

2.1.2. Simulation, "Physikalisierung", respektive Imitation der physikalischen Welt

Dishonored spielt in einer namenlosen Fantasywelt, die physikalischen Gesetzen unterworfen ist. Das äussert sich beispielsweise beim Überqueren von verschiedenen Untergründen.

Untergrund	Sound
Steinboden	Sound
Dachziegel	Sound
Metallgitter	Sound

2.1.3. Fokussierung der Aufmerksamkeit

Durch Anpassung der jeweiligen Amplituden wird die Aufmerksamkeit des Spielers gelenkt. So wird das gegenwärtige Sound-Thema ausgefadet während z.B. ein „Streets Suspense“-Thema eingefadet wird. Verschiedene Themen:

Zusätzlich wird die Aufmerksamkeit des Spielers durch Suspense-Sounds gefesselt, die abgespielt werden, sobald sich der Status des Spielers ändert. Wird der Spieler entdeckt, wird einer von 8 Sounds abgespielt. Vier davon sind hochfrequent, vier niederfrequent:

Hochfrequente	Niederfrequente
---------------	-----------------

dishonored_player_detected_screechy_1.mp3	dishonored_player_detected_piano_flail_1.mp3
dishonored_player_detected_screechy_2.mp3	dishonored_player_detected_piano_flail_2.mp3
dishonored_player_detected_screechy_3.mp3	dishonored_player_detected_piano_flail_3.mp3
dishonored_player_detected_screechy_4.mp3	dishonored_player_detected_piano_flail_4.mp3

2.1.4. Disambiguierung, Verdeutlichung

Die einzelnen Sound-Themen werden zur Verdeutlichung der jeweiligen Spielsituation verwendet. Beispiele:

```
| Beim Erkunden einer neuen Strasse|
|{:dishonored_08_streets_exploration.mp3|}|
| Im Kampf ums Überleben|  |{:dishonored_06_survival.mp3|}|
| Beim Durchschleichen eine Aristokratenvilla|
|{:dishonored_11_aristocracy_suspense.mp3|}|
```

2.1.5. Kognitive Entlastung

Dishonored setzt stark auf Spannung und Ungewissheit, der Spieler wird zum vorsichtigen und aufmerksamen Spielen angehalten. Daher ist kognitive Entlastung eigentlich nicht gegeben.

2.1.6. Immersion, Abschottung der Wahrnehmung

2.2. Bezug Aktion - Klang

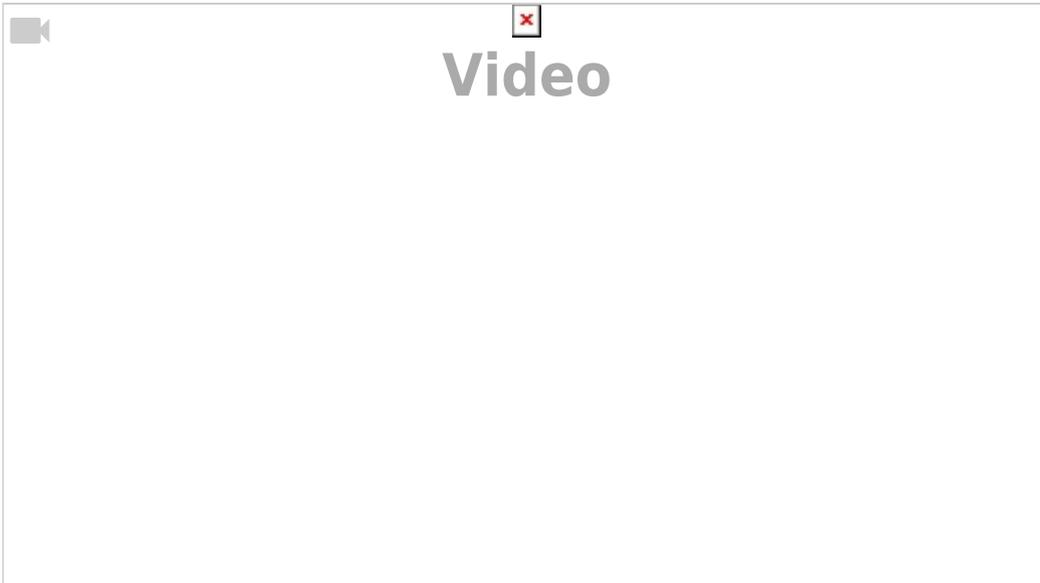
2.2.1. Beziehung Handlung (am Interface) – Handlung (in der Spielwelt) - Klang

- Eher isomorph, direkte Verbindung
- Verbindung und Ähnlichkeit ist indirekt oder verzögert oder wird erst durch das Wissen um die Verbindung erstellt
- Nicht isomorph. Handlung/Geste löst Klang aus, dieser entwickelt sich selbstständig

2.2.2. Freude am sich-selbst-hören 2.2.3. Machtdifferential

2.3. Bezogen auf Interaktion

2.3.1. Als Kommunikation: • direkte Kommunikation (ausgelöst durch „Manipulation“ von Objekten/der Umgebung) • indirekte Kommunikation (ausgelöst durch Prozesse, die durch Spieleraktion oder „KI“ initiiert werden) • Umgebungskommunikation („Atmo“, genereller „Keynote“ Sound, allgemeine Information über „das Vorhandene“)



2.3.2. In Bezug auf Handlungen o Einfache Handlungsklänge Einfache Handlungen Erweiterte Handlungen Information in Wiederholungsmustern Handlung und Zustandsveränderung Spezielle Fähigkeiten des Characters Objektmanipulation, Objekteigenschaften Handlung, Fähigkeit oder Objektgebrauch? ! Zeitmanipulation ! Herstellen / signalisieren von Handlungsbereitschaft

2.4. Bezogen auf Narration & Dramaturgie

! Narrative Metatopics ! Dramatisierung, emotionale cues (Erfolg, Misserfolg...) ! Beeinflussung der Zeitwahrnehmung (Beschleunigung / Entschleunigung), Zeitfüller ! Charakter, Persönlichkeit (Spielerfigur, NPCs) ! Subjektivierung, Enunziation ! Suggestion, Metapher, Subtext

2.5. Bezogen auf Raum

! Navigation, Orientierung ! Setting, Szenographie ! Wie ist der „virtuelle Soundscape“ konstruiert? ! Sonic Landmark ! Acoustic Community ! Keynote Sound ! LoFi - HiFi Soundscapes, akustische Definition

3. Persönliches Fazit

4. Vergleich zwischen Dishonored und Stanley Parable im Bezug auf Raumwirkung

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

Permanent link: <https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=dishonored&rev=1431033912>

Last update: 2015/05/07 23:25



